Préparation

Phase 0 : Stratégies
pp 61-62 (optionnel)

Phase A : Choix du scenario
1- Chance Encounter (p113)
2- Plunder (p115)
3- Patrol (p117)
4- Skirmish (p119)
5- Securing the Area (p121)
6- Ambush (p123)

Phase C : Déploiement
Chaque bande est divisée en 2 moitiés. Chacun leur tour, les joueurs déploient une moitié. Le premier est tiré au sort.

Phase B : Mobilier urbain
- Plaques d'égouts : 1d3 / joueur, 20cm les unes des autres et à + de 5cm des bords
Entrer/Sortir : 2SC + 1MC, BMD=0 (p63)
- Lampadaires : 1d3 / joueur, 20cm les unes des autres et à + de 5cm des bords, éclairage dans un rayon de 10cm, Defense : 2

Phase D : Objectifs
Chaque joueur choisi 3 objectifs différents. Chacun leur tour, les joueurs les déploient un par un en commançant par le joueur ayant débuté la phase C

Phase E : Début de la partie.

Stratégies

* cette stratégie est annulée si les deux joueurs la sélectionne

- **Global Plan (3/A)*** : choisissez un scenario.
- **Perfect Plan (3/C)** : +1 jeton dans le sac
- **Fast Advance (2/C)*** : +10cm s'il y a une zone de déploiement, +5cm s'il y a 2 zones.
- **Ambush (2/C)*** : déployez votre bande après celle de l'adversaire.
- **Early Bird (2/E)*** : choisissez le leader du premier round, sans piocher de jeton
- **Battlecry (2/E)** : votre bande sera En Fuite après 80% de perte
- **Informer (2/?)** : annule la stratégie opposée quand celle-ci est jouée
- **Maps (1/B)** : en dehors de la zone de déploiement ennemie, déployez 2 lampadaires ou 1 plaque d'égout supplémentaires.
- **Patrol (1/C)** : selon le scenario, déployez un personnage à 10cm au-delà de sa zone de déploiement ou confère un bonus de +1 à un jet d'entrée sur le terrain.
- **Reinforcement (1/C)** : choisissez un personnage et lancez un dé. Sur 4+, ce personnage peut entrer sur le terrain par n'importe quel bord (sauf la zone de déploiement adverse) pendant la phase de Planification du deuxième round.
- **Secret objective (1/D)** : placez un objectif supplémentaire. Utilisable 1 fois.
- **Change of plan (1/D)** : lancez 2 dés et déplacez un objectif d'autant de cm. Utilisable 1 fois.

Types d'objectifs

Contrôle (p66) : il faut être au contact, sans qu'aucun ennemi ne soit au contact de l'objectif ou du contrôleur.

Loot (1VP, tous les joueurs, p66)
Manipulate pour ramasser, +1 MC pour se déplacer

Riddle (3VP / 1VP, tous les joueurs, p67)
Manipulate, l'adversaire choisi un chiffre entre 2 et 5, le joueur lance un dé. Si le résultat = chiffre cible : 3VP et on retire l'énigme du jeu (seulement 1VP s'il n'est pas le possesseur)
Si la différence entre la cible et le résultat = 1 : rien ne se passe.
Si la différence entre la cible et le résultat est supérieur à 1 : 1VP et on retire l'énigme du jeu.

Titan Container (2VP, possesseur uniquement, p70)
Manipulate (1/round/personnage) pour récupérer une dose de Titan : usage unique pendant la Planification, effet pendant 1 round, donne +1 Movement, Attack, Defense, Special, Willpower, Endurance.

Ammo crates (3VP, possesseur uniquement, p70)
Manipulate (1/round/personnage) pour +1 Ammo (ne peut dépasser la valeur initiale de Ammo).

Déroulement du round

I. Mener les opérations
On tire un jeton du sac. Le Meneur choisi qui commencera les phases suivantes

II. Planification
Celui qui commence distribue les Marqueurs d'Actions pour tous ses personnages. Puis c'est le tour du joueur suivant

III. Exécution
Le joueur avec le moins de personnages gagne autant de « passe » que la différence entre les deux bandes.
Le premier joueur doit activer l'un de ses personnages, puis les deux joueurs alternent les activations.

IV. Compter les pertes
Jets de récupération des blessures et sorties de KO (p54).
Comptage des VP liés aux objectifs.
Si plus de 70% de perte et/ou KO, le joueur choisi un personnage pour un jet de Volonté. En cas d'échec, la bande Prend la Fuite et la partie se termine.

