



# Introduction

Cette règle permet de jouer une bande de cinq à dix hommes environ dans chaque camp dans le cadre de la guerre des gangs aux Etats-Unis dans les années 30.

## Echelles

2,50cm = 5 mètres  
1 tour = 5minutes  
1 figurine = 1 homme

## Matériel Nécessaire

### Dés

De différentes faces

### Outils de mesure

On peut mesurer avant de décider si on déplace une figurine par exemple. Toutes les distances sont données en cm.

### Gabarits et marqueurs

Certaines armes du jeu demandent l'utilisation de gabarits pour marquer la zone qu'elles affectent. Et il peut y avoir certaines situations du jeu qui réclament l'utilisation de marqueurs à placer à proximité d'une figurine.

### Feuille de marque et bloc-notes

Elles servent à noter tous les détails concernant votre bande. Vous aurez aussi besoin d'un bloc pour prendre des notes pendant la partie, ne serait-ce que pour noter combien de blessures a subi un combattant.

### Zone de Jeu

La surface de jeu minimale est de 60 x 60cm.

### Figurines

Il faut 5 à 6 figurines par joueur.

### Soclage

Le soclage n'a pas d'importance mais doit tout de même être identique pour toutes les figurines.

## Création de bandes

Vous devez vous constituer une bande de 4 à 5 combattants en respectant un background, un budget en point, etc.

### **La constitution de votre bande**

Celle-ci doit être constituée d'au moins et au maximum de :

- un chef,
- un ou deux hommes de confiance, « bras droit(s) », etc.,
- un « garde du corps »,
- un à quatre « hommes de main » et autres « seconds couteaux ».

Les membres d'une bande sont d'abord différenciés par leur statut.

### **Les membres de votre bande**

Chaque combattant a un profil de base constitué de caractéristiques de base :

*Tir/lancer* : sa compétence au tir et/ou sa dextérité à viser

*Combat* : sa compétence à se battre au corps à corps

*Force* : sa force physique pour lancer ou pour blesser au corps à corps.

*Endurance* : sa capacité physique à endurer la fatigue et les blessures.

*Attaque(s)/parade(s) esquive(s)* : le nombre d'attaque, de parade et d'esquive dont dispose le combattant.

*Audace/cran/loyauté* : cette caractéristique représente la capacité du combattant à faire face aux situations périlleuses, à la mort, etc.

*Réputation* : cette caractéristique représente l'aura du combattant.

*Destin* : cette caractéristique représente la chance du combattant.

### **Le statut**

Le statut représente la place occupée par le combattant au sein de son groupe et lui octroie :

- des points de réputation.
- des points de destin.
- des compétences/talents (spéciaux) qui représentent tout son savoir-faire.

### **La réputation**

Chaque combattant possède une réputation qui varie de 0 à 4 et qui pourra évoluer de partie en partie. Plus le combattant est connu ou reconnu par ses pairs, craint par ses ennemis, plus sa réputation est élevée et augmentera. Chaque point de réputation peut être utilisé pour réussir automatiquement un

test de moral. Le chef n'ayant jamais à tester peut utiliser les siens pour les autres membres de sa bande. Chaque combattant gagnera des points de réputation à la fin de chaque partie.

### **Le destin (La chance, la providence, la scoumoune, la guigne, etc.)**

Chaque combattant possède des points de chance qui varie de 0 à 3 et qui lui permettent de faire appel à leur bonne étoile, au tout puissant, etc. En termes de jeu, le combattant pourra effectuer une action « héroïque » qui lui est impossible en temps normal sans jeter de dés sur la table ou retirer un dé avec une tête de mort ou faire une sauvegarde. A l'inverse, un combattant peut dépenser ses points pour annuler ceux de l'autre ou l'obliger à jeter des dés.

### **Les compétences/talents**

Seul le chef ou ses hommes de confiance peuvent choisir des compétences à la création de la bande. Le chef peut en choisir deux ou trois s'il a le statut de « légende » et les hommes de confiance un(e). Les hommes de main pourront tout comme le reste de la bande en gagner en fin de partie.

Chaque joueur a 1d6 points à répartir entre ses figurines. Une compétence maximum par figurine et seuls les chefs ou les hommes de confiance peuvent avoir des compétences spéciales à la création de la bande. Un joueur ne peut pas choisir deux fois les mêmes compétences pour les membres de sa bande.

« Bagarreur »

Le combattant est un ancien boxeur, un champion de la castagne. Il bénéficie d'un dé supplémentaire en combat même s'il n'est pas armé. Cette compétence ne s'applique pas s'il utilise un pistolet.

« Fort comme un Turc »

Chaque fois que le combattant touche un adversaire au corps-à-corps, il peut lancer deux dés pour blesser.

« Dur à cuir »

Le combattant est particulièrement résistant à la douleur. Il ignore sa première blessure.

« Une vraie savonnette »

Ce combattant a de très bons réflexes qui lui permettent d'éviter le danger. A chaque fois qu'il est blessé par un tir, lancez un dé. Sur un résultat de 6 « pur » il ignore la blessure.

