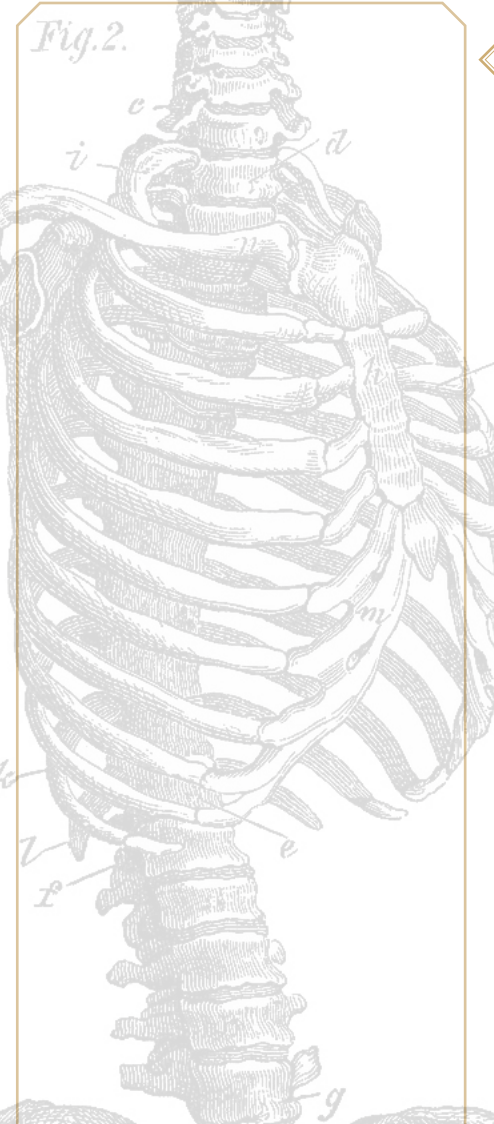


Fig.1.



	1	2	3	4
	DÉCOR	OBJET	POSTURE	TEMPS
◆ Facteurs	+	+	+	+
◆ ENVIRONNEMENT ◆ SPÉCIFICITÉS	=	=	=	=
◆ ARME ◆ PROTECTION ◆ OUTIL	-	-	-	-
◆ TRAITS ◆ SANTÉ ◆ MANŒUVRE				
◆ SE PRESSER ◆ PRENDRE SON TEMPS				

Fig.2.



	CC	PC	PM	PL	RÈGLES SPÉCIALES
◆ Armes					
TYPE					
Coup de poing	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet <input type="checkbox"/> pour Parer .
Coup de pied	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection. Objet <input type="checkbox"/> pour Faire chuter mais Objet <input type="checkbox"/> pour Esquiver (déséquilibre cible et attaquant).
Coup de tête	0	-	-	-	Pas de dommage à la protection.

◆ Protections

TYPE	R	I	I-D	RÈGLES SPÉCIALES

◆ Équipement

Fig.3.