Fin de partie et victoire

La partie se termine à l'issue du nombre de tour fixé par le scénario ou à la fin du tour où une bande Prend la Fuite.

Le score final en Points de Victoire (VP) est obtenu en additionnant :
- les VP gagnés par le contrôle d'objectifs
- le nombre de rounds restant à jouer dans le cas où la bande adverse Prend la Fuite
- les pertes et KO (le 1er uniquement) infligés

Valeurs en VP pour les Pertes / KO :
- Leader 6VP (+1 si Scientifique) / 4VP
- Sidekick 4VP / 2VP
- Free Agent 4VP (+1 si Scientifique) / 3VP
- Henchman 2VP / 1VP

Mouvement

BMD = 10 (= 12 pour Large/Big) +1d / MC
Saut (1MC) : JD = BMD/2
Mouvement entravé : BMD/2
Terrain difficile (1MC) : BMD/2
Courir (1SC + 1MC): BMDx2
Se Relever (1MC)

Passer un obstacle :
- petit (gratuit)
- difficile (1MC)
- Surface verticale (BMD/2 + 1MC)

Réception (1MC) : réduit la distance de chute du JD
Chute :
- 0 cm ou moins : rien ne se passe
- moins de 5cm : 1 étourdissement + jet d'Agilité
- entre 6 et 10cm : 1 blessure + jet d'Agilité
- entre 11 et 15cm : Endurance/2 blessures + jet d'Agilité
- plus de 15cm : Perte

Jet d'Agilité : en cas d'échec, le personnage est Knock Down

Actions diverses

- Manipuler (1MC, p34)
- A couvert (1SC, p46)

Leader :
- Inspire (1SC) : +1 Marqueur d'Action aux Henchmen à - de 10cm
- Relance un jet de Volonté
- Let's Go ! gratuit pour les Henchmen à - de 10cm

Sidekick :
- les Henchmen à - de 20cm peuvent relancer leur jet de Let's Go !

Henchmen :
- Let's Go ! (1SC) : après qu'un henchman ait fini son activation, un deuxième peut s'activer immédiatement sur un jet de 4+. Après, un troisième pourra s'activer sur un 5+ et ainsi de suite ...

Combat Rapproché

1/ Jet d'Impact : 1 dé/AC, un Impact par résultat ≥ à la Défense
2/ Jet de Blocage : 1 dé/DC, bloque un Impact par résultat ≥ à l'Attaque
3/ Jet de Dégâts

Attraper (attaque normale + 1SC, p42) : en cas de dégât, ajoutez l'effet « immobilisé » (p105)
Pousser (attaque normale + 1SC, p42) : en cas de dégât, ajoutez l'effet « Repoussé » (p105)

Combat à Distance

1/ Tirer : 2AC (1/round), autant de dés que la Cadence, un Impact par résultat ≥ à la Défense
Note : si le personnage s'est déplacé, Cadence = 1

2/ Blink (p45) : 1 dé/Impact à chaque obstacle, annule un Impact par réussite
- Obstacle renforcé (ou corps) : 4+
- Obstacle normal : 5+
- Obstacle léger : 6+

3/ Jet de Dégâts

Jet de Dégâts

1 dé/Impact, marqueurs de dégâts infligés pour chaque résultat ≥ Strength (combat rapproché et arme de jet) ou ≥ 2 (arme à feu) ou ≥ 3 (mécanique)

Egratignures : avec une arme à distance, même en cas d'échec du jet de Dégâts, la cible prend un Etourdissement

Dé Collatéral, il est lancé en même temps que le jet de dégâts :
- Knock Down (p54) : si le dé de Dégât Collatéral = un des dés de dégât (sauf 1)
- Critique (p54) : si le dé de Dégât Collatéral = 6 et que l'un des dés de dégât est une réussite, +1 Etourdissement OU Critique spécial

Blessures & Soins

Perte de 1 Marqueur d'Action / 2 Marqueur de dégâts :
- retiré de la carte si la cible n'a pas encore été activé
- génère un Marqueur de moins lors de la phase de Planification

Récupération (p54) : 1dé + 1dé/SC, -1 Etourdissement par résultat ≥ à 4

Sortie de KO : test d'Endurance, perte de l'état KO et d'un Etourdissement en cas de réussite.

Etats : KO p52, autres p105