« Vicieux »

Ce combattant prend ses ennemis par surprise avec des coups bas et des attaques vicieuses. A chaque fois que le combattant obtient un 6 sur un dé pour blesser un ennemi au corps à corps, il peut lancer une attaque supplémentaire en plus de celle qui a réussi. Cette attaque peut être dirigée contre n'importe quel ennemi engagé dans le combat.

« Furieux »

Le combattant gagne une attaque supplémentaire lorsqu'il charge en combat. Ce bonus est perdu s'il est ensuite chargé par d'autres ennemis.

« Expert de la gâchette »

Le combattant est terriblement précis. Il ajoute 2 au jet de dés lorsqu'il tire ou il peut tirer 2 fois par tour ou tirer en courant sans malus. Le joueur doit faire son choix avant le début de la partie.

« La gâchette facile »

Le combattant est tellement rapide qu'il foudroie ses adversaires sur place. Si le combattant touche son adversaire, celui-ci ne pourra riposter qu'après avoir subi une blessure ou pas et cela même si les tirs sont simultanés.

« Une vraie patte de lapin »

Ce combattant a beaucoup de chance. Il a le droit de rejeter 1d6 dés (à l'attribution de la compétence) durant la partie.

« Sens tactique »

Le combattant sait utiliser le terrain à son avantage. Il rajoute +1 à son facteur de couvert.

« Discrétion »

Le combattant est très discret et inflige un malus de -1 au jet de localisation de ses ennemis.

« Réputation effrayante »

Le combattant a si mauvaise réputation qu'il inflige un malus de -2 au test de réaction de ses adversaires dans les 15cm.

« Une vrai trompette »

Le combattant ferait passer des vessies pour des lanternes et il fait croire ce qu'il veut aux autres. Il inflige un malus de -1 au test de réaction à tout adversaire qui le charge.

« Nyctalope »

Le combattant voit comme en plein jour. Il ne souffre d'aucunes des limitations dues à la nuit.

« Art martiaux »

Le combattant double ses dégâts s'il blesse son adversaire. Cette compétence ne doit être autorisée que pour les personnages spéciaux.

« Sens de la justice » (Uniquement pour Tintin)

Tintin fait bénéficier d'un bonus de +2 (réputation) à toute figurine sous ses ordres qui a à tester son cran en cas de rencontres de « civils ».

« Fanatisme »

La figurine a un bonus de +2 à tous ses jets de cran.

## Budget

Chaque joueur va créer une bande de 5 à 6 figurines environ grâce au système de budget en point en respectant certains quotas, à savoir :

- l'une des figurines doit représenter le chef de bande.
- la moitié de la bande au minimum doit être composé d'hommes de main expérimenté.

### Dotation et équipement

Le joueur dresse par écrit une liste de sa bande en numérotant au choix chaque figurine et en lui affectant le jeton correspondant.

Il sélectionne ensuite leur dotation individuelle, en additionnant les coûts indiqués pour chaque pièce d'équipement choisie.

Bien évidemment, chaque joueur doit ignorer la composition exacte de la bande de son adversaire même si le budget des deux bandes doit être identique.

**Pistolet** : 3 pts

**PM (pistolet mitrailleur)** : 5 pts

**Fusil** : 2 pts

**FSA (fusil semi-automatique)** : 5 pts

**Fusil à pompe** : 6 pts

**Mitraillette** : 8 pts

**Couteau/poignard/pic à glace** : 2 pts

**Matraque ou coup de poing américain** : 2pts

**Lunettes de visée** : 5 pts

**Silencieux** : 5 pts

**Bâton de dynamite** : 1pts (2 bâtons maximum par bande)

**Figurine non-équipée** : 10 pts

**Inexpérimenté** : -2 pts

**Expérimenté** : +2 pts

**Vétéran** : +4 pts

**Fonction de chef** : 10 pts

**Réputation du chef** : voir ci-dessous

**Evènements** : facultatif

**Chien** : 20pts (1 maximum par bande)

### La réputation

Grade	Pts de réputation	Perte de fin de partie
Voyou (homme de main)	0	2 pts
Truand (« bras droit »)	0	4 pts

Réputation (Chef)	Pts de réputation	Perte de fin de partie
« Capo »	1	8 pts
« Caïd »	2	10 pts
« Célébrité »	3	20 pts
« Légende »	4	30 pts

### Les « Incorruptibles »

Réputation	Pts de réputation	Gain/perte de fin de partie
Détective	1	8 pts
Sergent	2	10 pts
Lieutenant	3	20 pts
Capitaine	4	30 pts
Tintin	5	50 pts

### Les « Méchants » \*

Réputation	Pts de réputation	Gain/perte de fin de partie
Membre	0	2pts
Cadre	1	8 pts
Leader/Maître	2	10 pts
Grand maître/leader charismatique	3-4	20-30 pts

\* Inclus le KKK, les ligues d'auto-défenses, etc.

## **TOUR DE JEU**

- 1.** Mouvements obligatoires et réactions aux tests de rencontres
- 2.** Phase de déplacement
- 3.** Phase de détection
- 4.** Phase de tir
- 5.** Phase de combat
- 6.** Phase de moral



# 1. Début de partie et mouvements obligatoires

## DEPLOIEMENT

Chaque joueur doit se déployer en bord de table du côté qu'il veut et au moins à 25cm de tout ennemi sauf s'il y a un scénario. Dans le cas où une ou plusieurs figurines seraient embusquées, elles ne seraient pas placées sur la table mais le joueur doit savoir exactement où elles se trouvent en le notant si nécessaire.

