

Vincent Bettenfeld présente

OVERSQUAD

Dans la Futuropolis de 2001, vous êtes la loi.

Cyborgs, mutants, et aliens sèment le chaos dans les rues.

Utilisez votre Kilogun pour rétablir l'ordre. Jeter 1D6 donne les dégâts.

Vous possédez **12 PV**. Votre combinaison a **12 unités d'Alphaboost**. Consommer **1 d'Alphaboost** augmente un jet, ou diminue les dégâts subis, d'un dé (cumulable).

Intimidation (jet individuel)

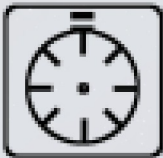
1D6 : si votre jet dépasse le total de santé adverse en une fois, vous intimidez.

Discrétion (jet individuel)

Vigilance de l'adversaire = jet de dégâts. Surpassez ce total avec votre **Alphaboost** pour passer inaperçu.

Votre équipe partage **10 Overpoints**.

Investiguer ou réquisitionner sans preuve coûte un mandat en **Overpoints**. Trouver des preuves ou arrêter un coupable avec le rembourse. Chaque innocent tué fait perdre **1 Overpoint** !



1h au central → **+1 Alphaboost**



-1 Overpoint redonne **3 d'Alphaboost** (distribuables)



En véhicule, ni hologramme, ni pouvoirs. Le copilote tire. Vitesse par tour = 2D6. L'Alphaboost influe **uniquement** sur la vitesse. Le central livre n'importe quel véhicule pour le double du mandat (non remboursable).

| | Gangster Moto* | Cybercommando Voiture Cruiser* Appartement* | Mecha Monster Truck Étage* | Maître Katana Supercoptère Building* |
|---|----------------|---|----------------------------|--------------------------------------|
| Santé | 6 | 15 | 30 | 60 |
| Dés de dégâts Véhicules : Dés de vitesse Coût du mandat si * applicable | 1 | 2 | 3 | 4 |



Kung-Flic

1 d'Alphaboost → 2D6 pour les dégâts et la vitesse



Négociator

- 1 d'Alphaboost → 2D6 pour l'intimidation
- 2 d'Alphaboost = coût du mandat -1 (hors livraison)



Ninja Force

1 d'Alphaboost → 2D6 pour la réduction de dégâts et la discrétion

Bonne chance, Oversquad !

