

# DÉAMBULATION



## LE JOB

*Parfois, une simple ballade pour se rendre à un rendez-vous dans les rues sombres de Seattle peut devenir... intéressante.*

Difficulté : Facile (uniquement pour les Runners avec 0 Karma)

Joueurs : 2 - 4

## OBJECTIF DE MISSION

Votre équipe va tenter de surmonter quelques obstacles tout en se frayant un chemin à travers deux blocs des bas-fonds de Downtown. Une fois les lieux nettoyés, la mission est réussie.

## MISE EN PLACE DE LA MISSION

Chaque joueur choisit une carte Runner et un rôle. Ensuite, les joueurs décident qui est le premier Runner. Puis révélez un obstacle pour chaque runner. Placez le premier obstacle en face du Runner dont la couleur du rôle correspond à la couleur de l'obstacle. Placez les autres dans le sens horaire. Pour finir, piochez une carte Crossfire et placez-la en jeu, face visible. Suivez les règles habituelles des cartes Crossfire.

## SCÈNE 1 : RETIENS TON SOUFFLE

Quand il n'y a plus d'obstacles en jeu, terminez le tour du Runner actif. Puis, retirez l'Évènement Crossfire du jeu (la carte retourne sous le deck Crossfire au lieu d'aller dans la défausse), et chaque Runner se soigne de 1 PV. Pour finir, chaque Runner peut acheter une carte du Marché Noir.

## SCÈNE 2 : C'EST REPARTI POUR UN TOUR

Après avoir repris votre souffle, piochez un nombre d'obstacles égal au nombre de Runners, plus un. Dans un premier temps, retournez autant d'obstacles du deck Obstacle Difficile qu'il y a de cartes dans la défausse Crossfire. Ensuite, si d'autres obstacles sont encore nécessaires, retournez des obstacles du deck Obstacle Normal pour compléter. Placez le premier obstacle en face du Runner dont la couleur du rôle correspond à la couleur de l'obstacle. Distribuez les autres dans le sens horaire.

## RÉUSSIR LA MISSION

Si l'équipe triomphe de chaque obstacle et nettoie les deux blocs, elle réussit la mission !  
Si un Runner est Choqué, la mission se termine immédiatement. Retournez-y et réessayez.

## JOUER À MOINS DE QUATRE RUNNERS

S'il y a moins de quatre Runners, certains devront interpréter plus d'un rôle. Dans une partie à 3 joueurs, un des Runners devra jouer 2 rôles. Dans une partie à 2 joueurs, les 2 joueurs joueront chacun deux rôles. Si vous jouez plusieurs rôles, choisissez un deck de départ correspondant à un de ces rôles. Si vous jouez plus d'un rôle, augmentez votre nombre de Nuyens de départ de 1.

S'il n'y a que 3 Runners, ne retournez pas de carte Crossfire au début de la première phase. S'il n'y a que 2 Runners, ne retournez pas de carte Crossfire au début des phases 1 et 2.

## GAIN DE KARMA

Si l'équipe a réussi, chaque Runner gagne 2 Karmas.