

1 movimento ADVANCE Dichiarare movimento	2 RUN Giocare ADVANCE questo turno dichiarare movimento	1 SPRINT Giocare RUN questo turno RUN eseguito turno precedente	1 SPRINT Giocare RUN questo turno RUN eseguito turno precedente
Muovere: avanti a destra avanti a sinistra avanti diritto	Muovere: avanti a destra avanti a sinistra avanti diritto	Muovere: avanti diritto	Muovere: avanti diritto
STESO: Prendi 2 punti di ritardo (BACK UP)	STESO: Prendi 2 punti di ritardo (SPIN AROUND)	Prendi 1 carta di ritardo STESO: Prendi 2 punti di ritardo (TURN)	Prendi 1 carta di ritardo STESO: Prendi 2 punti di ritardo (LEAP/DROP)
5 mano COCK/AIM/SHOOT 2 Dichiarare opzione e bersaglio Box MANO(l) appropriato Opzioni (sceglierne una): Alzare o abbassare il cane Piazzare 2 punti di MIRA Sparare, il tempo di mira è: armi a una mano: 2 armi a due mani : 1 Fanfire (tempo di mira 0)	6 mano COCK/AIM/SHOOT 2 Dichiarare opzione e bersaglio Box MANO(l) appropriato Opzioni (sceglierne una): Alzare o abbassare il cane Piazzare 2 punti di MIRA Sparare, il tempo di mira è: armi a una mano: 2 armi a due mani : 1 Fanfire (tempo di mira 0)	7 mano SHOOT Dichiarare opzione e bersaglio Box MANO(l) appropriato Opzioni (sceglierne una): Fare niente, o Sparare, il tempo di mira è: armi a una mano: 1 armi a due mani : 0 Fanfire (tempo di mira 0)	8 mano LOAD Solo ENTRAMBE LE MANI Carica un proiettile in un arma Armi Breakopen:apre o chiude l'arma, o (se aperta) carica fino a cinque proiettili Armi Cap-and-Ball: carica 1/3 di proiettile
(GET UP/DOWN)	(THROW)	(STRENGHT)	(HEAD OUT/BACK)
9 mano DRAW AND COCK 3 Dichiarare arma, box e l'opzione scelta Muovere un arma sul registro o dall'esagono a un box Opzioni: Alzare o abbassare il cane Lasciare invariato Fanfire (tempo di mira 0)	10 attacco JAB Dichiarare bersaglio Bersaglio entro un esagono Mani nude tempo di mira: 5 Attacco normale: BE diventa SIDE Attacco da sotto: BE diventa SIDE	11 attacco SWING Dichiarare bersaglio Bersaglio entro un esagono Mani nude tempo di mira: 5 Attacco normale: BE diventa HEAD Attacco da sotto: BE diventa LEG	12 attacco BELT Dichiarare bersaglio Bersaglio entro un esagono Mani nude tempo di mira: 5 Attacco normale: BE diventa CRIT Attacco da sotto: BE diventa BODY
(HEAD OUT/BACK)	(DUCK)	(BLOCK)	(GUARD)
B2 mano DRAW AND COCK 1 Dichiarare arma, box e l'opzione scelta Solo armi a una mano Muovere un arma sul registro a un box Opzioni: Alzare o abbassare il cane Lasciare invariato Fanfire (tempo di mira 0)	B2 mano DRAW AND COCK 1 Dichiarare arma, box e l'opzione scelta Solo armi a una mano Muovere un arma sul registro a un box Opzioni: Alzare o abbassare il cane Lasciare invariato Fanfire (tempo di mira 0)	B2 mano DRAW AND COCK 1 Dichiarare arma, box e l'opzione scelta Solo armi a una mano Muovere un arma sul registro a un box Opzioni: Alzare o abbassare il cane Lasciare invariato Fanfire (tempo di mira 0)	B2 mano DRAW AND COCK 1 Dichiarare arma, box e l'opzione scelta Solo armi a una mano Muovere un arma sul registro a un box Opzioni: Alzare o abbassare il cane Lasciare invariato Fanfire (tempo di mira 0)
(SHOOT)	(SHOOT)	(SHOOT)	(SHOOT)

(4) movimento LEAP/DROP	1	(3) movimento TURN <i>Dichiarare nuova direzione</i>	1	(2) movimento SPIN AROUND <i>Dichiarare nuova direzione</i>	2	(1) movimento BACK UP <i>Dichiarare movimento</i>	3