### Les « civils » (passants, etc.)

1d6 civils entrent par l'un des quatre bords de table tiré aléatoirement tous les deux tours ou sont placés directement sur la table en fonction de leur occupation. Les joueurs pourront les déplacer (15cm) à tour de rôle et comme il le désire ou la deuxième possibilité est de tirer une carte et celui qui tire la plus forte faire agir les civils. Au cas où, l'une des figurines d'un joueur rencontre un, il doit passer un test de panique (identique à un test de réaction). S'il réussit le test, il ne réagit pas et le civil continue sa route (le civil peut être retiré du jeu). S'il rate le test, il tire sur l'endroit où se trouve la victime. Si elle n'est pas morte, alors le joueur adverse jette 1d6 sur la table ci-dessous :

Table des événements suite à la rencontre entre un gangster et un civil.

1	Le leurre est en fait un ennemi qui ouvre le feu.
2-6	La victime s'enfuit en hurlant* et sort de table.

\*Si un policier se trouve dans les 60cm, il se porte au secours de la victime.

Jetez 1d6 pour savoir avec quelle arme le « civil » ouvre le feu. Incorporez-le à la bande adverse comme inexpérimenté.

1-4	Pistolet
5	Fusil à pompe
6	Mitraillette

Si une figurine adverse est dans les 15cm ou à portée de tir, les « civils » sont ignorés mais peuvent faire écran et gêner la visibilité. De toutes les manières, ils fuient en hurlant dès les premiers coups de feu échangés.

### Les policiers en uniforme

Un policier entre par l'un des quatre bords de table tiré aléatoirement tous les deux tours en alternance avec les « civils ». Chaque joueur le déplace à tour de rôle ou la deuxième possibilité est de tirer une carte et celui qui tire la plus forte faire agir les civils de 1d6 x 2,5cm jusqu'à qu'il entre dans les 15cm d'une autre figurine. A ce moment-là, l'un des deux joueurs jette un dé sur la table ci-dessous :

Table de rencontres avec un policier

1-4	« Circulez, y a rien à voir ! »
5-6	« Haut les mains, vous êtes en état d'arrestation ! »

La figurine a deux choix :

- elle peut se rendre et sera escortée jusqu'à ce qu'elle quitte la table par l'un des bords,
- elle ouvre le feu. Le policier riposte automatiquement.

Jetez 1d6 pour déterminer l'expérience du policier.

1	Inexpérimenté
2-5	Expérimenté
6	Vétéran

Jetez 1d6 pour savoir avec quelle arme le « policier » ouvre le feu.

1-4	Pistolet
5	Fusil à pompe
6	Mitraillette

Si un autre policier se trouve dans les 60cm, il se porte à son secours.

Si un policier entre en contact avec un « incorruptible », il se met à sa disposition et devient l'une des figurines que contrôle le joueur.

### **Les véhicules**

1d3 véhicule entre(nt) par l'un des quatre bords de table tiré aléatoirement tous les trois tours et se déplace(nt) en « diagonale ». Chaque joueur le(s) déplace(nt) à tour de rôle jusqu'à ce qu'il(s) sorte(nt) de la table ou qu'ils soient immobilisé(s) par un joueur. Les véhicules ne peuvent pas foncer/rouler sur une figurine et s'arrêteront dans ce cas.

### **Les chiens**

Un chien obéit au doigt et à l'œil de son maître. Il se déplace avec lui socle à socle attaque dès que son maître lui ordonne dans les mêmes conditions que pour un combat classique sauf qu'il ne teste jamais son « cran ».

Dès que le maître est mort, le chien est retiré du jeu.

## 2. Phase de déplacement

Le joueur qui tire la carte la plus forte déplace une figurine puis son adversaire et ainsi de suite même si l'on considère que les phases sont simultanées.

### ACTIONS

Voici la liste des actions possibles et le coût en mouvement. Les figurines sont activées les unes après les autres.

Actions	Remarques
Mouvement normal	15cm
Mouvement en terrain difficile	Voire tableaux
Être aux aguets	1/2 mouvement possible
Courir /déguerpir	+1d6 x 2,50cm
Franchir un obstacle	Voir tableaux
Renverser une table, etc.	Demi-mouvement possible
Grimper	Voir tableaux
Entrer/sortir d'un bâtiment	1/2 mouvement
Monter/descendre un escalier	1/2 mouvement par palier
Se retourner	1/4 mouvement par 90°
Viser	Pas d'ennemi dans les 15cm.
Tirer	Résolu immédiatement - 2 au tir si charge
Tir soutenu / mitrailage	Pour les mitraillettes
Réparer une arme enrayée ou recharger	1 tour complet - automatique
Ramasser et transporter un blessé	Mouvement d'1d6 x 2,50cm
Lancer un bâton de dynamite	2d6 x 2,50cm
Charger	+1d6 x 2,50cm
Descendre d'un véhicule	1/2 mouvement possible
Monter dans un véhicule	1/2 mouvement possible

### ①

- Un combattant ne peut choisir qu'un type de tir (normal ou soutenu) dans le même tour.
- Un combattant ne peut pas viser et se déplacer.
- Un combattant ne peut rien faire d'autre s'il porte un autre combattant.

