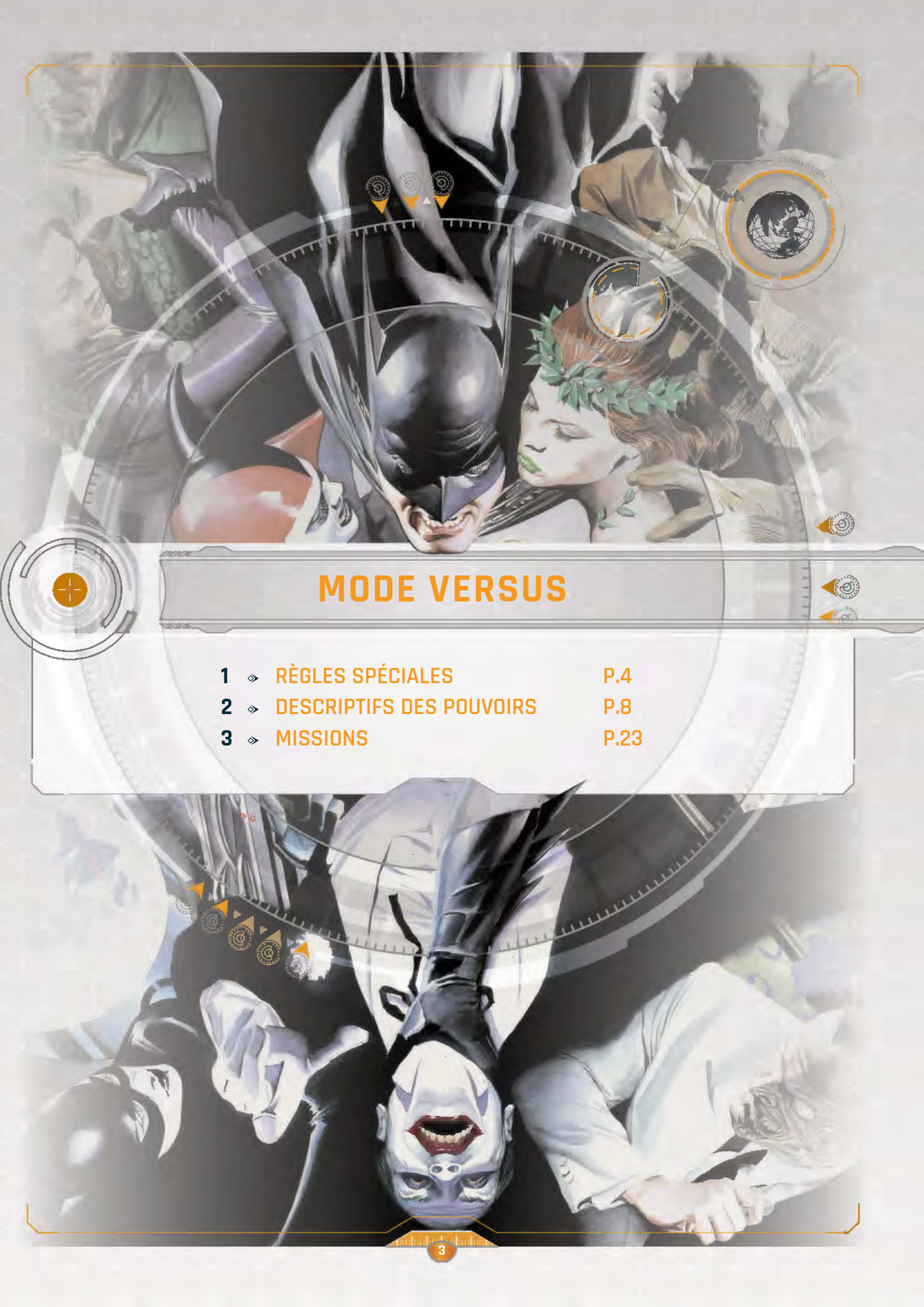




VERSUS MODE



MODE VERSUS

- | | | | |
|---|---|--------------------------|------|
| 1 | » | RÈGLES SPÉCIALES | P.4 |
| 2 | » | DESCRIPTIFS DES POUVOIRS | P.8 |
| 3 | » | MISSIONS | P.23 |

I RÈGLES SPÉCIALES

Versus invite deux adversaires, munis chacun d'un poste de commandement, à s'affronter dans un mode escarmouche.

Il s'agit d'une extension au système de jeu, dont les spécificités sont prioritaires sur les règles du livret de base. Dans ce mode de jeu, toutes les figurines, héros ou vilains, sont des personnages contrôlés par des tuiles. Par conséquent, les règles liées à la gestion des cartes matériel ne s'y appliquent pas.

Contrairement à l'accoutumée, l'indice de saturation des cases de défense est égal à 3. Dans ce mode de jeu la structure d'un tour de jeu est inchangée, cependant celle de chaque camp est modifiée.

La structure du tour du vilain subit les modifications suivantes :

A STRUCTURE D'UN TOUR DU VILAIN



Le tour du vilain est composé des étapes suivantes :

- 1 • Entretien du tour du vilain
- 2 • Résolution des effets de début de tour du vilain
- 3 • Dépense du potentiel d'activation
- 4 • Activation d'une tuile
- 5 • Résolution des effets de fin de tour du vilain

1 ENTRETIEN DU TOUR DU VILAIN

Durant cette étape, en plus des règles habituelles, le vilain récupère 2 points de potentiel d'activation. Pour cela, il transfère 2 Disques de Potentiel d'Activation (DPAs) depuis sa zone de potentiel d'activation indisponible vers sa zone de potentiel d'activation disponible.



FIG. 1

EXEMPLE DE MISE EN PLACE



- D • Nombre de DPAs dans la zone de potentiel d'activation disponible au début de la partie.
- B • Nombre de DPAs dans la zone de potentiel d'activation indisponible au début de la partie.
- C • Nombre de points de potentiel d'activation récupérés à chaque tour.

2 RÉOLUTION DES EFFETS DE DÉBUT DE TOUR DU VILAIN

Cette étape reste inchangée.

3

DÉPENSE DU POTENTIEL D'ACTIVATION

Le vilain peut décider de ne pas activer de tuile et terminer son tour. Dans ce cas, il passe directement à l'étape de résolution des effets de fin de tour du vilain.

Dans le cas contraire, il doit d'abord acheter le droit d'activer une tuile en s'acquittant d'un coût en DPAs. Pour s'en acquitter, le vilain doit déplacer un nombre de DPAs, depuis sa zone de potentiel d'activation disponible vers sa zone de dépense de potentiel d'activation. Le coût est égal au nombre d'activations de tuile déjà réalisées lors de ce tour plus 1, c'est-à-dire le numéro de l'activation en cours.

FIG. 2



Exemple : Le joueur veut activer sa troisième tuile du tour, il doit donc s'acquitter d'un coût en DPAs de 3 disques.



4

ACTIVATION D'UNE TUILE

Cette étape suit les mêmes règles que l'étape activation de la première tuile.

À la fin de cette étape, le joueur décide s'il veut effectuer une nouvelle activation de tuile ou non.

S'il décide de le faire, il retourne à l'étape de dépense du potentiel d'activation.

Ne pas oublier de s'acquitter du coût en cubes d'énergie pour activer la tuile. (voir fig ci-dessous)

FIG. 3



5

RÉSOLUTION DES EFFETS DE FIN DE TOUR DU VILAIN

En plus des étapes habituelles de résolution des effets de fin de tour du vilain, le vilain transfère tous les DPAs de sa zone de dépense de potentiel d'activation vers sa zone de potentiel d'activation indisponible.

B

NOUVELLE STRUCTURE DU TOUR DU CAMP DU HÉROS :

Le tour du camp du héros suit les mêmes règles que le tour du camp du vilain du mode versus, sauf qu'il faut permuter les termes héros et vilains.

C

JOUER UNE MISSION

1

SÉLECTION DE LA MISSION

Les joueurs s'accordent sur la mission à jouer. Ils placent les cubes d'énergie et DPAs comme indiqué par sa mise en place.

2 SÉLECTION DU QG

Chaque joueur doit choisir son QG parmi les tuiles personnage de niveau QG/Lieutenant (boîte de base et extensions) de son camp, en commençant par le camp qui a l'initiative. Le type (simple ou double) de la tuile QG qu'ils doivent sélectionner est déterminé

par leur rivière initiale, tel qu'indiqué dans la mise en place de la mission. Après avoir choisi, les joueurs placent les pions point de vie des personnages sur leur poste de commandement. Chaque figurine de QG est placée sur le plateau comme indiqué par le plan de la mise en place. Le QG vient avec son pouvoir et avec la tuile événement (Cf. page 8). La tuile événement est placée dans la rivière comme indiqué dans la mise en place.

EXEMPLE DE RIVIÈRE INITIALE POUR LE CAMP DU HÉROS



EXEMPLE DE RIVIÈRE INITIALE POUR LE CAMP DU VILAIN

3 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

Les joueurs vont composer le reste de leur équipe. Pour cela, ils doivent choisir parmi toutes les tuiles personnage de leur camp. Le nombre, le type et le niveau des tuiles qu'ils doivent sélectionner est déterminé par leur rivière initiale.

