

## Mise en place :

Un jeu de 54 cartes est nécessaire, un joueur prend les cartes rouges, l'autre les cartes noires.

**Après le placement des décors, mais avant le placement des bandes (et avant le choix du côté)**

**2 PC/Bornes** Un de chaque côté de la table, au milieu, à ~2ps du bord. (mission **Envoyer un message**)

**4 caisses** une au milieu de chaque quart de table, le plus possible au niveau du sol.

**Placer chacun son tour les civils** Robot de maintenance, Indic', Dealer, Pute

A plus de 8ps les uns des autres, à moins de 8 ps de la ligne centrale.

### **6 Bouches d'égout/d'aération**

Chaque joueur place les bouches d'égout/d'aération, une chacun son tour, en commençant par celui qui n'a pas commencé à placer les "civils", à plus de 12ps les uns des autres, plus de 4ps d'un bord de table. Et à plus de 2 ps de tout autre élément de mission. (PC, ascenseurs, civil, caisse, etc.)

**Une fois les bandes placées, tirer chacun 3 cartes.**

AS	<b>Traître</b> - Désigner secrètement une fig amie, +2PV si elle est mise au tapis/hors combat (Dévoilable)
02	<b>Robot de maintenance</b> - Action simple au contact : Jet d'intelligence +1PV
03	<b>Dealer</b> - Action simple au contact : Jet de SF pour négocier la cam avec le camé +1PV
04	<b>Pute</b> - Action simple au contact : jet de Volonté +1PV
05	<b>L'indic'</b> - Action simple au contact : Jet de CD +1PV
06	<b>Caisses</b> - Jet de Force, +1PV par caisse ouverte par la bande quand la carte est dévoilée.
07	<b>Envoyer un message</b> - Action double au contact d'une des bornes +2PV
08	<b>Embrouille</b> - Un de vos personnages a un différend avec un personnage adverse, désigner les 2 secrètement, +2PV si les deux combattent se sont trouvés à portée d'insultes (moins de 3 pouces) lors de ce tour.
09	<b>Utiliser les bouches d'égout/d'aération</b> – (voir règles spéciales) 1 PV si le personnage ressort vivant des tuyaux
10	<b>Percée</b> - +3 PV si vous faites sortir une figurine amie par le côté adverse. (elle ne reviendra pas de la partie)
Valet	<b>Espion</b> - Désigner secrètement une fig adverse +2 PV si elle survit en fin de partie (Dévoilable)
Dame	<b>Protection</b> - Désigner secrètement une fig amie +2 PV point si elle survit en fin de partie (Dévoilable)
Roi	<b>Assassinat</b> - Désigner une fig adverse +2 PV si elle est mise au tapis/hors combat

**Dévoilable** : Vous pouvez dévoiler cette carte en fin de phase de maintenance, elle ne compte plus dans le max des cartes en main, mais vous devez également dévoiler la figurine.

### **Début de phase de maintenance :**

N'oubliez pas les bouches d'égout/aération.

### **A la fin de chaque phase de maintenance :**

Déplacer les civils

Valider/comptabiliser puis défausser les missions effectuées

Défausser la/les missions non voulues

Piocher pour avoir 3 cartes mission en main

*(note les dévoilables dévoilées ne compte pas dans ce nombre)*

## Règles spéciales

### Civils :

Ils se déplacent aléatoirement d'un D6ps à la fin de la phase de maintenance.

*Si un coup de feu est tiré (source du coup de feu) à moins de **6ps** d'un civil, il se déplace immédiatement d'1D6 ps en direction inverse du tireur.*

*Ils n'influencent pas le jeu en dehors des actions de mission, ne peuvent pas être pris pour cible, ne subissent pas les dégâts, ne bloquent pas les lignes de vue, ne bloquent pas les mouvements mais on en peut pas s'arrêter dessus, etc.*

### Bouches d'égout / aération:

Les bouches d'égout/aération ne sont empruntables qu'**une fois par tour, par bande.**

Les bouches d'égout/aération **peuvent** être empruntées, **sans la carte de mission.**

Un personnage peut entrer dans les égouts/aération pour **une action simple** en étant **au contact.**

Lors du **début de la phase de maintenance**, pour chaque personnage dans les égouts/aérations, faites un jet d'intelligence :

- **Réussi** : il choisit une bouche d'égout/aération et se place au contact
- **Raté** : désigner aléatoirement une bouche d'égout/aération, et se place au contact
- **Echec critique**

**(raté et un 1 sur au moins l'un des dés)** *c'est que c'est dangereux ces endroits*

le personnage est pris à parti par une des créatures peuplant les tuyaux, faites un jet d'attaque 1A F3 contre lui, et refaites le jet à la prochaine phase de maintenance pour voir si le personnage arrive à sortir.

## FIN DE PARTIE

Déterminer vos PV, le vainqueur étant celui en ayant comptabilisé le plus.  
(c'est surprenant n'est ce pas?)

### Crédits :

2d6x10 crédits pour le gang ayant rempli le plus PV de mission.

1D6x10 crédits pour l'autre gang s'il a rempli au moins une mission.

### Expérience :

Chaque combattant ayant pris part au combat gagne 1XP

**Baf'**