### Terrain et obstacles

Référez-vous à cette table pour connaître les restrictions de mouvement en fonction de terrain :

Type de terrain	Exemples	Modificateur
Normal	Rue, place	Aucun
Difficile	Escaliers	Demi-déplacement
Très difficile	Murs hauts	Table escalade
Obstacle	Barrières, murs, tables, banc, chaise renversée	Table franchissement

### Table escalade

Si le combattant grimpe le long d'un obstacle au moins deux fois plus haut que lui, il doit faire un jet sur la table escalade.

1 Chute	Le combattant échoue et tombe au sol. Il encaisse un coup de Force 2. S'il survit, il est placé couché au sol.
2-5 Réussite	Le combattant a réussi son action. Arrivé au sommet, il ne peut plus se déplacer ce tour.
6 Réussite critique	La figurine a magnifiquement réussi son action. Elle peut se déplacer ce tour, s'il lui reste du déplacement.

### Table franchissement

Le combattant veut se déplacer mais doit franchir un obstacle tel qu'une table, un tonneau, etc. (+1,25cm de haut). Il doit faire un jet sur la table des franchissements.

1 Trébuché	Le combattant échoue et reste de son côté.
2-5 Réussite	Le combattant a franchi l'obstacle mais il ne peut plus se déplacer ce tour.
6 Réussite critique	La figurine a franchi l'obstacle. Elle peut se déplacer ce tour, s'il lui reste du déplacement.

Dans le cas où un décor utilise 2 cases, le combattant peut décider de le franchir s'il a réussi son test ou de rester dessus comme sur une table par exemple. Par contre, il devra refaire un test pour en descendre.

### Portes, portails et escaliers

Pour ouvrir ou fermer une porte ou un portail, une figurine doit sacrifier la moitié de son mouvement tout comme pour monter un escalier. Les figurines peuvent alors être placées à l'intérieur des bâtiments. Si c'est matériellement impossible, en fonction du modèle de terrain utilisé, alors on considère que la porte est verrouillée et que l'on ne peut pas entrer dans le bâtiment.

### Se déplacer et faire une acrobatie et/ou une action spectaculaire :

Un combattant peut se déplacer et essayer de passer d'un toit à un autre (vide de plus d'une case), sauter d'une voiture, etc. Pour cela, il doit avoir encore des points de mouvement. Ensuite, il jette un jet modifié sur la table des acrobaties et applique le résultat immédiatement.

1 Chute	La figurine échoue et tombe au sol. Elle encaisse un coup de Force 3. Si elle survit, elle est placée couchée au sol.
2-5 Réussite	La figurine a réussi son action. Elle ne peut plus se déplacer ce tour.
6 Magnifique	La figurine a magnifiquement réussi son action. Elle peut se déplacer ce tour, s'il lui reste du déplacement.

### Les combattants inconscients et/ou couchés, tombé à terre.

Les combattants inconscients reprennent leurs esprits et sont maintenant couchés. Les combattants couchés ou tombés à terre peuvent se relever en utilisant la moitié de leur déplacement.

## Débris

Un marqueur doit être posé là où est tombé le projectile afin d'indiquer qu'il y a des débris. Toute figurine qui traverse une zone de 10cm autour des débris est susceptible de tomber et doit faire un jet sur la table des accidents.

Dé	Résultat
1	La figurine glisse et tombe. Faites un jet de sauvegarde.
2-4	La figurine doit s'arrêter juste avant et ne peut plus bouger dans le tour.
5-6	La figurine évite allégrement la chute et poursuit son chemin.

## Se dissimuler

Un combattant peut se dissimuler à la suite de son déplacement s'il ne se trouve pas dans la ligne de vue direct d'un ennemi.

### 3. Phase de détection

Tout combattant peut se dissimuler afin d'attaquer par surprise, dans le dos, etc. un adversaire. Pour cela, le joueur doit déclarer en début de partie s'il y a des combattants embusqués et il doit noter précisément où ils sont.

Dès qu'un ennemi passe à porter de tir ou de charge, le combattant dissimulé déclare ses intentions. S'il décide d'agir, la cible doit faire un test de détection sur la table suivante. Un résultat de 1 non-modifié est toujours un échec.

Couvert	Dé
Dense (l'intérieur d'un bâtiment)	6+
Moyen (derrière une étale, une voiture)	5+
Léger (derrière un tonneau)	3+

#### Modificateur

+2 si le combattant se « méfie »

Si le combattant rate son jet :

- il ne peut pas riposter,
- il perd l'initiative s'il est chargé.

## 4. Phase de tir



Tout combattant disposant d'une arme à feu peut tirer durant cette phase sous certaines conditions.

Tout combattant ayant tiré lors de la phase de mouvements obligatoires ne peut plus tirer.

### Distance de tir et visibilité

La cible doit être à portée - déterminée par l'arme utilisée - et visible. Il faut partir du principe : « qui voit peut être vu » même partiellement. Mettez-vous à la hauteur des figurines et des décors pour déterminer les lignes de vue. Si deux obstacles au moins coupent la ligne de vue du tireur même partiellement, le combattant visé ne peut pas être pris pour cible.