Les tuiles sont sélectionnées par les joueurs, une à une et à tour de rôle, en commençant par le camp qui a l'initiative.

Lorsqu'une tuile de niveau QG/Lieutenant est sélectionnée pour un emplacement autre que celui de QG, son pion point de vie est placé sur le poste de commandement. Cette tuile est une tuile de Lieutenant, et elle n'ajoute aucun effet à la tuile événement.

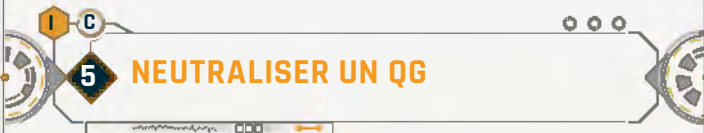




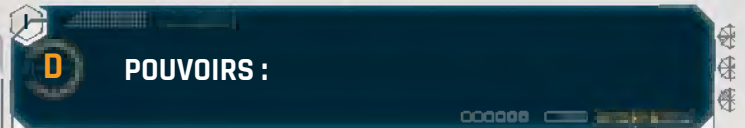
Ce pictogramme permet d'indiquer où placer les figurines d'une tuile sur le plateau. Le chiffre sur le pictogramme correspond au coût d'activation de la tuile correspondante.



Les joueurs terminent de mettre en place la mission comme indiqué par sa mise en place.



Lorsqu'un QG est neutralisé, si la tuile événement ne possède plus d'événement associé, elle est également neutralisée.



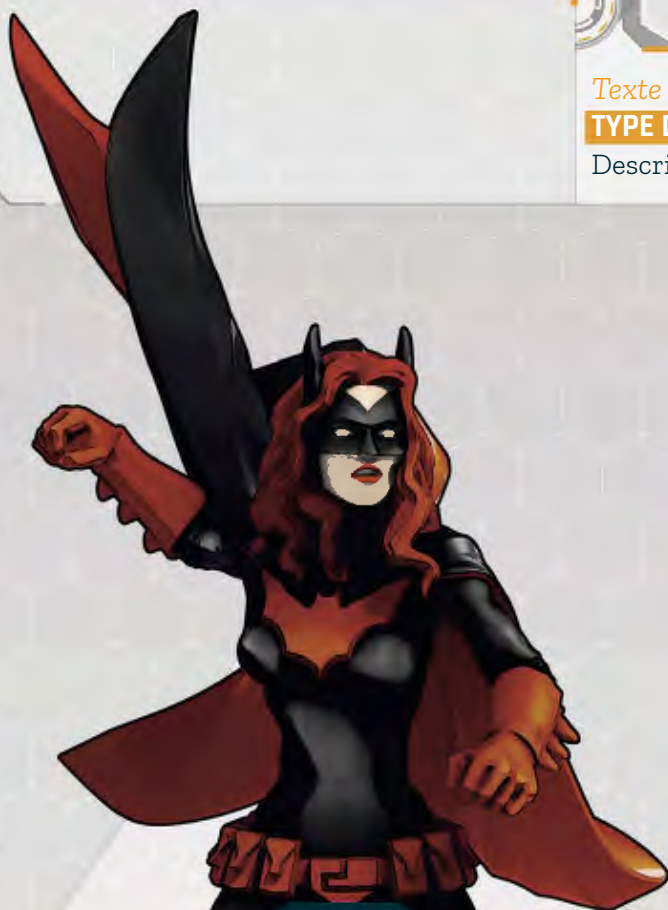
Chaque QG dispose d'un ou plusieurs pouvoirs qui prend la priorité sur toutes les règles, excepté les règles de mission.

L'utilisation de ce pouvoir est obligatoire :

- ▶ si le pouvoir est un événement spécial, il est associé à la tuile événement. Son effet est obligatoirement appliqué lorsque la tuile événement de son camp est activée. Si le QG est neutralisé, ses pouvoirs de type événement spécial ne sont plus associés à la tuile événement,
- ▶ les effets de pouvoirs permanents ne sont pas associés à la tuile événement. Ces effets sont pris en compte tout au long de la partie.

De plus, si un pouvoir vous fait remplacer la tuile événement par une autre tuile, vous ne pouvez plus bénéficier de l'effet de l'événement lié à la mission.

Les pouvoirs sont présentés ainsi :



POUVOIRS

HÉROS

NOM DU PERSONNAGE

NOM DU POUVOIR

Texte d'ambiance

TYPE DE POUVOIR

Description d'un effet

AZRAEL

LAME ENFLAMMÉE

Azrael effectue immédiatement une attaque à l'aide de sa lame enflammée.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Azrael. Il effectue seulement une attaque au corps-à-corps avec sa caractéristique 2 dés oranges. Pour cette attaque, le vilain ignore l'étape de dépense de cubes d'énergie lors de la défense.

OU

Azrael effectue immédiatement un mouvement.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Azrael. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

ALFRED

SOIN

Le héros soigne son lieutenant.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros place le pion point de vie du lieutenant à son niveau de départ.

OU

Alfred effectue immédiatement un mouvement.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Alfred. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

BATGIRL (BARBARA GORDON)

BATARANG TÉLÉGUIDÉ

Batgirl effectue une attaque à distance à l'aide d'un batarang téléguidé.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Batgirl. Elle effectue seulement une attaque à distance avec les exceptions suivantes :

- ▶ Batgirl ne doit pas nécessairement avoir une ligne de vue sur le défenseur,
- ▶ le défenseur doit se trouver à une distance maximale de 3 zones de Batgirl,
- ▶ lors de l'étape constitution de la réserve de dés, sa caractéristique d'attaque est 1 dé noir relançable + 1 dé jaune.

OU

Batgirl effectue immédiatement un mouvement.

EVENEMENT SPECIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Batgirl. Elle effectue seulement sa première étape de mouvement.



Batman se cache dans les ombres, prêt à fondre sur sa proie.

EVENEMENT SPECIAL



PION OMBRE

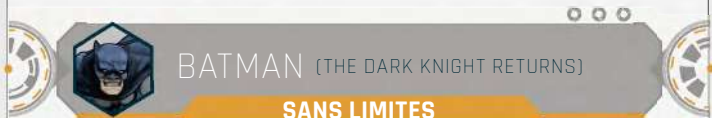
Le héros place un pion fumigène dans la zone de Batman, puis place un deuxième pion dans une zone à 1 de distance du premier. Enfin, il en place un troisième dans une zone à 1 de distance du second.

Ensuite, le héros répartit comme il le souhaite, sans les montrer au vilain, les 3 pions ombre (face ombre visible) dans les 3 zones dans lesquelles il a précédemment placé des pions fumigènes. Le héros retire la figurine de Batman et la place dans sa réserve.

Un pion ombre peut être pris pour cible d'attaques et d'explosions. Dans ce cas, le héros le retourne :

- ▶ si la face révélée est une face vide, l'action d'attaque ou l'explosion n'ont aucun effet sur le pion ombre. Celui-ci est ensuite retiré,
- ▶ si la face révélée est la face Batman, le héros place la figurine de Batman depuis sa réserve dans la zone du pion. Les pions ombre restant sont retirés. L'attaque est ensuite résolue normalement.

Lorsque Batman est activé, s'il reste des pions ombre et que sa figurine n'est pas en jeu, le héros la place depuis sa réserve dans la zone du pion ombre au dos duquel se trouve la face Batman. Batman peut immédiatement effectuer une action d'attaque au corps-à-corps avec sa caractéristique de 1 dé rouge + 1 dé rouge. Le héros active ensuite Batman normalement.



Batman effectue immédiatement un mouvement et plusieurs attaques en se blessant.

EVENEMENT SPECIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Batman. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :

- ▶ il peut effectuer sa première étape de mouvement mais pas la seconde,
- ▶ lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il ne peut que déclarer des actions d'attaque au corps-à-corps avec sa caractéristique 2 dés oranges et son multiplicateur d'actions de 3. Il subit ensuite 1 blessure.

OU

Batman effectue immédiatement un mouvement et une grosse attaque en se blessant.

EVENEMENT SPECIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Batman. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :

- ▶ il peut effectuer sa première étape de mouvement mais pas la seconde.
- ▶ lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il ne peut déclarer qu'une action d'attaque au corps-à-corps avec la caractéristique de 2 dés noirs + 1 dé rouge. Il subit ensuite 2 blessures.



Batman effectue immédiatement une attaque à distance à l'aide de son arbalète.

EVENEMENT SPECIAL

le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Batman. Il effectue seulement une attaque à distance pour laquelle il bénéficie de la compétence tireur d'élite de niveau 2

OU

Batman effectue immédiatement un mouvement.

EVENEMENT SPECIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Batman zero year. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.