Se in piedi, andare STESO Se STESO, andare in piedi		Girare la faccia verso: avanti a destra avanti a sinistra avanti dritto		Girare la faccia verso: dietro a destra dietro a sinistra dietro dritto		Muovere: indietro a destra indietro a sinistra indietro dritto	
<i>Prendi 2 carte di ritardo</i>						<i>STESO: Prendi 2 punti di ritardo</i>	
(SPRINT)		(SPRINT)		(RUN)		(ADVANCE)	
(8) movimento HEAD OUT/BACK	2	(7) forza STRENGHT <i>Usare con attacchi/lanci</i> <i>Dichiarare opzioni</i>	2	(6) mano THROW <i>Dichiarare opzione e bersaglio</i> <i>Box MANO(l) appropriato</i>	2	(5) movimento GET UP/DOWN	3
Piazzare o rimuovere il segnalino della testa		Opzioni(sceglierne una): aggiungere 2 ai danni inflitti, o aggiungere 4 al wielding factor		Opzioni(sceglierne una): Fare niente, o Lanciare, il tempo di mira è: armi a una mano: 2 armi a due mani : 1		Se in piedi, andare STESO Se STESO, andare in piedi	
(LOAD)		(SHOOT)		(COCK/AIM/SHOOT)		(COCK/AIM/SHOOT)	
(12) difesa GUARD <i>Dichiarare l'attaccante</i> Cancella: SWING (carta 11) BELT (carta 12) LOCK (carta B5) HOOK (carta B6) KICK (carta B7) L'attaccante prende due carte di ritardo	2	(11) difesa BLOCK <i>Dichiarare l'attaccante</i> Cancella: JAB (carta 10) BELT (carta 12) HOOK (carta B6) BEAR HUG (carta B8) L'attaccante prende due carte di ritardo	2	(10) difesa DUCK <i>Dichiarare l'attaccante</i> Cancella: JAB (carta 10) SWING (carta 11) CHOP (carta B4) LOCK (carta B5) L'attaccante prende una carta di ritardo	1	(9) movimento HEAD OUT/BACK	2
(BELT)		(SWING)		(JAB)		Piazzare o rimuovere il segnalino della testa	
(B2) mano SHOOT <i>Dichiarare opzione e bersaglio</i> <i>Box MANO(l) appropriato</i>	1	(B2) mano SHOOT <i>Dichiarare opzione e bersaglio</i> <i>Box MANO(l) appropriato</i>	1	(B2) mano SHOOT <i>Dichiarare opzione e bersaglio</i> <i>Box MANO(l) appropriato</i>	1	(B2) mano SHOOT <i>Dichiarare opzione e bersaglio</i> <i>Box MANO(l) appropriato</i>	1
Opzioni (sceglierne una): Fare niente, o Sparare, il tempo di mira è: armi a una mano: 1 armi a due mani : 0 Fanfire (tempo di mira 0)		Opzioni (sceglierne una): Fare niente, o Sparare, il tempo di mira è: armi a una mano: 1 armi a due mani : 0 Fanfire (tempo di mira 0)		Opzioni (sceglierne una): Fare niente, o Sparare, il tempo di mira è: armi a una mano: 1 armi a due mani : 0 Fanfire (tempo di mira 0)		Opzioni (sceglierne una): Fare niente, o Sparare, il tempo di mira è: armi a una mano: 1 armi a due mani : 0 Fanfire (tempo di mira 0)	
(DRAW AND COCK)		(DRAW AND COCK)		(DRAW AND COCK)		(DRAW AND COCK)	

1 movimento ADVANCE Dichiarare movimento	2	2 movimento RUN Giocare ADVANCE questo turno dichiarare movimento	1
Muovere: avanti a destra avanti a sinistra avanti diritto		Muovere: avanti a destra avanti a sinistra avanti diritto	Muovere: avanti diritto
STESO: Prendi 2 punti di ritardo (BACK UP)		STESO: Prendi 2 punti di ritardo (SPIN AROUND)	Prendi 1 carta di ritardo (TURN)
5 mano COCK/AIM/SHOOT Dichiarare opzione e bersaglio Box MANO(l) appropriato Opzioni (sceglierne una): Alzare o abbassare il cane Piazzare 2 punti di MIRA Sparare, il tempo di mira è: armi a una mano: 2 armi a due mani : 1 Fanfire (tempo di mira 0)	2	6 mano COCK/AIM/SHOOT Dichiarare opzione e bersaglio Box MANO(l) appropriato Opzioni (sceglierne una): Alzare o abbassare il cane Piazzare 2 punti di MIRA Sparare, il tempo di mira è: armi a una mano: 2 armi a due mani : 1 Fanfire (tempo di mira 0)	1