La nuit

Les distances de tir sont divisées par deux.

### Table des armes

Armes	Malus au dé/Distance maximales de tir (en cm)						Rayon
	0	-1	-2	-3	-4	-5	
Fusil	10	30	60	90	120	+ de 120	+ de 120
Fusil à pompe	10	20	30	40	-	-	10cm autour de la cible
Mitraillette	10	30	60	90	120	-	10cm autour de la cible
Révolver	10	20	30	40	-	-	-
Pistolet automatique Calibre 45	10	20	30	40	50	-	10cm autour de la cible

### Modificateurs d'expérience

Vétéran +2

Expérimenté +1

Inexpérimenté -1

### Tirer depuis un couvert

Quand une figurine tire de derrière un couvert – un mur bas ou autre barrière – on considère que son propre couvert ne fait pas obstacle à son tir tant que la figurine touche le couvert et est assez grande pour voir par-dessus lui ou par le côté. Dans ce genre de situations un combattant réel se dresserait

rapidement hors du couvert pour tirer – et donc la figurine peut tirer à condition que sa tête ait vue sur la cible. La même chose s'applique si la figurine est située derrière un élément de terrain haut et étroit comme un tronc d'arbre. Si une partie de la figurine est visible alors elle peut tirer par le côté de l'élément. Le tireur peut donc être pris pour cible aussi.

### **Priorité de tir**

Le combattant doit prendre pour cible prioritaire un ennemi susceptible de le charger. Sinon, il peut choisir n'importe quel ennemi à porter.

### **Cibles en combat**

Les combattants ne peuvent pas tirer dans un combat au corps à corps dans lequel des ennemis et des amis combattent, même s'ils ont une ligne de tir dégagée. Il y a de grands risques de toucher un ami dans la confusion d'une mêlée.

Un combattant ne peut pas tirer sur une cible si une figurine amie fait obstacle. Il ne voudrait pas risquer de toucher un ami, après tout. Par contre, un « gangster » n'hésitera pas à tirer si un civil fait obstacle.

### **Tir et mêlée**

Les combattants engagés dans un corps à corps ne peuvent pas faire usage d'armes durant la phase de tir. Néanmoins certaines armes de tir comme le pistolet peuvent être utilisées dans la phase de combat rapproché.

### **Tir et charge**

Le combattant peut tirer et charger dans le même tour avec un malus au tir de -2. Il peut aussi utiliser ses armes à feu au contact s'il n'a pas tiré le même tour.

### **Viser**

Une figurine qui vise jette deux fois les dés et garde les meilleurs. Attention, elle ne doit pas être chargée pour pouvoir viser.

### **Jet pour toucher**

Le jet de dé doit être supérieur à la capacité de tir modifiée du combattant pour infliger une blessure. Un jet de « 1 » (sans modificateur) indique un accident de tir.

### **Accident de tir**

Jetez un 1 dé pour savoir si l'arme est enrayée ou déchargée.

**1, 2, 3** L'arme est déchargée.

**4, 5, 6** L'arme s'est enraillée.

Un combattant dont l'arme est enrayée ou déchargée peut quand même tirer au tour suivant avec une autre arme au lieu de recharger ou débloquent son arme. Cependant, s'il veut tirer à nouveau avec son arme déchargée ou enrayée, il lui faudra passer une phase de tir sans rien faire d'autre afin de la réparer. Cette simple phase de tir suffit à débloquent toutes les armes enrayées et à recharger toutes les armes qui en ont besoin.

### **Jet pour blesser**

Le combattant qui a réussi à toucher un adversaire, jette un dé pour savoir s'il le blesse.

**3+** Piquet de clôture, fil à linges, poteaux.



**4+** Barrière en bois, muret en pierres, porte ou fenêtre en bois, table renversée, tonneaux, caisses.

**5+** Mur de pierre haut ou véhicule

### **Sauvegarde**

Un combattant blessé par un tir peut utiliser ses points de chance pour essayer de « rester en vie » sinon il est automatiquement touché et perd un point de vie.

### **Armes automatiques**

Une figurine peut effectuer un tir soutenu. Elle place alors devant elle un marqueur dans la direction qu'elle veut " interdire ". Elle pourra tirer chaque fois qu'un ennemi sera activé dans cette zone. Si la figurine obtient 1 (score non modifié) lors d'un tir soutenu, l'arme s'enraye ou n'a plus de munition.

Une figurine peut effectuer un mitraillage (PM, mitrailleuse) centré sur un adversaire localisé, mais toutes les figurines localisées ou pas situés dans un rayon de 10cm autour de la figurine ciblée sont susceptibles d'être atteints.

### **Test de panique**

Tout combattant qui a été la cible d'un tir et quel qu'en soit le résultat doit réussir un test de panique ou se mettre à couvert.

Lancer 1d6 modifié. Si le score est égal ou plus grand que le cran du combattant, le test est réussi. Dans le cas contraire, il se déplace vers le couvert le plus proche s'il lui reste des points de mouvement. Au cas où, la figurine n'aurait plus droit de se déplacer pendant le tour, elle devra la faire en priorité le tour suivant pour se mettre à couvert.