BATMAN (YEAR 100)

ÉCHAPPÉE BELLE

Batman effectue immédiatement un mouvement pour se mettre à l'abris et se soigner.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Batman. Il effectue sa première étape de mouvement, lors de laquelle il bénéficie de la compétence insaisissable de niveau 3. Si la zone dans laquelle Batman termine son mouvement ne contient aucun personnage du camp du vilain, il récupère jusqu'à 2 points de vie. Il ne peut pas récupérer plus de points de vie que son attribut de points de vie.



BATWING

CHOC ÉLECTRIQUE

Batwing déclenche un choc électrique dans sa zone.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le héros déclenche une explosion de niveau 3 dans la zone de Batwing. Il ignore cette explosion.

OU

Batwing ne fait rien.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Aucun effet.



BATWOMAN

AVANTAGE STRATÉGIQUE

Batwoman se sert de son enseignement militaire pour prendre l'avantage stratégique.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain transfère un DPA depuis sa zone de potentiel d'activation indisponible vers sa zone de dépense de potentiel d'activation.

Lors du prochain tour du vilain, on considère qu'il a déjà réalisé une activation.



BLACK CANARY

CRI

Black Canary utilise son cri pour attaquer les adversaires.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Black Canary. Elle effectue seulement une action de manipulation automatique en utilisant sa compétence souffle de niveau 2.

OU

Black Canary effectue immédiatement un mouvement.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Black Canary. Elle effectue seulement sa première étape de mouvement.



BLUE BIRD

TASER RIFLE

Blue Bird effectue une attaque à distance à l'aide de son taser rifle.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Blue Bird. Elle effectue seulement une attaque à distance avec la caractéristique de 1 dé blanc relançable + 1 dé orange. Pour cette action, elle bénéficie de la compétence électricité de niveau 3.

OU

Blue Bird effectue immédiatement un mouvement.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Blue Bird. Elle effectue seulement sa première étape de mouvement.



BRUCE WAYNE

GARDE DU CORPS

Bruce Wayne arrive sur les lieux, accompagné de ses gardes personnels.

PERMANENT

À la fin de l'étape de sélection du QG, le héros remplace la tuile événement de sa rivière par la tuile de Bat-Robots. Il place ensuite 2 figurines de Bat-Robots dans la zone de Bruce Wayne.



CATWOMAN



CATWOMAN (THE LONG HALLOWEEN)

VOLEUSE HORS-PAIR

Catwoman se déplace puis effectue une manipulation dans sa zone.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Catwoman. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :

- ▶ Catwoman peut effectuer sa première étape de mouvement mais pas la seconde.
- ▶ lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, elle ne peut déclarer qu'une action de manipulation.



COMMISSIONER GORDON

ESCOUADE D'ÉLITE

Commissioner Gordon arrive sur les lieux, accompagné d'une escouade d'élite.

PERMANENT

À la fin de l'étape de sélection du QG, le héros remplace la tuile événement de sa rivière par la tuile de Heavy GCPD. Il place ensuite 2 figurines de Heavy GCPD dans la zone du Commissioner Gordon.



DUKE

PRÉCOGNITION

Duke se sert de ses capacités pour prédire les mouvements de son adversaire.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros désigne un personnage situé dans la même zone que lui et lance deux dés oranges. Le personnage désigné subit autant de blessures que de succès obtenus.

OU

Duke effectue immédiatement un mouvement.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Duke. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.



GREEN ARROW

CHASSEUR-NÉ

Green Arrow se sert de ses capacités de chasseur pour traquer et atteindre sa proie.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Green Arrow. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :

- ▶ il peut effectuer sa première étape de mouvement mais pas la seconde.
- ▶ lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il ne peut déclarer qu'une action d'attaque à distance avec la caractéristique de 1 dé noir relançable + 1 dé orange relançable.



HARVEY BULLOCK

OFFICIER VÉTÉRAN

Harvey Bullock dirige son escouade d'une main de fer.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros active immédiatement tous les personnages d'une tuile de sbires ou d'élites qu'il contrôle.



HUNTRESS

ATTAQUE TOURNOYANTE

Huntress effectue une attaque tournoyante avec son bâton.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Huntress. Elle effectue seulement des attaques au corps à corps avec la caractéristique de 2 dés jaunes et un multiplicateur d'actions de 5

OU

Huntress effectue immédiatement un mouvement.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Huntress. Elle effectue seulement sa première étape de mouvement.



JULIA PENNYWORTH

PLANIFICATION MILITAIRE

Julia Pennyworth se sert de son enseignement militaire pour diriger les opérations.

PERMANENT

Si Julia Pennyworth n'est pas neutralisée, lors de l'étape d'entretien du tour du héros, le héros récupère 2 cubes d'énergie supplémentaires.

Lors de l'activation de la tuile événement, ce pouvoir n'apporte aucun effet.



KATANA

SOULTAKER

Katana fonce sur sa cible et l'attaque en libérant des âmes enfermées dans son sabre.

ÉVÉNEMENT SPECIAL

Lorsqu'un personnage est neutralisé par Katana, le héros prend la figurine neutralisée et la place à côté de son poste de commandement. Elle ne va pas dans la réserve de personnages adverse. À la place, on considère qu'elle se trouve dans Soultaker (son katana).

Lorsque le héros active la tuile événement, il réalise immédiatement une activation de personnage avec Katana. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :

- Katana peut effectuer sa première étape de mouvement mais pas la seconde.
- lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, elle ne peut déclarer qu'une action d'attaque au corps-à-corps avec sa caractéristique 1 dé orange + 2 dés jaunes. Lors de l'étape de constitution de la réserve de dés, le héros ajoute un dé blanc par figurine dans Soultaker. Il prend ensuite les figurines qui se trouvent dans le katana et les place dans la réserve de personnages de leur contrôleur.



NIGHTWING

IMPÉTUEUX

Nightwing réalise une charge.

ÉVÉNEMENT SPECIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Nightwing. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile en respectant les exceptions suivantes :

- Nightwing ne peut effectuer qu'une seule de ses deux étapes de mouvement,

- Lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il ne peut que déclarer des actions d'attaque au corps-à-corps.



ORACLE

STRATÈGE AGUERRIE

Oracle est à la tête des opérations.

PERMANENT

Si Oracle n'est pas neutralisée, lors de l'étape d'entretien du tour du héros, le héros récupère 1 point de potentiel d'activation supplémentaire.

Lors de l'activation de la tuile événement, ce pouvoir n'apporte aucun effet.



ORPHAN (CASSANDRA CAIN)

POSTURE DÉFENSIVE

Orphan opte pour une posture défensive.

ÉVÉNEMENT SPECIAL

Le héros place le pion posture défensive sur le socle d'Orphan.

Lorsque le héros active Orphan ou qu'elle est neutralisée, si le pion posture défensive est présent sur son socle, alors le héros le retire.

**PION POSTURE DEFENSIVE**

Tant que le pion posture défensive est sur le socle d'Orphan, sa défense automatique est de 4 et elle bénéficie de la compétence contre-attaque de niveau 3.



RED HOOD (JASON TODD)

REPOSITIONNEMENT

Red Hood se repositionne rapidement sur le terrain.

ÉVÉNEMENT SPECIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Red Hood. Il effectue seulement sa première étape de mouvement. Son bonus de points de déplacement au premier mouvement est de 4 et il perd le trait mobilité réduite. De plus, il bénéficie de la compétence parkour de niveau 1.



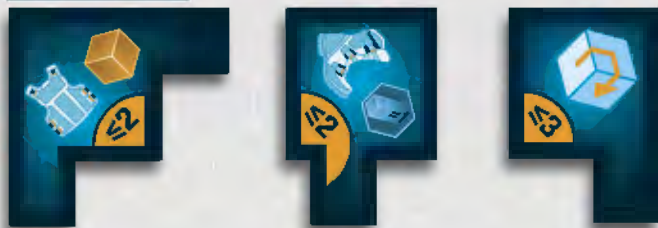
RED ROBIN

CYBERATTAQUE

Red Robin pirate les communications adverses afin de les perturber.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

PIONS PIRATAGE



Le héros peut pirater le poste de commandement adverse. Pour cela, il prend un pion piratage et le pose dans une des cases du poste de commandement adverse qui ne contient pas déjà un pion piratage : mouvement, défense ou relance.

ET

Les communications sont piratées.

PERMANENT

Une case de mouvement, défense ou relance qui contient un pion piratage voit sa saturation diminuée de 1.



Renee Montoya tient en joue ses adversaires.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le héros place le pion freeze dans la zone de Renee Montoya.

Lorsque le héros active Renee Montoya ou qu'elle est neutralisée, si le pion freeze est présent sur le plateau, il le retire.



PION FREEZE

Les personnages sbires ou élite du camp du vilain situés dans la zone du pion freeze ne peuvent pas être activés

OU

Renee Montoya effectue immédiatement un mouvement.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Montoya. Elle effectue seulement sa première étape de mouvement.



Robin est capable de se réactiver grâce à ses capacités exceptionnelles.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le héros effectue immédiatement une activation de personnage avec Robin.

