

		LOCALISATION DU COUP														
POSITIONS RELATIVES des ADVERSAIRES		Toutes (1)	ATTAQUANT et DEFENSEUR AU MEME NIVEAU					ATTAQUANT PLUS HAUT (2)			ATTAQUANT PLUS BAS (3)		DEF. (4) A TERRE			
NATURE du COUP		LANCER	POING OU ARME	CHAINE de MOB	MATRAQUE	TETE	PIED	POING OU ARME	CHAINE de MOB	MATRAQUE	PIED	POING OU ARME	CHAINE de MOB	MATRAQUE	sauf TETE	TOUS
ENDROIT TOUCHE (choisi ou D 8)	TETE	1 et 2	1 à 3	1 et 2	1 à 4	NON	1 à 5	1 à 3	1 à 4	NON	NON	1 et 2	1 à 3	NON	NON	1 et 2
	TRONC	3 à 5	4 à 6	3 à 5	5 à 8	1 à 3	6 à 8	4 à 6	5 et 6	1 et 2	1 à 3	3 à 5	4 à 6	5 et 6	1 et 2	3 à 5
	BRAS D.	6	7	6	NON	4	NON	7	7	3	4	6	7	8	5	7
	BRAS G.	7	8	7	NON	5	NON	8	8	4	5	7	8	9	6	8
	JAMBES	8	NON	8	NON	6 à 8	NON	NON	NON	5 à 8	6 à 8	7 à 9	8 à 10	7 à 9	8 à 10	9 à 10

Notes : (1) - On ne peut pas toucher un adversaire à terre derrière ou sous une table. (2). - Pas de coup de tête. (3) - Un attaquant à terre ne peut toucher que les jambes de son adversaire. (4) - On ne peut toucher qu'avec les pieds si le défenseur est sous une table.

RESULTAT DU COUP

RESULTAT du TOUCHER

(D 20)
+
Modifs.

ETOURDISSEMENT

BLESSURES

TETE

TRONC

BRAS

JAMBES

BASKET

POINGS NUS

CANETTE LANCEE

CHAISE LANCEE

TETE NUE

CANETTE TENUE

CHAISE TENUE

TETE CASQUEE

MATRAQUE

POING AMERICAIN

SANTIAG

CHAINE DE MOB

CANETTE BRISEE

CRAN D'ARRET

RASOIR

					0	0	0	0
					0	0	0	0
0	0	0	0		0	0	0	0
0	0	0	0		0	0	0	0
0	0	0	0		0	0	0	0
0	0	0	0	13	0	0	0	0
0	0	0	0	14	0	0	0	0
0	0	1	0	15	0	0	0	0
0	0	1	1	16	0	0	0	0
1	0	1	1	17	0	0	0	0
1	1	1	1	18	0	0	0	0
1	1	1	1	19	0	0	0	1
1	1	2	1	20	0	0	0	1
1	1	2	2	21	0	0	1	1
2	1	2	2	22	0	0	1	1
2	2	2	2	23	0	0	1	1
2	2	2	2	24	0	0	1	2
2	2	3	3	25	0	0	1	2
3	2	3	3	26	1	0	2	2
3	3	3	3	27	1	1	2	2
3	3	4	3	28	1	1	2	2
4	3	4	4	29	1	1	2	3
4	4	4	4	30	1	1	3	3
4	4	5	4	31	1	1	3	3
5	5	5	5	32	2	2	3	3
5	5	5	5		2	2	3	3
5	5	5	5		2	2	3	3
5	5	5	5		2	2	3	3
5	5	5	5					
5	5	5	5					
5	5	5	5					
5	5	5	5					