(GET UP/DOWN)		(THROW)	(STRENGHT)
8 mano LOAD Solo ENTRAMBE LE MANI		7 mano SHOOT Dichiarare opzione e bersaglio Box MANO(l) appropriato Opzioni (sceglierne una): Fare niente, o Sparare, il tempo di mira è: armi a una mano: 1 armi a due mani : 0 Fanfire (tempo di mira 0)	
			Carica un proiettile in un arma Armi Breakopen:apre o chiude l'arma, o (se aperta) carica fino a cinque proiettili Armi Cap-and-Ball: carica 1/3 di proiettile
			(HEAD OUT/BACK)
9 mano DRAW AND COCK 3 Dichiarare arma, box e l'opzione scelta	3	10 attacco JAB Dichiarare bersaglio Bersaglio entro un esagono	2
Muovere un arma sul registro o dall'esagono a un box Opzioni: Alzare o abbassare il cane Lasciare invariato Fanfire (tempo di mira 0)		Mani nude tempo di mira: 5 Attacco normale: BE diventa SIDE Attacco da sotto: BE diventa SIDE	Mani nude tempo di mira: 5 Attacco normale: BE diventa HEAD Attacco da sotto: BE diventa LEG
(HEAD OUT/BACK)		(DUCK)	(BLOCK)
			(GUARD)
B3 mano DRAW AND COCK 2 Dichiarare arma, box e l'opzione scelta Solo armi a una mano Muovere un arma sul registro a un box Opzioni: Alzare o abbassare il cane Lasciare invariato Fanfire (tempo di mira 0)	2	B3 mano DRAW AND COCK 2 Dichiarare arma, box e l'opzione scelta Solo armi a una mano Muovere un arma sul registro a un box Opzioni: Alzare o abbassare il cane Lasciare invariato Fanfire (tempo di mira 0)	2
(SHOOT)		(SHOOT)	(SHOOT)
B3 mano DRAW AND COCK 2 Dichiarare arma, box e l'opzione scelta Solo armi a una mano Muovere un arma sul registro a un box Opzioni: Alzare o abbassare il cane Lasciare invariato Fanfire (tempo di mira 0)	3	B3 mano DRAW AND COCK 2 Dichiarare arma, box e l'opzione scelta Solo armi a una mano Muovere un arma sul registro a un box Opzioni: Alzare o abbassare il cane Lasciare invariato Fanfire (tempo di mira 0)	
			(SHOOT)

(4) movimento LEAP/DROP	1	(3) movimento TURN <i>Dichiarare nuova direzione</i>	1	(2) movimento SPIN AROUND <i>Dichiarare nuova direzione</i>	2	(1) movimento BACK UP <i>Dichiarare movimento</i>	3
Se in piedi, andare STESO Se STESO, andare in piedi		Girare la faccia verso: avanti a destra avanti a sinistra avanti dritto		Girare la faccia verso: dietro a destra dietro a sinistra dietro dritto		Muovere: indietro a destra indietro a sinistra indietro dritto	
<i>Prendi 2 carte di ritardo</i>						<i>STESO: Prendi 2 punti di ritardo</i>	
(SPRINT)		(SPRINT)		(RUN)		(ADVANCE)	
(8) movimento HEAD OUT/BACK	2	(7) forza STRENGHT <i>Usare con attacchi/lanzi</i> <i>Dichiarare opzioni</i>	2	(6) mano THROW <i>Dichiarare opzione e bersaglio</i> <i>Box MANO(l) appropriato</i>	2	(5) movimento GET UP/DOWN	3
Piazzare o rimuovere il segnalino della testa		Opzioni(sceglierne una): aggiungere 2 ai danni inflitti, o aggiungere 4 al wielding factor		Opzioni(sceglierne una): Fare niente, o Lanciare, il tempo di mira è: armi a una mano: 2 armi a due mani : 1		Se in piedi, andare STESO Se STESO, andare in piedi	
(LOAD)		(SHOOT)		(COCK/AIM/SHOOT)		(COCK/AIM/SHOOT)	