### **Dynamite :**

Le joueur détermine la direction du lancer en désignant un adversaire localisé ou non, situé à 25cm ou moins du lanceur. Il jette 1d6 et s'il obtient :

- 1 (dé non modifié), le lancer est automatiquement raté. La dynamite n'explose pas.
- 3 ou moins, un point d'impact matérialisé par un marqueur est placé à 1d6+4cm du lanceur dans la direction désignée. Toutes les figurines, sans exception, situés dans un rayon de 10cm autour du point d'impact (y compris pour le lanceur lui-même) sont susceptibles d'être atteints, et sont soumis à un jet de sauvegarde.
- 4 ou +, idem, mais le point d'impact est placé à 1d6+10cm du lanceur (qui est donc exempt de jet de sauvegarde).

En cas d'explosion, la charge frappe automatiquement toute cible située sur le gabarit, y compris les décors. Chaque cible touchée subit 1d6 coups qui touchent automatiquement. Si une cible se trouve de l'autre côté d'un mur mais dans l'aire d'explosion de la dynamite par exemple, elle bénéficie d'un couvert et elle peut faire un jet de sauvegarde.

La dynamite a une force de 6. La valeur de résistance et le nombre de points de dégâts que peuvent subir les différents décors sont résumés dans ce tableau.

### **Tableau des décors**

Décors	Résistance	Dégâts
Mûrs de pierre/briques	8	4
Bâtiment en bois	6	4
Clôture/porte	4	3
Arbre ou haie	4	3
Amas rocheux/falaise	10	5

L'explosion crée un nuage de fumée qui dure 1d6 tours et qui rend la visibilité difficile voire impossible.  
Si un combattant tire à travers, appliquez-lui un malus de -4.

## 5. Corps à corps

Tout combattant est considéré comme engagé dans un combat s'il est en contact avec un ennemi devant lui ou sur ses côtés sauf s'il est dans le dos de son adversaire.

### Test de charge

Un combattant qui veut charger un adversaire doit au préalable tester pour savoir s'il est assez courageux pour cela. Utiliser la caractéristique « audace/cran » modifiée et jetez un dé.

### Ordre d'attaque

C'est le combattant qui charge/se déplace qui a l'initiative et qui gagne une attaque. Si les deux combattants se déplacent, aucun n'a l'avantage de la charge. Un combattant chargeant un ennemi déjà engagé dans un combat gagne une attaque supplémentaire dans son premier tour de combat.

### Charge et obstacle

Un combattant qui réussit à traverser un obstacle avant de combattre perd son bonus de charge et l'initiative.

### La nuit

Un combattant ne peut charger que d'un mouvement normal (15cm) s'il fait nuit.

### Procédure pour les corps à corps

#### Combat individuel

1. Chaque combattant qui participe à la mêlée détermine comment il répartit ses points d'attaques/défenses puis jette autant de dé que nécessaire sous sa compétence de combat. Un combattant qui attaque un ennemi « cloué au sol » ou allongé bénéficie d'un dé supplémentaire. Certains modificateurs ou compétences peuvent modifier le jet de dé.
2. Chaque réussite occasionne une blessure.
3. En cas de réussite, son adversaire peut parer ou esquiver l'attaque en jetant un dé sous sa compétence de combat.
3. Le combattant jette un dé sur la table des blessures pour toute parade/esquive loupée.
4. Retirez un point de vie pour chaque blessure occasionnée.
3. Le camp qui obtient le plus de réussite gagne la mêlée.  
En cas d'égalité, on rejoue la mêlée le tour suivant. Une figurine qui défend un obstacle remporte la mêlée en cas d'égalité.
4. Si une figurine est encerclée (4 figurines au moins l'entourent et sont au contact) et qu'elle perd le combat, son adversaire peut décider de ne pas la blesser mais de la capturer ou de la repousser.

#### Combats multiples (4 contre 1 maximum)

Dans le cas d'une mêlée à plusieurs, c'est le gagnant qui choisit la figurine qui est blessée.

#### Table des armes

Armes	Dé
A mains nues	1d6
Matraque/Poignard/crosse	2d6
Pistolet*	2d6

\*Si utilisé pendant un corps à corps. La figurine ne peut pas tirer et combattre avec un pistolet dans le même tour.

## Modificateurs d'expérience

Vétéran +2

Expérimenté +1

Inexpérimenté -1

Chaque « 1 » tiré fait perdre un dé au combattant et si le nombre de « tête de mort » représentent au moins la moitié des dés du combattant, celui-ci commet une « maladresse » et tire sur la table immédiatement pour en connaître le résultat. Le combattant qui a commis une maladresse sort toujours perdant d'un combat.

### Table des « maladresse »

1	Le combattant se blesse tout seul. Ajouter une blessure supplémentaire à celle(s) encaissée(s) par le combattant.
2-4	Le combattant fait tomber son arme. Il doit encaisser les attaques portées par l'adversaire sans rien faire d'autre. Il lui vaudra un demi-mouvement pour ramasser son arme si son adversaire lui laisse l'opportunité de la ramasser. S'il la combattant loupe son test de moral, il laissera l'arme à l'endroit où elle est tombée et sera à la merci de son ennemi.
5-6	Le combattant glisse et se retrouve à terre. Il encaisse les attaques portées par l'adversaire sans rien faire d'autre.