ET

Robin a de grandes difficultés à faire équipe avec quelqu'un.

PERMANENT

Tant que Robin n'est pas neutralisé, le coût en DPAs pour activer la tuile du lieutenant est augmenté de 1.



Robin utilise un dispositif pour effectuer une réflexion à distance.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

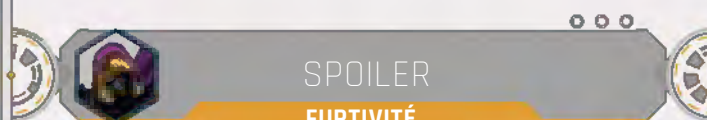
Le héros sélectionne un personnage ami capable de réaliser une action de réflexion. Robin effectue immédiatement une action de réflexion complexe avec ses caractéristiques comme s'il se trouvait dans la zone du personnage ami.

OU

Robin effectue immédiatement un mouvement.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Robin. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.



Spoiler se cache dans les ombres afin de rester discrète.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Spoiler. Elle effectue seulement sa première étape de mouvement, lors de laquelle elle bénéficie de la compétence insaisissable de niveau 5. Après avoir effectué ce mouvement, le héros place le pion furtivité sur le socle de Spoiler.

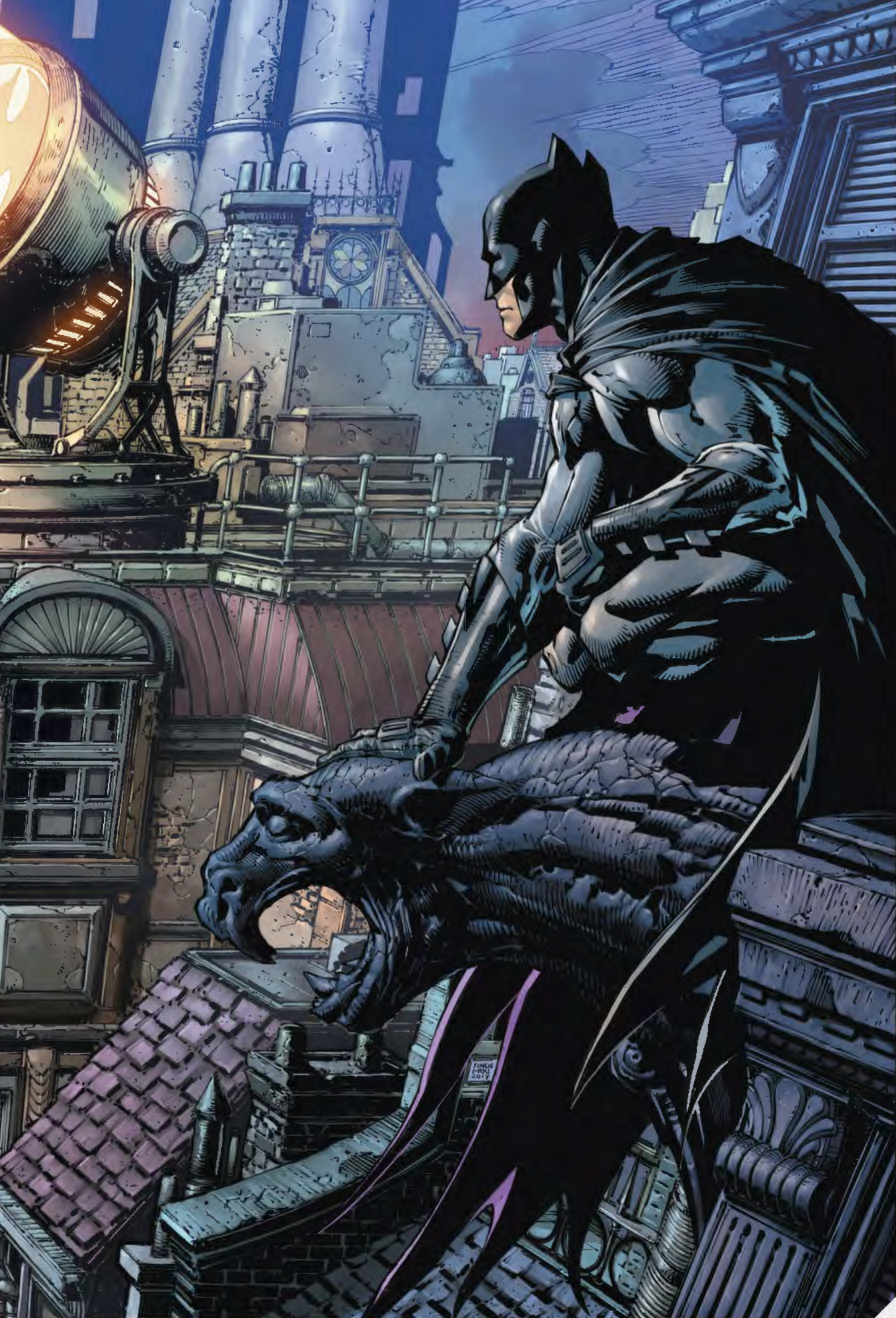
Lorsque le héros active Spoiler ou qu'elle est neutralisée, si le pion furtivité est présent sur son socle, il le retire.



PION FURTIVITÉ

Tant que le pion furtivité est sur le socle de Spoiler, elle bénéficie de la compétence intouchable de niveau 5.







POUVOIRS
VILAINS



BANE
INJECTION DE VENIN

Bane s'injecte une grande dose de venin.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain peut transformer Bane en Bane Venom. Pour cela, il remplace la figurine, la tuile et le pion point de vie de Bane par ceux de Venom Bane. L'événement devient celui de Venom Bane.

OU

Bane s'injecte une petite dose de venin.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Bane durant laquelle il ne peut effectuer qu'une action.



BANE (VENOM INJECTED)
INJECTION INCONTRÔLÉE

Bane ne peut plus s'empêcher de s'injecter du venin.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Venom Bane. À la fin de cette activation, il subit 2 blessures.



BLACK MASK

MOTIVATION EXTRÊME

Black Mask s'en prend aux siens pour motiver ses troupes.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain neutralise un personnage ami dans la ligne de vue de Black Mask. Dans ce cas, il réalise une activation de personnage avec chacun des personnages d'une tuile de sbires ou d'élites qu'il contrôle.

OU

Black Mask ne fait rien.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Aucun effet.



CLAYFACE

AVATAR

Clayface prend l'apparence d'un autre.

PERMANENT

Lors de la composition de l'équipe, immédiatement après que les deux joueurs ont choisi leur QG, le vilain sélectionne une tuile de QG Héros ou Vilain. On appelle le personnage ainsi sélectionné «avatar».

Il récupère la figurine et la tuile correspondante et les place à côté de son poste de commandement.

Lors de l'activation de la tuile événement :

- ▶ si l'avatar n'est pas en jeu, le vilain remplace la tuile et la figurine de Clayface par celles de l'avatar,
- ▶ si l'avatar est en jeu, le vilain remplace la tuile et la figurine de l'avatar par celles de Clayface.

Lorsque l'avatar est en jeu, il ne possède aucun trait ni pouvoir de QG. À chaque fois qu'il doit subir une ou plusieurs blessures, les points de vie sont retirés à Clayface. Lorsque Clayface est neutralisé, l'avatar l'est également.

Tant que l'avatar ou Clayface est en jeu, cet événement spécial est associé à la tuile événement.

DEADSHOT

RICOCHET

Deadshot effectue un tir spécial.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Deadshot. Il effectue seulement une attaque à distance avec la caractéristique de 2 dés blancs. Pour cette action, il ignore les restrictions liées aux lignes de vue.

DEATHSTROKE

POINT FAIBLE

Deathstroke effectue une charge et attaque directement le point faible de son adversaire.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Deathstroke. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

Le vilain désigne ensuite un personnage situé dans la même zone que Deathstroke et lance un dé rouge. Ce personnage subit autant de blessures que de succès obtenus.

DOCTOR DEATH

SÉRUM DU BERSERK

Doctor Death injecte son sérum à un allié.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec une figurine amie située dans la zone de Doctor Death. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :

- ▶ le personnage peut effectuer sa première étape de mouvement mais pas la seconde.
- ▶ lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il ne peut déclarer qu'une action d'attaque au corps à corps pour laquelle il ajoute 2 dés blanc à sa caractéristique d'attaque. À la suite de cette activation, il est neutralisé

OU

Doctor Death ne fait rien.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Aucun effet.

FIREFLY

PURIFICATION PAR LE FEU

Firefly réalimente tous les incendies sur le plateau.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain retourne tous les pions flamme face en dissipation sur leurs face pleine visible

OU

Firefly effectue immédiatement un mouvement.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Firefly. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

HARLEY QUINN

+

HARLEY QUINN (WITH HAMMER)

FOLIE DOUCE

Harley Quinn agit de manière imprévisible.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain lance 1 dé orange sans relance possible. Le nombre de succès obtenus indique l'effet de l'événement :

- ▶ 2 succès (cleptomanie) : le vilain peut prendre un DPA de la zone de potentiel d'activation indisponible du héros et le met dans sa propre zone de potentiel d'activation disponible,
- ▶ 1 succès (schizophrénie) : le vilain intervertit les positions de la figurine d'Harley Quinn et d'une figurine qu'il contrôle située sur une autre zone,
- ▶ 0 succès (bipolaire) : le vilain intervertit les positions de deux tuiles de sa rivière, autre que la tuile événement.

