



**EVENEMENT**

# ACTIVITE DES GANGS

**DETENDU ! → ATTENTION !**

**Voyous.** Placez deux Gangsters disponibles et du Rang le plus bas au Point d'Entrée le plus proche d'un Marchand.

**COUVREZ-MOI ! → PURGE**

**Crime organisé.** Placez les quatre Gangsters disponibles du Rang le plus bas au Point d'Entrée le plus proche d'un Marchand.





**EVENEMENT**

# ACTIVITE DES GANGS

**DETENDU ! → ATTENTION !**

**Voyous.** Placez deux Gangsters disponibles et du Rang le plus bas au Point d'Entrée le plus proche d'un Marchand.

**COUVREZ-MOI ! → PURGE**

**Crime organisé.** Placez les quatre Gangsters disponibles du Rang le plus bas au Point d'Entrée le plus proche d'un Marchand.





**EVENEMENT**

# PETITES FRAPPES

## DETENDU ! → ATTENTION !

**Initiation.** Un Civil a prouvé sa valeur au gang local et l'a rejoint. Choisissez un Civil au hasard : il est considéré comme étant un Gangster pour le reste de la partie. Son Profil et ses statistiques restent les mêmes. Placez un pion Rappel sur son Profil pour signaler qu'il est désormais un Gangster.



## COUVREZ-MOI ! → PURGE

**Hommes de mains.** Le gang local a recruté ! Choisissez deux Civils au hasard : ils sont considérés comme étant des Gangsters pour le reste de la partie. Leurs Profils et leurs statistiques restent les mêmes. Placez un pion Rappel sur leurs Profils pour signaler qu'ils sont désormais des Gangsters.





**EVENEMENT**

# LUTTE DE POUVOIR

## DETENDU ! → ATTENTION !

**O.P.A hostile.** Le Gangster le plus proche du Chef de Gang (un Gangster de Rang 3) s'active immédiatement et prend le Chef du Gang pour cible de toutes ses actions. Si le Chef survit, le Gangster activé est retiré de la partie. Sinon, il s'active de nouveau normalement durant la Phase des PNJ.



## COUVREZ-MOI ! → PURGE

**Règlement de compte.** Les combats entre gangs ont dégénéré et impliquent désormais tout le monde dans la zone ! Appliquez les mêmes règles qu'au-dessus. Après l'activation du premier Gangster, tous les autres Gangsters s'activent et chacun d'eux prend pour cible la figurine la plus proche (sans tenir compte de son type). Ils s'activent de nouveau normalement durant la Phase des PNJ.







**EVENEMENT**

# VAGUE DE CRIMES

**DETENDU ! → ATTENTION !**

**Sans déconner !** Tous les Gangsters s'activent immédiatement comme lors de la Phase des PNJ et effectuent une seule action. Ils s'activent de nouveau normalement durant la Phase des PNJ.



**COUVREZ-MOI ! → PURGE**

**Renforts !** Placez tous les Gangsters n'étant pas actuellement en jeu sur un Point d'Entrée choisi au hasard. Tous les Gangsters s'activent ensuite immédiatement comme durant la Phase des PNJ en effectuant une seule action. Ils s'activent de nouveau normalement durant la Phase des PNJ.

