

LIVRAISON

LE JOB

Mr Johnson vous a embauchés pour livrer un mystérieux colis à un employé d'Universal Omnitech. Perdez-le et vous pourrez oublier votre paie... tout comme votre réputation.

Difficulté : Normale (pas d'augmentation nécessaire)

Joueurs : 1 - 4

OBJECTIF DE MISSION

L'équipe doit livrer son colis coûte que coûte. Si le Runner en charge du colis est Choqué ou en Etat Critique, la mission est un échec.

MISE EN PLACE DE LA MISSION

Le groupe choisit le Runner qui porte le colis : ce joueur reçoit un token. Retirez du deck Obstacle Normal toutes les cartes dont la valeur en Nuyens est supérieure à 5 : mélangez le deck et ne conservez qu'un nombre d'obstacles égal au nombre de Runners multiplié par 3. Le deck Obstacle Difficile n'est pas utilisé. 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.

OBSTACLES & CROSSFIRE

La mission ne se joue qu'en une seule Scène : au début de chaque phase, piochez un obstacle et placez-le devant le Runner portant le colis. A son tour, un Runner peut décider de prendre le colis à son partenaire : dans ce cas, et par ordre d'importance, la moitié des obstacles (arrondis au supérieur) qui font face au précédent porteur est déplacée face au nouveau possesseur du colis. Utilisez les règles Crossfire normale.

JOUER À MOINS DE QUATRE RUNNERS

Les règles sont les mêmes que la mission soit accomplie par un, deux, trois ou quatre Runners.

RÉUSSIR LA MISSION

Si le Runner qui porte le colis possède encore au moins 1 PV lorsque le dernier obstacle du deck est vaincu, alors l'équipe parvient à livrer le colis et la mission est réussie.

GAIN DE KARMA

Si l'équipe a réussi, chaque Runner gagne 2 Karmas. Si l'équipe a échoué, mais qu'elle a réussi la phase d'annulation de run, chaque Runner gagne 1 Karma. L'équipe a également accès à l'option bonus suivante :

PATATE CHAUDE : Constituer le deck d'obstacles sans la limite de valeur de 5 Nuyens donne +1 Karma.

RÉPARTITION DU KARMA

Chaque joueur gagne les récompenses en Karma suivantes en fonction du Karma dont il dispose.

**KARMA DANS LES
AUGMENTATIONS**

0-10
11-30
31-50
51 et plus

RÉCOMPENSE / PÉNALITÉ

Karma Total
Pénalité de -1 Karma
Pénalité de -2 Karmas
Pénalité de -3 Karmas