HUGO STRANGE

HYPNOSE

Hugo Strange se sert de ses connaissances de l'esprit humain pour contrôler ses adversaires

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec une ou deux figurines différentes de sbires ou d'élites d'une même tuile contrôlée par le héros. Il effectue seulement sa première étape de mouvement et ne peut pas effectuer de chute ni entrer dans une zone de terrain dangereux.



HUSH

LEADER CHARISMATIQUE

Hush a réussi à engager un lieutenant supplémentaire dans son équipe.

PERMANENT

Immédiatement après avoir choisi son QG, le vilain choisit une tuile de QG/lieutenant de son camp. Celle-ci remplace la tuile événement.

Lors de la mise en place, la figurine correspondante est placée sur la même zone que celle de Hush. Ce personnage commence la partie avec sa valeur de points de vie divisée par deux, arrondie à l'inférieur.



JASON TODD (HUSH)

CHARGE BRUTALE

Jason Todd fonce sur un adversaire pour lui asséner un coup puissant.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Jason Todd Hush. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :

- ▶ Jason Todd peut effectuer sa première étape de mouvement mais pas la seconde;
- ▶ Lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il ne peut déclarer qu'une action d'attaque au corps-à-corps avec la caractéristique de 2 dés rouges.

OU

Jason Todd ne fait rien.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Aucun effet.



JERVIS TETCH

CONTRÔLE MENTAL

Jervis Tetch se sert d'un de ses dispositifs de contrôle mental pour augmenter les membres de son gang.

PERMANENT

Lors de la fin de l'étape de composition de l'équipe, le vilain remplace sa tuile événement par une tuile disponible de sbire ou d'élite du camp du héros. Il la contrôle. Si c'est une tuile de sbires, le vilain place 3 figurines correspondantes dans la zone de Jervis Tetch. Si c'est une tuile d'élites, le vilain place 2 figurines correspondantes dans la zone de Jervis Tetch.



THE JOKER

VENIN DU JOKER

The Joker déploie son venin sur le terrain.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain place immédiatement un pion venin du Joker dans la zone d'un personnage du camp du vilain.

**PION VENIN DU JOKER**

Ce pion suit les mêmes règles que les pions gaz et augmente de 2 le niveau de terrain dangereux de la zone où il se situe.

OU

The Joker effectue immédiatement un mouvement.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec The Joker. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.



THE JOKER (MR. JOE)

TERREUR

The Joker Mr. Joe se mutile afin d'effrayer ses adversaires.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

The Joker Mr. Joe subit immédiatement 1 blessure. Puis le vilain place la tuile d'un personnage contrôlé par le héros situé dans la zone de The Joker Mr. Joe en dernière position de la rivière du héros

OU

The Joker Mr. Joe effectue immédiatement un mouvement.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec The Joker Mr. Joe. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

KILLER CROC

CHARGE BESTIALE

Killer Croc effectue une charge féroce.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Killer Croc. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :

- ▶ Killer Croc peut effectuer sa première étape de mouvement mais pas la seconde.
- ▶ lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il ne peut déclarer qu'une action d'attaque au corps-à-corps avec la caractéristique de 1 dé orange par limite de zone franchie au cours du mouvement précédent.

KILLER MOTH

MIASME

Le gaz toxique de Killer Moth s'intensifie.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain retourne tous les pions gaz face en dissipation sur leurs face pleine visible

OU

Killer Moth effectue immédiatement un mouvement.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Killer Moth. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

MAN-BAT

LE TRANSPORTEUR

Man-Bat transporte avec lui une figurine de son camp.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Man-Bat. Il effectue seulement sa première étape de mouvement. Pour ce mouvement, le vilain doit respecter les exceptions suivantes :

- ▶ au début du mouvement, il choisit une figurine située dans la zone de Man-Bat qu'il retire du plateau. Cette figurine est appelée le passager.
- ▶ pour ce mouvement, l'envergure de Man-Bat est égale à celle de Man-Bat plus celle du passager,
- ▶ à la fin du mouvement de Man-Bat, le vilain place la figurine du passager dans la zone de Man-Bat

OU

Man-Bat effectue immédiatement un mouvement.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Man-Bat. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

MR. FREEZE

ÈRE GLACIAIRE

Mr. Freeze déclenche une bombe de givre.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain choisit une zone qui contient un personnage ami. Tous les personnages de cette zone subissent les effets de la compétence immobilisation comme si elles avaient subi une blessure.

Mr. Freeze ignore cet effet .

OU

Mr. Freeze effectue immédiatement un mouvement.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Mr. Freeze. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

MR. BLOOM

MUTATION

Mr. Bloom fait muter ses adversaires.

PERMANENT

Lors de la composition de l'équipe, le vilain remplace la tuile événement par la tuile de Bloom's gang. Celle-ci ne peut pas être sélectionnée lors de la composition d'équipe.

Lors de la mise en place, une figurine de Bloom's gang est mise dans la zone de Mr. Bloom. Les 3 autres figurines sont placées dans la réserve du joueur.

Lorsque Mr. Bloom neutralise un personnage avec une attaque au corps-à-corps, il peut le remplacer par une figurine de Bloom's gang de sa réserve. Le personnage neutralisé est remplacé dans la réserve du joueur qui le contrôle.



ORPHAN (DAVID CAIN)

CHÂTIMENT

Orphan fonce sur ses ennemis pour les neutraliser.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Orphan. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :

- ▶ Orphan peut effectuer sa première étape de mouvement mais pas la seconde.
- ▶ lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il ne peut déclarer qu'une action d'attaque au corps-à-corps avec la caractéristique de 2 dés rouges.



THE PENGUIN

PARAPLUIE MULTIFONCTION

The Penguin se sert de son parapluie pour tirer dans le dos de son adversaire.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain cible un personnage qui partage une ligne de vue avec The Penguin. Il lance ensuite 1 dé blanc relançable. Le personnage subit autant de blessures que de succès obtenus.

OU

The Penguin attaque un adversaire à l'aide d'une lame empoisonnée cachée dans son parapluie.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec The Penguin. Il effectue seulement une action d'attaque au corps-à-corps avec la caractéristique de 1 dé orange + 1 dé jaune. Pour cette attaque, The Penguin bénéficie de la compétence poison de niveau 2.



POISON IVY

PHÉROMONE

Poison Ivy utilise ses phéromones pour contrôler ses adversaires.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec une figurine contrôlée par le héros, située dans la zone d'une figurine qu'il contrôle lui-même. Cette figurine est considérée comme amie du camp des vilains pour l'activation en cours. Le vilain ne peut pas effectuer de chute ni entrer dans une zone de terrain dangereux pendant cette activation.



PROF. PYG

EXPÉRIENCE INHUMAINE

Prof. Pyg a transformé des membres de son équipe à l'aide de ses expériences.

PERMANENT

PION OPÉRATION INHUMAINE



À la fin de l'étape de composition de l'équipe, le vilain place un pion opération inhumaine sur le socle de chaque figurine d'une tuile de sbire ou d'élite de sa rivière. Cette tuile est appelée tuile opérée.

Les personnages de la tuile opérée gagnent la compétence horreur de niveau 1. Ils ne peuvent pas effectuer d'action de manipulation ni de réflexion.

Lorsque la tuile événement est activée, le vilain active immédiatement les personnages de la tuile opérée.



RA'S AL GHUL

LEADER VÉTÉRAN

Ra's Al Ghul dirige ses troupes d'une main de maître grâce à sa grande expérience du terrain.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de tuile sauf que son coût d'activation est de 0.

Attention : l'étape de dépense du potentiel d'activation ne fait pas partie de l'étape d'activation d'une tuile.



RATCATCHER

NUÉE DE RATS

Ratcatcher attire des nuées de rats.

PERMANENT

Lors de l'activation de la tuile événement, le vilain met dans la zone de Ratcatcher un pion nuée de rat si elle n'en contient pas déjà un. Un personnage autre que Ratcatcher qui effectue un déplacement vers une zone avec un pion nuée de rats considère qu'un personnage adverse avec la compétence horreur de niveau 2 s'y trouve.

PION NUÉE DE RAT (4 PIONS) :



RED HOOD

GANG

Red Hood ne se déplace jamais sans ses acolytes.

PERMANENT

Immédiatement après avoir sélectionné Red Hood lors de l'étape de composition de l'équipe, le vilain remplace la tuile événement par celle de Red Hood's gang. Lors de la mise en place, trois figurines de Red Hood's gang sont placées dans la zone de Red Hood.