(12) difesa GUARD <i>Dichiarare l'attaccante</i> Cancella: SWING (carta 11) BELT (carta 12) LOCK (carta B5) HOOK (carta B6) KICK (carta B7) L'attaccante prende due carte di ritardo	2	(11) difesa BLOCK <i>Dichiarare l'attaccante</i> Cancella: JAB (carta 10) BELT (carta 12) HOOK (carta B6) BEAR HUG (carta B8) L'attaccante prende due carte di ritardo	2	(10) difesa DUCK <i>Dichiarare l'attaccante</i> Cancella: JAB (carta 10) SWING (carta 11) CHOP (carta B4) LOCK (carta B5) L'attaccante prende una carta di ritardo	1	(9) movimento HEAD OUT/BACK	2
(BELT)		(SWING)		(JAB)		Piazzare o rimuovere il segnalino della testa	
(B3) mano SHOOT <i>Dichiarare opzione e bersaglio</i> <i>Box MANO(l) appropriato</i>	1	(B3) mano SHOOT <i>Dichiarare opzione e bersaglio</i> <i>Box MANO(l) appropriato</i>	1	(B3) mano SHOOT <i>Dichiarare opzione e bersaglio</i> <i>Box MANO(l) appropriato</i>	1	(B3) mano SHOOT <i>Dichiarare opzione e bersaglio</i> <i>Box MANO(l) appropriato</i>	1
Opzioni (sceglierne una): Fare niente, o Sparare, il tempo di mira è: armi a una mano: 1 armi a due mani : 0 Fanfire (tempo di mira 0)		Opzioni (sceglierne una): Fare niente, o Sparare, il tempo di mira è: armi a una mano: 1 armi a due mani : 0 Fanfire (tempo di mira 0)		Opzioni (sceglierne una): Fare niente, o Sparare, il tempo di mira è: armi a una mano: 1 armi a due mani : 0 Fanfire (tempo di mira 0)		Opzioni (sceglierne una): Fare niente, o Sparare, il tempo di mira è: armi a una mano: 1 armi a due mani : 0 Fanfire (tempo di mira 0)	
(DRAW AND COCK)		(DRAW AND COCK)		(DRAW AND COCK)		(DRAW AND COCK)	

B1 movimento ADVANCE <i>Dichiarare movimento</i>	1	B1 movimento ADVANCE <i>Dichiarare movimento</i>	1	B4 attacco CHOP <i>Dichiarare bersaglio Bersaglio entro un esagono</i>
Muovere: avanti a destra avanti a sinistra avanti diritto		Muovere: avanti a destra avanti a sinistra avanti diritto		Mani nude tempo di mira: 5 Attacco normale: BE diventa HEAD Attacco da sotto: BE diventa GUN
STESO: Prendi 2 punti di ritardo (TURN)		STESO: Prendi 2 punti di ritardo (TURN)		Mani nude tempo di mira: 5 Attacco normale: BE diventa HEAD Attacco da sotto: BE diventa GUN
B5 attacco wrestling LOCK <i>Dichiarare bersaglio Bersaglio nello stesso esagono Ignorare le armi</i>	3	B5 attacco wrestling LOCK <i>Dichiarare bersaglio Bersaglio nello stesso esagono Ignorare le armi</i>	3	B6 attacco HOOK <i>Dichiarare bersaglio Bersaglio entro un esagono</i>
Bersaglio bloccato Tempo di mira: 3 Attacco normale: BE diventa GUN Attacco da sotto: BE diventa LEG		Bersaglio bloccato Tempo di mira: 3 Attacco normale: BE diventa GUN Attacco da sotto: BE diventa LEG		Mani nude tempo di mira: 5 Attacco normale: BE diventa BODY Attacco da sotto: BE diventa ARM
(HIP THROW)		(HIP THROW)		(COVERUP)
B6 attacco HOOK <i>Dichiarare bersaglio Bersaglio entro un esagono</i>	2	B7 attacco wrestling KICK <i>Dichiarare bersaglio Bersaglio entro un esagono Ignorare le armi</i>	3	B8 attacco wrestling BEAR HUG <i>Dichiarare bersaglio Bersaglio nello stesso esagono Ignorare le armi</i>
Mani nude tempo di mira: 5 Attacco normale: BE diventa BODY Attacco da sotto: BE diventa ARM		Tempo di mira: 3 Attacco normale: BE diventa CRIT Attacco da sotto: BE diventa BODY		Bersaglio bloccato Tempo di mira:3 Attacco normale: BE diventa VITAL Attacco da sotto: BE diventa LEG
(COVERUP)		(TRIP)		(STRENGHT)
