

TYPES D'ENNEMIS

1. Individus

- a. Minions :
 - i. Ne peuvent supporter qu'UN HARM.
 - ii. Ne peuvent PARRY, DODGE, ni faire de REACTION.
 - iii. Ne peuvent sacrifier ni SHIELD ni ARMOR.
 - iv. Ne tirent qu'un D20 pour les skill TESTS, notamment le combat.
 - v. N'ont pas de HIT LOCATION.
- b. Toughened :
 - i. Peuvent supporter DEUX HARMS physique ou mental.
 - ii. Peuvent PARRY, DODGE, et faire des REACTION.
 - iii. Peuvent sacrifier un SHIELD pour éviter un HARM.
 - iv. Ne peuvent pas sacrifier une ARMOR.
 - v. Tirent 2D20 pour les skill TESTS, et peuvent avoir jusque 3D20 de bonus.
 - vi. N'ont pas de HIT LOCATION.
- c. Nemesis :
 - i. Peuvent supporter 5 HARMS physique ou mental.
 - ii. Peuvent PARRY, DODGE, et faire des REACTION.
 - iii. Peuvent sacrifier un SHIELD pour éviter un HARM.
 - iv. Peuvent sacrifier une ARMOR pour éviter un HARM.
 - v. Peuvent utiliser 3 DOOMS et gagner un point de FORTUNE.
 - vi. Tirent 2D20 pour les skill TESTS, et peuvent avoir jusque 3D20 de bonus.
 - vii. Ont HIT LOCATION.

2. Groupes

- a. Mob :
 - i. Jusque 5 minions, sans Toughened ni Nemesis
 - ii. Chef tire 1D, peut ajouter jusque 3D en payant du DOOM
 - iii. S'il réussit son test (prendre des couleurs de D différentes), alors les autres peuvent ajouter 1D chacun dans le cadre de l'assistance (max 8D donc, 1D pour le chef, 4D pour les autres, plus 3D pour le DOOM)
 - iv. Pas de réaction
- b. Squad :
 - i. Jusque 4 minions, dirigés par un Toughened ou un Nemesis (=Leader). Un squad qui perd son Leader devient Mob
 - ii. Chef tire 2D, peut ajouter jusque 3D en payant du DOOM
 - iii. S'il réussit son test (prendre des couleurs de D différentes), alors les minions peuvent ajouter 1D chacun dans le cadre de l'assistance (max 9D donc, 2D pour le chef, 4D pour les minions, plus 3D pour le DOOM)
 - iv. Pas de réaction du Leader tant que le Leader est dans le Squad
 - v. Les dégâts vont d'abord sur les minions, puis une fois ceux-ci tous morts, sur le Leader ; sauf si «Called Shot» qui coûte 2 MOMENTUM, Regular (donc nécessité de réussir un TEST d'attaque avant).
- c. Utilisation de DOOM :
 - i. Interpose : Si une créature alliée à portée (Reach) est la cible d'une attaque, Mob & Squad peuvent payer 1 DOOM pour être la cible.
 - ii. Arme spéciale : en payant 2 DOOM, un des membres du Mob ou Squad peut utiliser une arme/attaque spéciale qu'il a, et ne participe donc pas à l'attaque globale. Il peut désigner une cible différente que celle choisie par ses camarades.