SCARECROW

GAZ PHOBIQUE

Scarecrow déploie son gaz terrifiant sur le terrain

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain place un pion gaz phobique dans la zone d'un personnage qu'il contrôle.

PION GAZ PHOBIQUE



Ce pion suit les mêmes règles que les pions gaz. Les personnages qui effectuent des actions dans la même zone qu'un pion gaz phobique ajoutent 3 à la menace adverse lors du calcul de menace adverse. Les personnages qui possèdent le trait immunité au gaz ignorent les effets de ce pion.

SOLOMON GRUNDY

RÉSURRECTION

Solomon Grundy est immortel.

PERMANENT

Lorsque Solomon Grundy est neutralisé, le vilain suit les étapes habituelles sauf que sa figurine n'est pas retirée du plateau. Elle est couchée dans sa zone (Solomon Grundy est toujours considéré comme neutralisé). Lors de l'activation de la tuile événement, le vilain redresse sa figurine et retourne sa tuile face active visible. Il met ensuite le jeton points de vie sur sa valeur de départ.

La tuile événement du vilain ne peut en aucun cas être neutralisée

OU

Solomon Grundy effectue une course.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Solomon Grundy. Il effectue seulement sa première étape de mouvement. Pour ce mouvement, le bonus au premier mouvement de Solomon Grundy est de 4.

TALON

RÉSURRECTION

Talon est immortel.

PERMANENT

Lorsque Talon est neutralisé, le vilain suit les étapes habituelles sauf que la figurine de Talon n'est pas retirée du plateau. Elle est couchée dans sa zone (Talon est toujours considéré comme neutralisé).

Lors de l'activation de la tuile événement, le vilain redresse sa figurine et retourne sa tuile face active visible. Il met ensuite le jeton points de vie sur sa valeur de départ.

La tuile événement du vilain ne peut en aucun cas être neutralisée.

OU

Talon effectue un tir multiple.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Talon. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :

- ▶ Talon ne peut pas déclarer de mouvement,
- ▶ lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il ne peut déclarer que des actions d'attaque à distance avec la caractéristique de 2 dés blancs et un multiplicateur d'action de 3.

THE RIDDLER

DUEL D'ESPRIT

The Riddler prend l'avantage tactique.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain et le héros comparent le nombre de DPAs de leurs zones de potentiel d'activation disponible :

- ▶ si le vilain en possède moins que le héros, il transfère la différence de DPAs depuis sa zone de potentiel d'activation indisponible vers sa zone de potentiel d'activation disponible. Le héros, quant à lui, transfère autant de DPAs depuis sa zone de potentiel d'activation disponible vers sa zone de potentiel d'activation indisponible.
- ▶ si le vilain possède autant ou plus de DPAs que le héros, il transfère 1 DPA depuis sa zone de potentiel d'activation indisponible vers sa zone de potentiel d'activation disponible, ainsi que 3 cubes d'énergie depuis sa zone de fatigue vers sa zone d'énergie disponible.



TUSK

CHARGE FÉROCE

*Tusk effectue une charge féroce.***ÉVÉNEMENT SPÉCIAL**

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Tusk. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile avec les exceptions suivantes :

- Tusk peut effectuer a première étape de mouvement mais pas la seconde.
- lors de l'étape de déclaration d'une action autre que le mouvement, il doit déclarer une action d'attaque au corps-à-corps contre chaque personnage situé dans sa zone.



TWO-FACE (HEADS)

PERSONNALITÉ MULTIPLE

*Two-Face est tiraillé par ses deux facettes.***PERMANENT**

Immédiatement après avoir sélectionné le QG, le vilain remplace la tuile événement par celle de Two-face Tails.



TWO-FACE (TAILS)

PERSONNALITÉ MULTIPLE

*Two-Face est tiraillé par ses deux facettes.***PERMANENT**

Immédiatement après avoir sélectionné le QG, le vilain remplace la tuile événement par celle de Two-face Heads.



WRATH

GADGETS

*Wrath se sert de ses différents gadgets.***ÉVÉNEMENT SPÉCIAL**

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Wrath. Il effectue une action parmi celles-ci :

- un mouvement. Pour cette action, il effectue seulement sa première étape de mouvement avec la compétence parkour de niveau 3,
- une attaque de corps-à-corps. Pour cette action, il bénéficie de la compétence arts martiaux de niveau 1,

- une attaque à distance. Pour cette action, il bénéficie de la compétence rafale de niveau 1,
- une manipulation complexe. Pour cette action, il bénéficie de la compétence chance de niveau 2,
- une réflexion complexe. Pour cette action, il bénéficie de la compétence piratage de niveau 2.



ZSASZ

SCARIFICATION

*Zsasz attaque un adversaire dans sa zone.***ÉVÉNEMENT SPÉCIAL**

Un personnage du héros dans la zone de Zsasz subit 2 blessures, puis Zsasz en subit 1.

OU

*Zsasz effectue immédiatement un mouvement.***ÉVÉNEMENT SPÉCIAL**

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec Zsasz. Il effectue seulement sa première étape de mouvement.

VERSUS MODE

DÉSAMORCER LA SITUATION

P.24

PETITE BROUILLE ENTRE ENNEMIS

P.26

STOPPER LE TRAFFIC

P.28

PRISE D'OTAGES

P.30

TOXICITÉ MAXIMALE

P.32

DUEL DANS LA RUE

P.34

FUITE DES CERVEAUX

P.36

DROGUE EN STOCK

P.38



Gotham City Chronicles

DÉSAMORCER LA SITUATION

Le vilain a investi une station de métro abandonnée sous l'hôtel de ville de Gotham City et y a placé des engins explosifs. Il menace de faire s'effondrer l'édifice, mettant ainsi de nombreuses vies en jeu ! Le héros doit neutraliser les bombes et mettre fin à cette menace.



CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- ❖ la partie se termine à la fin du tour 8 du héros - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 2 du tour 8,
- ❖ le héros a neutralisé suffisamment de bombes - 4 bombes sont neutralisées.



CONDITIONS DE VICTOIRE

- ❖ HÉROS : le héros a empêché le vilain de faire s'effondrer l'édifice - moins de 2 figurines de bombe se trouvent sur le plateau.
- ❖ VILAIN : le héros n'a pas été suffisamment rapide, les bombes explosent et l'édifice s'effondre - 2 figurines de bombes ou plus se trouvent sur le plateau.





1

POUVOIR DE QG

AMORÇAGE D'UNE BOMBE : un personnage du vilain dans la zone d'un pion bombe peut amorcer la bombe. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. La compétence artificier est prise en compte. En cas de réussite, la bombe est amorcée. Le vilain remplace le pion bombe par une figurine de bombe pour le notifier.

NEUTRALISATION D'UNE BOMBE : un personnage du héros dans la zone d'un pion bombe ou d'une figurine de bombe peut neutraliser la bombe. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. La compétence artificier est prise en compte. En cas de réussite, la bombe est neutralisée. Le pion ou la figurine de bombe est retiré du plateau et placé à côté du poste de commandement du héros pour le notifier.



Le vilain a installé des brouilleurs de signaux sous le commissariat de Gotham City. Avec les communications du GCPD ainsi coupées, le vilain va pouvoir semer le chaos à travers la ville. Le héros doit se rendre dans les tunnels et désactiver les brouilleurs afin d'éviter une telle catastrophe.



CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

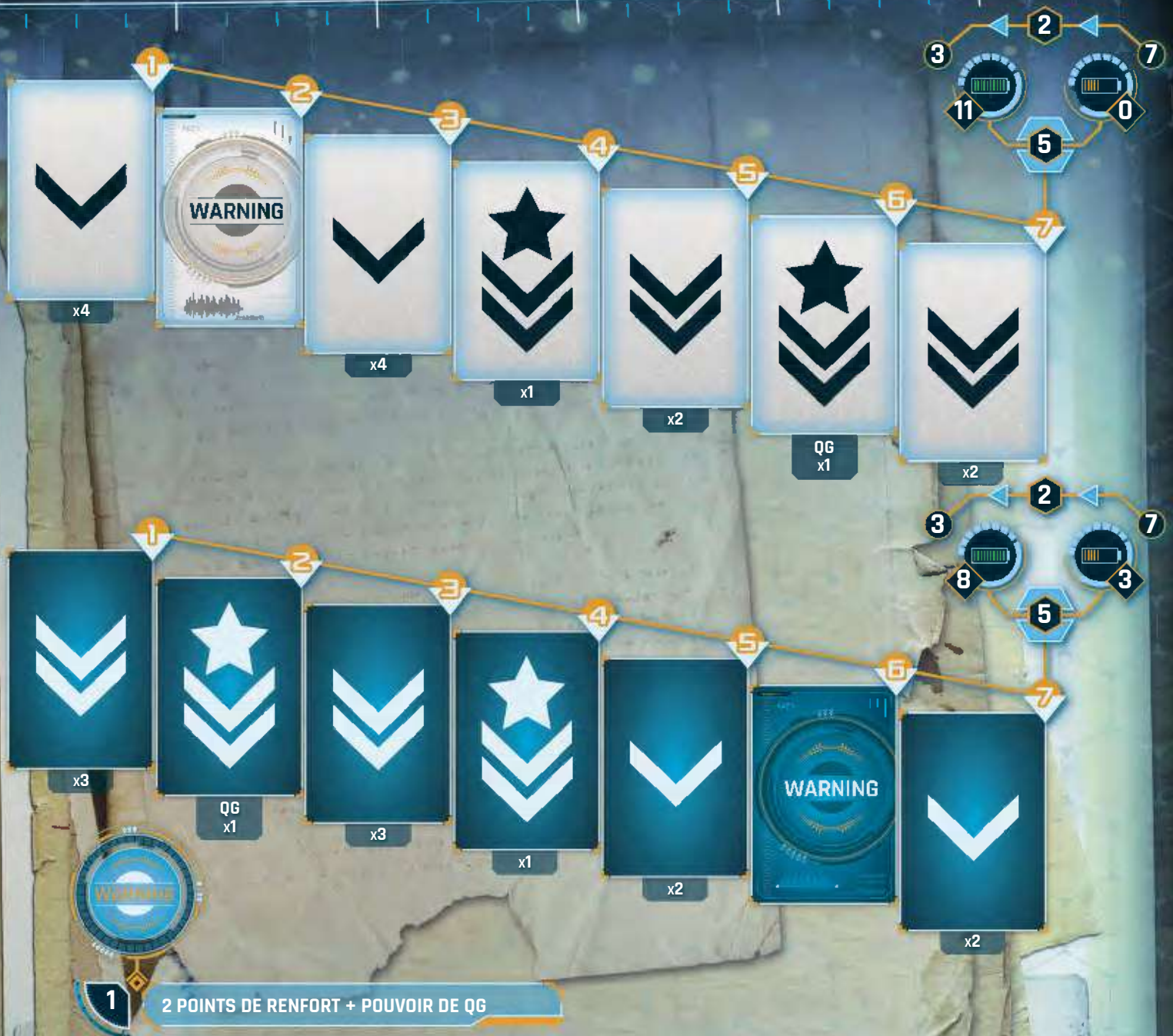
- ❖ la partie se termine à la fin du tour 7 du héros - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 2 du tour 7,
- ❖ le héros a désactivé suffisamment de brouilleurs - 4 brouilleurs sont neutralisés.



CONDITIONS DE VICTOIRE

- ❖ HÉROS : le héros a désactivé suffisamment de brouilleurs - moins de 2 brouilleurs sont face active visible.
- ❖ VILAIN : le héros n'a pas désactivé suffisamment de brouilleurs - 2 brouilleurs ou plus sont face active visible.





ACTIVATION D'UN BROUILLEUR : un personnage du vilain dans la zone d'un pion brouilleur peut l'activer. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 3. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, le brouilleur est activé. Le vilain retourne le pion brouilleur sur sa face activée pour le notifier.

DÉSACTIVATION D'UN BROUILLEUR : un personnage du héros dans la zone d'un pion brouilleur peut le neutraliser. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 3. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, le brouilleur est neutralisé. Le pion brouilleur est retiré du plateau et placé à côté du poste de commandement du héros pour le notifier.



Gotham City Chronicles

STOPPER LE TRAFIC

Le héros a découvert un vaste réseau de trafic de drogue. Afin d'identifier et d'arrêter le commanditaire des opérations, ils doivent collecter des preuves. Celles-ci permettront de déterminer la provenance et la destination de l'argent sale qui circule via cette banque, et déterminera qui se cache derrière tout ça. Bien évidemment, le vilain n'a pas l'intention de laisser faire le héros. Il doit tout mettre en œuvre afin de détruire les preuves pour que son entreprise lucrative puisse continuer.



CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- ❖ la partie se termine à la fin du tour 8 du vilain - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 2 du tour 8,
- ❖ le vilain a effacé les fichiers qui le compromettent - il reste 1 seul ordinateur sur le plateau.



CONDITIONS DE VICTOIRE

- ❖ HÉROS : le héros a récolté assez de preuves - 2 ordinateurs ou plus sont face active visible.
- ❖ VILAIN : le héros n'a pas récolté assez de preuves - moins de 2 ordinateurs sont face active visible.

ORDINATEUR





1

POUVOIR DE QG

TOUJOURS EN ACTION : durant l'étape d'entretien du tour de chaque camp des tours 1, 2 et 3, le joueur dont c'est le tour voit sa récupération en points de potentiel d'activation passer à 3 points de potentiel d'activation.

ESSOUFFLEMENT : durant l'étape d'entretien du tour de chaque camp des tours 4, 5, 6, 7 et 8, le joueur dont c'est le tour voit sa récupération en points de potentiel d'activation passer à 2 points de potentiel d'activation.

TROUVER LES FICHIERS COMPROMETTANTS : un personnage du héros dans la zone d'un pion ordinateur peut trouver les fichiers compromettants qu'il contient et en entamer le transfert. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 3. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, le héros entame le transfert des fichiers compromettants. Il retourne le pion ordinateur sur sa face active pour le notifier.

EFFACER LES TRACES : un personnage du vilain dans la zone d'un pion ordinateur (face active ou inactive) peut effacer les fichiers compromettants qu'il contient. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 3. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, le vilain efface les fichiers compromettants. Le pion ordinateur est retiré du plateau pour le notifier.



PRISE D'OTAGES

Le braquage a mal tourné. Le vilain a pris des otages et menace de les exécuter si ses exigences ne sont pas satisfaites. Toutefois, non seulement ces exigences sont impossibles à remplir, mais le héros pense que le vilain ne tiendra pas ses engagements. Le héros doit donc s'infiltrer dans le bâtiment et en faire sortir tous les otages sains et saufs.

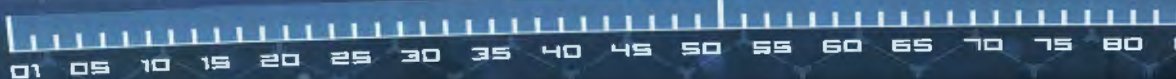


CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- la partie se termine à la fin du tour 8 du héros - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 1 du tour 8,
- tous les otages sont sains et saufs - il n'y a aucune figurine d'otage sur le plateau.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS** : tous les otages sont sains et saufs - il n'y a aucune figurine d'otage sur le plateau.
- VILAIN** : tous les otages ne sont pas sauvés - il y a 1 figurine d'otage ou plus sur le plateau.





1

POUVOIR DE QG



OTAGES : lors de la mise en place, la tuile de Citizens est placée à proximité du poste de commandement du héros. Les otages sont représentés par les figurines de Citizens et leur tuile. Les otages sont considérés comme étant dans le camp des héros. Ils ne peuvent pas être pris pour cible d'explosions ou d'attaques. Ils ignorent les terrains dangereux. La zone dans laquelle un otage se trouve ne peut pas être prise pour cible d'explosions.

EXFILTRER LES OTAGES : dès qu'un otage entre dans une zone notée sortie, il est exfiltré. Le héros retire sa figurine du plateau pour le notifier.

DÉPLACER LES OTAGES : un personnage du héros dans la zone d'un otage peut le déplacer. Pour cela, il réalise une réflexion automatique. Dans ce cas, le joueur qui contrôle le personnage réalise immédiatement une activation de per-