B8 attacco wrestling BEAR HUG <i>Dichiarare bersaglio Bersaglio nello stesso esagono Ignorare le armi</i>	3	B8 attacco wrestling BEAR HUG <i>Dichiarare bersaglio Bersaglio nello stesso esagono Ignorare le armi</i>	3	B9 forza STRENGHT <i>Usare con attacchi/lanci Dichiarare opzioni</i>
Bersaglio bloccato Tempo di mira:3 Attacco normale: BE diventa VITAL Attacco da sotto: BE diventa LEG		Bersaglio bloccato Tempo di mira:3 Attacco normale: BE diventa VITAL Attacco da sotto: BE diventa LEG		Opzioni(sceglierne una): aggiungere 1 ai danni inflitti, o aggiungere 3 al wielding factor
(STRENGHT)		(STRENGHT)		(STRENGHT)

(B4) difesa SIDESTEP Dichiarare l'attaccante Cancella: JAB (carta 10) BELT (carta 12) HOOK (carta B6) KICK (carta B7) L'attaccante prende una carta di ritardo	1	(B4) difesa SIDESTEP Dichiarare l'attaccante Cancella: JAB (carta 10) BELT (carta 12) HOOK (carta B6) KICK (carta B7) L'attaccante prende una carta di ritardo	1	(B1) movimento TURN Dichiarare nuova direzione Girare la faccia verso: avanti a destra avanti a sinistra avanti dritto	1	(B1) movimento TURN Dichiarare nuova direzione Girare la faccia verso: avanti a destra avanti a sinistra avanti dritto	1
(CHOP)		(CHOP)		(ADVANCE)		(ADVANCE)	
(B6) difesa COVERUP Dichiarare l'attaccante Cancella: JAB (carta 10) SWING (carta 11) BELT (carta 12) LOCK (carta B5) HOOK (carta B6) L'attaccante prende una carta di ritardo	2	(B5) difesa HIP THROW Dichiarare l'attaccante Cancella: JAB (carta 10) SWING (carta 11) CHOP (carta B4) BEAR HUG (carta B8) L'attaccante va STESO e subisce LIGHT 1	2	(B5) difesa HIP THROW Dichiarare l'attaccante Cancella: JAB (carta 10) SWING (carta 11) CHOP (carta B4) BEAR HUG (carta B8) L'attaccante va STESO e subisce LIGHT 1	2	(B5) difesa HIP THROW Dichiarare l'attaccante Cancella: JAB (carta 10) SWING (carta 11) CHOP (carta B4) BEAR HUG (carta B8) L'attaccante va STESO e subisce LIGHT 1	2
(HOOK)		(LOCK)		(LOCK)		(LOCK)	
(B8) forza STRENGHT Usare con attacchi/lanci Dichiarare opzioni Opzioni(sceglierne una): aggiungere 4 ai danni inflitti, o aggiungere 8 al wielding factor	2	(B7) difesa TRIP Dichiarare l'attaccante Cancella: SWING (carta 11) BELT (carta 12) LOCK (carta B5) KICK (carta B7) L'attaccante va STESO e subisce LIGHT 1	2	(B7) difesa TRIP Dichiarare l'attaccante Cancella: SWING (carta 11) BELT (carta 12) LOCK (carta B5) KICK (carta B7) L'attaccante va STESO e subisce LIGHT 1	2	(B6) difesa COVERUP Dichiarare l'attaccante Cancella: JAB (carta 10) SWING (carta 11) BELT (carta 12) LOCK (carta B5) HOOK (carta B6) L'attaccante prende una carta di ritardo	2
(BEAR HUG)		(KICK)		(KICK)		(HOOK)	
(B9) forza STRENGHT Usare con attacchi/lanci Dichiarare opzioni Opzioni(sceglierne una): aggiungere 3 ai danni inflitti, o aggiungere 6 al wielding factor	2	(B9) forza STRENGHT Usare con attacchi/lanci Dichiarare opzioni Opzioni(sceglierne una): aggiungere 3 ai danni inflitti, o aggiungere 6 al wielding factor	2	(B8) forza STRENGHT Usare con attacchi/lanci Dichiarare opzioni Opzioni(sceglierne una): aggiungere 4 ai danni inflitti, o aggiungere 8 al wielding factor	2	(B8) forza STRENGHT Usare con attacchi/lanci Dichiarare opzioni Opzioni(sceglierne una): aggiungere 4 ai danni inflitti, o aggiungere 8 al wielding factor	2
(STRENGHT)		(STRENGHT)		(BEAR HUG)		(BEAR HUG)	