Toute attaque non parée par l'adversaire est considérée comme une touche et pourra occasionner une blessure.

### Jet pour blesser

Déterminer le score pour blesser en utilisant la table pour blesser. Lancer un dé pour chaque touche portée. Conserver les dés qui ont fait une blessure.

FORCE/ENDURANCE	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	4	5	6	6	6	6	6	/	/
2	3	4	5	6	6	6	6	6	/
3	2	3	4	5	6	6	6	6	6
4	2	2	3	4	5	6	6	6	6
5	2	2	2	3	4	5	6	6	6
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Retirez un point de vie pour chaque blessure infligée.

### Capter une figurine

A l'issue du combat, si une figurine est encerclée par au moins 2 adversaires et qu'elle perd le combat, elle est alors capturée et escortée jusqu'à un bord de table le plus proche, un véhicule... et elle est considérée comme éliminée du jeu.

### **Repousser une figurine**

Le joueur qui a gagné le combat peut décider de repousser son adversaire et l'on considère alors que le combat est fini même si les adversaires se trouvent dans la zone de contrôle de l'autre. Cette manœuvre permet au combattant de prendre la fuite.

### **Figurine désarmée**

Une figurine désarmée (après une maladresse ou pas) sous la menace d'une arme à feu doit faire un test de moral pour savoir si elle ose continuer à agir. En cas de réussite, elle agit comme le souhaite le joueur sinon elle est à la merci de son ennemi et fera ce qu'il veut sauf si elle est secourue.

## 6. Phase de moral

Un combattant doit tester son moral/sa loyauté si :

- il a été pris pour cible,
- il a perdu un corps-à-corps,
- il a été blessé,
- 50% de la bande est hors de combat ou en fuite.
- le chef est mort.
- il a commis une maladresse.

Bonus à appliquer :

- 2 si inexpérimenté
- +1/+2 expérimenté/ vétéran, « vieux d'la vieille »
- +1 pour « Loyal »
- + 1 « embrigadé »
- + la réputation du chef si à portée de vue

Si le combattant réussit son test, il peut agir normalement. S'il rate le test, il ne peut rien faire d'autre que de se défendre (tirer et combattre) s'il est pris à partie. S'il le jet est « un » non-modifié, le combattant retraite d'un mouvement complet le tour suivant et ne peut rien faire d'autre que se défendre.

Si le combattant rate deux fois de suite son jet de moral, il est retiré du jeu en se dirigeant vers le coin de table le plus proche.

Le chef de bande ne teste jamais quel que soit la situation.

Si la bande est réduite de 75%, elle se disperse sauf si le chef est toujours vivant.

## POINTS DE VICTOIRE

En fin de partie, on calcule les points de victoire de la manière suivante :

1. Calculez d'abord vos pertes (figurines éliminée, capturées ou/et arrêtées) en soustrayant la valeur de chaque figurine (sans son équipement).
2. Ajoutez ou soustrayez les points de pertes, d'objectifs et de scénario :

Points de pertes, d'objectifs et de scénario	Valeur
La bande a atteint son objectif.	+10
La bande a fini la partie avec plus de la moitié de son effectif.	+10
Par « civil » tué par un policier	-10

## Système de campagne

### La réputation

Si votre chef survit de partie en partie, sa réputation grandira de la façon suivante :

Réputation	Pts de réputation*	Gain/perte de fin de partie
« Capo »	1	8 pts
« Caïd »	2	10 pts
« Célébrité »	3	20 pts
« Légende »	4	30 pts

- Le chef pourra ajouter ou soustraire la valeur de sa réputation à chaque lancer de dé.

Pour les hommes de main, la progression se fait de la façon suivante.

Grade	Pts de réputation	Gain/perte de fin de partie
Recrue (inexpérimenté)	0	0 pt
Voyou (expérimenté)	0	2 pts
Truand (vétérant)	0	4 pts

Le gain de point permettra d'équiper davantage sa bande.

### Les « Incorruptibles »

Réputation	Pts de réputation	Gain/perte de fin de partie
Détective	1	8 pts
Sergent	2	10 pts
Lieutenant	3	20 pts
Capitaine	4	30 pts

### Les « Méchants » \*

Réputation	Pts de réputation	Gain/perte de fin de partie
Membre	0	2pts
Cadre	1	8 pts
Leader/Maître	2	10 pts
Grand maître/leader charismatique	3-4	20-30 pts

\* Inclus le KKK, les ligues d'auto-défenses, etc.

## Evènements

Les joueurs peuvent utiliser ce système d'évènements afin de « pimenter » encore davantage leurs parties. Les joueurs achètent des « évènements » lors de la création de leur bande.

### **Corruption** (G) 30 pts

Vous avez « acheté » l'un des membres du camp adverse. Jetez un 2d6. Sur un résultat de 10 + modifié par la réputation du chef, le combattant change de camp de manière définitive.

### **« Pot de vin »** (G) 20 pts

La police de la ville est dans vos petits papiers et vous ignore même si un policier entre dans la zone de contrôle (15cm) de l'un de vos combattants.

### **Assassinat** (G) 20 pts

La tête de l'un des membres de votre bande est mise à prix. Jetez un 2d6. Sur un résultat de 10+, votre adversaire inflige 1d4-2 blessures à un combattant de son choix.