<p>LE MODIFICATEUR COMBAT est la somme de la Force et de la dextérité divisée par deux (arrondir vers le haut)</p>	
<p>JETS SOUS CARACTERISTIQUES</p> <p>ss la force :</p> <ul style="list-style-type: none"> — Pousser un objet lourd (flipper, baby, table av. personnage dessus). — Renverser une table avec un personnage dessus. <p>ss la DEXTERITE :</p> <ul style="list-style-type: none"> — Franchir — Courir sur un point où se trouve une chaise — Marcher ou courir en passant par l'angle d'un obstacle (Table ou jeu) — Optionnel. — Sauter vers le même niveau — Personnage bousculé (par un personnage ou un obstacle poussé ou renversé). — Coup vicieux (pour l'attaquant seulement) — Croc en jambes (pour le défenseur seulement) — Pour la précision d'un lancer tactique. — ss la CONSTITUTION — 3 séquences d'étourdissement en même temps — ss le MODIFICATEUR DE COMBAT — Pour se libérer quand on est ceinturé. <p>QUANT ON EST ETOURDI TOUT JET SOUS UNE CARACTERISTIQUE EST FAIT AVEC UN MALUS DE -2 AU DE.</p>	<p>INCAPACITES</p> <ul style="list-style-type: none"> — 0 point à la tête = personnage H.S. — 0 point au tronc = personnage H.S. — 0 point aux jambes = personnage tombe immédiatement et ne peut plus se relever. — 0 point à un bras = le personnage ne peut plus exécuter les ordres suivants : FRANCHIR/CEINTURER/PRENDRE ou LANCER une chaise/POUSSER une table, un jeu/ RENVERSER. — 0 point au bras droit = implique un malus de : — 2 au D20 pour CP et LANCER agressif — 2 au jet sous la DEXT pour LANCER tactique — 0 point aux deux bras = le personnage ne peut plus exécuter aucune action, aucun CP.
<p>TABLE D'ETOURDISSEMENT</p> <p>Ligne A Rencontre avec un obstacle</p> <ul style="list-style-type: none"> — En marchant ou en rampant — En faisant un saut impossible (en arrière vers le haut. De plus d'un niveau vers le haut) — Après bousculade — Se relever sous une table ou un jeu — Lorsqu'un l'obstacle a été poussé ou renversé vers soi. <p>Ligne B Chute</p> <ul style="list-style-type: none"> — Chute au même niveau — Rencontre avec un obstacle en courant — Chaise tombant d'un niveau sur un personnage <p>Ligne C Chute</p> <ul style="list-style-type: none"> — Chute d'une hauteur (+1 au D8 par niveau de différence supérieur à 1 : 2 niv. = +1, 3 niv. = +2...) — Personnage pris en sandwich entre deux obstacles dont un a été poussé ou renversé. — Table tombant d'un niveau sur un personnage. 	<p>PERSONNAGE A TERRE</p> <p>Ne peut exécuter que les ordres suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> — RAMPER, SE LEVER, PIVOTER D. PIVOTER G. — CP, CS, CV. — PRENDRE & LAISSER (Sauf chaise) — BRISER — POUSSER (seulement une chaise) — TAXER <p>Malus de — 3 au combat.</p>
<p>D8</p> <p>partie du corps prenant 1 blessure</p> <p>1-4 TRONC</p> <p>5 BRAS D.</p> <p>6 BRAS G.</p> <p>7-8 JAMBES</p>	<p>Dégâts dus à une chute ou ramper sur un débris de verre.</p>

<p>PERSONNAGE PORTANT UNE CHAISE</p> <p>Ordres impossibles à exécuter sans lâcher la chaise :</p> <ul style="list-style-type: none"> — SAUTER. FRANCHIR. Se METTRE à terre — Tout coup sauf CP avec la chaise — Toute action sauf LANCER la chaise ou DESTROYER avec la chaise <p>La chaise est lâchée dès que le personnage tombe</p>	<p>TABLEAU DE MODIFICATEUR DE COMBAT</p> <p>Pour tous les coups, utilisez le MODIFICATEUR DE COUP. SAUF pour coup de tête et coup de chaise, utilisez la FORCE. Pour coup de pied/tous les lancers/les armes tranchantes, utilisez la DEXTERITE</p>
--	--

- TABLE D'ENCAISSEMENT -

VALEUR DE LA CONSTITUTION	RÉPARTITION DES POINTS D'ENCAISSEMENT						
	TOTAL	Tête	Tronc	Bras Droit	Bras Gauche	Jambes	
1	20	6	6	3	1	4	
2	23	7	7	3	2	4	
3	26	8	8	4	2	4	
4	29	8	9	5	2	5	
5	32	9	9	5	3	6	
6	35	10	10	6	3	6	
7	38	10	11	6	4	7	
(8) *	41	11	12	6	4	8	

* Seulement avec la règle optionnelle

TABLE DES ETOURDISSEMENTS									
d8	1	2	3	4	5	6	7	8	
A	0	0	0	0	1	1	1	1	
B	1	1	1	1	1	1	2	2	
C	1	1	1	1	2	2	3	3	