### **« Indic »** (P) 20 pts

L'un de vos « indic » vous a rencardé. Si votre adversaire s'est embusqué, vous réussissez automatiquement votre test de détection.

### **« Scoumoune »** (10 pts)

Vous obligez votre adversaire à relancer un jet de Dé.

### **« Émeute »** (30 pts)

Votre leader ou « Maître » peut soulever la colère populaire. Fais un jet sous sa réputation. Si le jet est égal ou inférieur à celle-ci, le joueur jette 2d6 figurines qui rentrent à 30cm de l'ennemi le plus proche.

G= ne peut être choisi que par les gangsters et les méchants

P= ne peut être choisi que par les incorruptibles



## Bandes

### Policiers

Tintin / vengeur masqué et autre (1)

T	C	F	E	B	A	C	R	D
3+	3+	3	3	3	3	3+	5	1

Capitaine (1)

T	C	F	E	B	A	C	R	D
4+	3+	3	3	3	3	3+	4	1

Lieutenant (1)

T	C	F	E	B	A	C	R	D
5+	4+	3	4	2	2	4+	3	0

Règle spéciale : « loyal »

Sergent (1)

T	C	F	E	B	A	C	R	D
5+	4+	3	4	2	2	4+	2	0

Règle spéciale : « loyal »

Détective (0-4)

T	C	F	E	B	A	C	R	D
6+	6+	3	4	1	2	6+	1	0

Règle spéciale : « loyal »

Molosse (0-1)

C	F	E	B	A
3+	6	3	1	1

## **Mafia**

### **Légende du « milieu »**

<b>T</b>	<b>C</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	<b>C</b>	<b>R</b>	<b>D</b>
<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3+</b>	<b>4-3</b>	<b>1</b>

### **Caïd (1)**

<b>T</b>	<b>C</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	<b>C</b>	<b>R</b>	<b>D</b>
<b>4+</b>	<b>3+</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3+</b>	<b>2</b>	<b>1</b>

### **Capo (1)**

<b>T</b>	<b>C</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	<b>C</b>	<b>R</b>	<b>D</b>
<b>5+</b>	<b>4+</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4+</b>	<b>1</b>	<b>0</b>

Règle spéciale : « loyal »

### **Homme de main (0-4)**

<b>T</b>	<b>C</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	<b>C</b>	<b>R</b>	<b>D</b>
<b>6+</b>	<b>6+</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>6+</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

Règle spéciale : « loyal »

## Les Méchants

Légende	C	F	E	B	A	C	R	D
3+	3+	3	3	3	3	3+	4-3	1

### Leader/Maître (1)

T	C	F	E	B	A	C	R	D
4+	3+	3	3	3	3	3+	2	1

### Cadre (1)

T	C	F	E	B	A	C	R	D
5+	4+	3	4	2	2	4+	1	0

Règle spéciale : « embrigadé »

### Membre (0-4)

T	C	F	E	B	A	C	R	D
6+	6+	3	4	1	2	6+	0	0

Règle spéciale : « embrigadé »

## Les véhicules

### Déplacement

- Un véhicule peut avancer de 30cm.

### Actions

Actions	Remarques
Déplacement	Le chasseur peut se déplacer de 1 à 30cm.
S'arrêter	Le véhicule ne pourra plus se déplacer dans le tour de jeu.
Contacteur un ennemi	Le conducteur doit faire un test de cran.
Embarquer/débarquer des passagers	Embarquer ou débarquer des passagers coûte la 1/2 du mouvement.

### Localisation

Un véhicule est toujours visible. Pas de jet de dé pour le localiser.

### Tir depuis/sur un véhicule

Le véhicule doit être pris pour cible pour subir des dégâts sinon cela n'a pas d'effet.

- 3 pour le tireur si la voiture est en mouvement.

Le tireur doit annoncer qu'elles sont ses intentions :

- tirer sur les passagers (procédure classique) ou

- tirer sur le véhicule

### Tir sur un véhicule

#### Jet de sauvegarde aux véhicules (2d6)

7 ou + armes légères

10 ou + explosion

#### Table des dommages aux véhicules (1d6)

Arme utilisée	Immobilisé	Détruit
Armes légères	4-6	/
Dynamite	2-5	6

**Immobilisé** = le véhicule ne peut plus avancer de la partie.

**Détruit** = le véhicule est éliminé, lancer 1d6-3, c'est le nombre de survivants qui en sortent.

Si le véhicule est en mouvement, jetez un dé 1d6 :

1-2	Le véhicule se déporte sur la gauche et rentre dans le premier obstacle rencontré.	Chaque passager subit 1d4-2 blessures
3-4	Le véhicule se déporte sur la droite et rentre dans le premier obstacle rencontré.	Chaque passager subit 1d4-2 blessures
5	Le véhicule fonce tout droit dans le premier obstacle rencontré.	Chaque passager subit 1d4-2 blessures
6	Le véhicule explose.	Chaque passager subit 1d4 blessures

Si un véhicule fonce sur un ennemi, celui-ci peut tenter une esquiver. En cas de réussite, le combattant aura à tester son moral en fin de tour. En cas d'échec, la figurine est éliminée du jeu écrasée par la voiture.