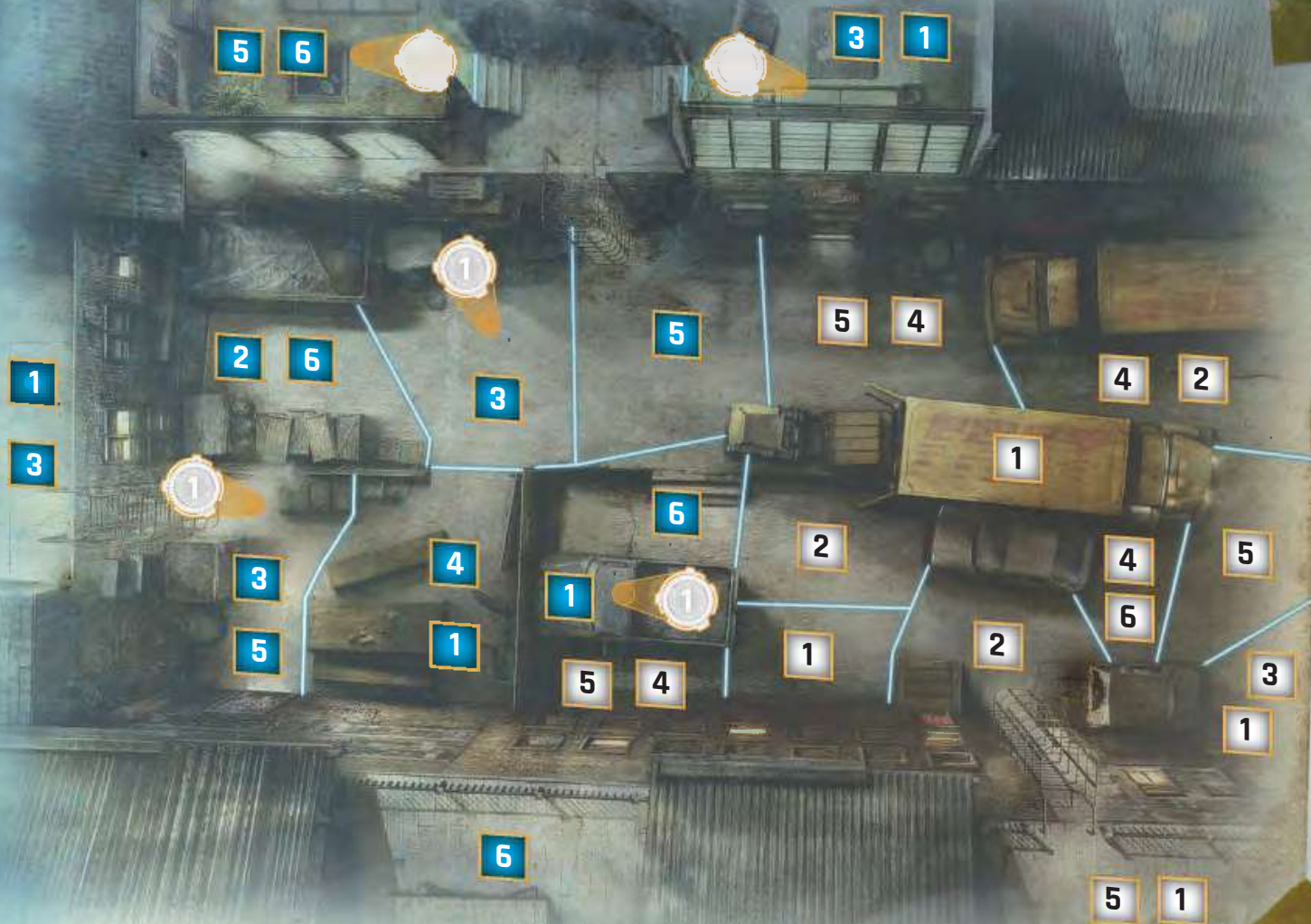
sonnage avec l'otage. Pour cela, il suit les étapes d'activation d'un personnage contrôlé par une tuile en respectant les exceptions suivantes :

- il réalise seulement la première étape de mouvement de l'activation d'un personnage contrôlé par une tuile,
- il ne peut en aucun cas dépenser de cubes d'énergie pour acheter des points de déplacement.

FORCE D'INTERVENTION : les escouades d'intervention sont équipées de deux charges explosives. Deux fois au cours de la partie, un personnage élite du héros peut être activé comme s'il possédait la compétence défoncer parois de niveau 3.



Le vilain a placé des barils d'une substance hautement toxique en plein cœur de Gotham City. À l'aide de détonateurs, il prévoit de détruire ces barils et répandre leur contenu dans des quartiers habités pour maximiser le nombre de victime. Afin de protéger les citoyens, le héros doit désamorcer les dispositifs des barils avant que la substance ne se déverse. Le temps est compté, et le vilain s'est rendu sur les lieux pour contrecarrer le héros et répandre son poison par tous les moyens.



CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- les dispositifs se déclenchent et la partie se termine à la fin du tour 8 du vilain - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 2 du tour 8,
- le vilain a répandu suffisamment de barils - il reste 1 seul baril sur le plateau.

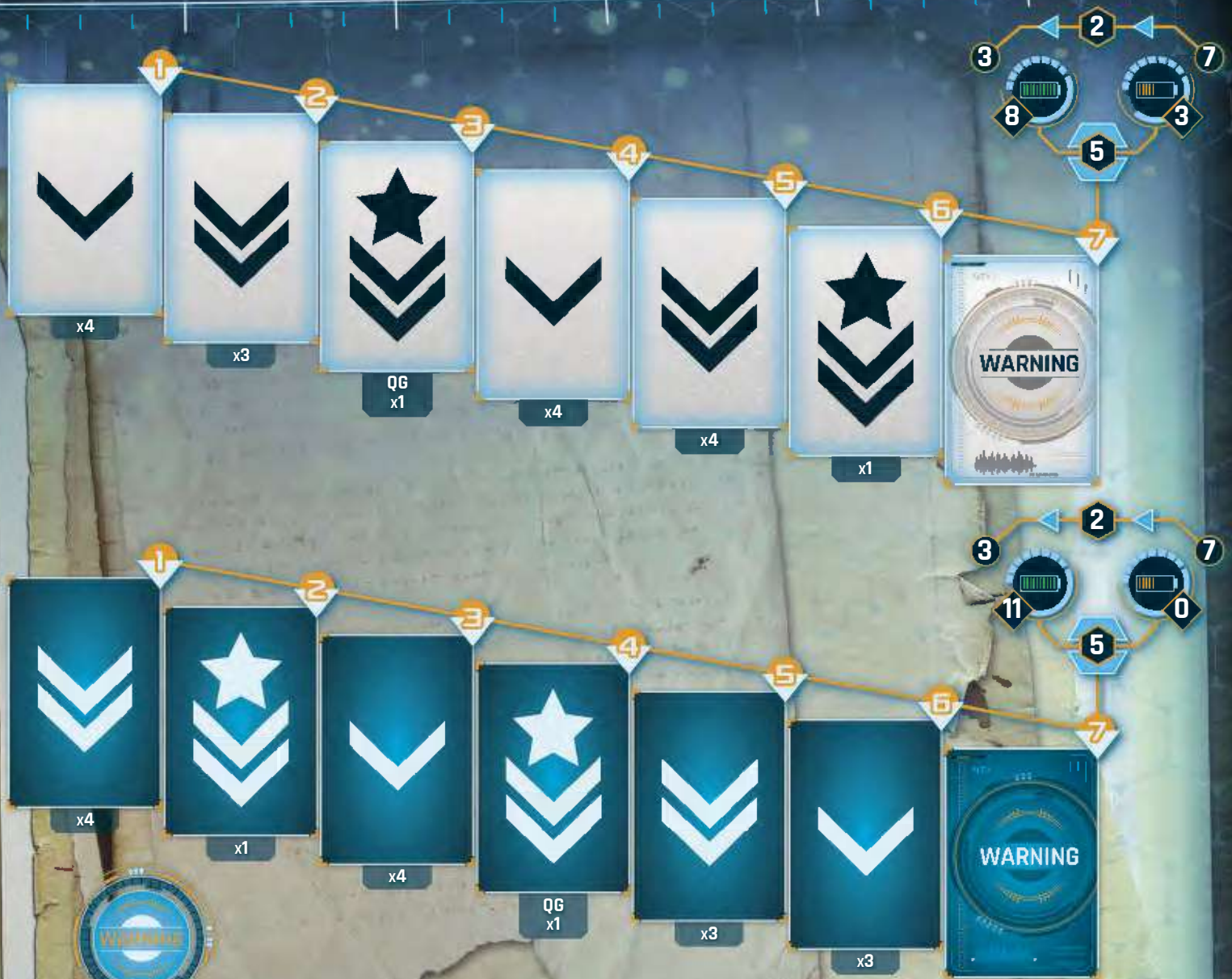


CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS** : le héros a désarmé suffisamment de barils et a empêché le vilain de les répandre - 2 barils ou plus sont face désarmée visible.
- VILAIN** : suffisamment de barils sont armés ou ont été déversés par le vilain pour contaminer le quartier - moins de 2 barils sont face désarmée visible.

BARIL





1

POUVOIR DE QG

DÉSARMER UN BARIL : un personnage du héros dans la zone d'un pion baril face armée visible peut le désarmer. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. En cas de réussite, le baril est désarmé. Le héros retourne le pion baril face désarmée visible pour le notifier.

RÉPANDRE UN BARIL : un personnage du vilain dans la zone d'un pion baril peut le répandre. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. En cas de réussite, le baril est répandu. Le vilain retire le pion baril du plateau pour le notifier.

VAPEURS TOXIQUES : lorsque 3 barils sont répandus, les vapeurs qui se dégagent dans la ruelle étourdissent tous ceux qui s'y trouvent. Chaque joueur remplace immédiatement son pion récupération 5 par le pion récupération 3.



DUEL DANS LA RUE

Le vilain a pris le contrôle de tout un quartier et a mis la population locale sous son joug. Le héros arrive pour débarrasser les rues de ses malfrats et reprendre le quartier. Seulement, le vilain l'a vu venir et s'est posté en embuscade. Le résultat sera une terrible escarmouche dont l'objectif principal est d'infliger un maximum de pertes au camp adverse.



CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- ❖ la partie se termine à la fin du tour 8 du vilain - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 2 du tour 8,
- ❖ suffisamment de troupes ont été décimées avant la fin du tour 7
 - 4 tuiles ou plus d'une même rivière ont été neutralisées avant l'étape de vérification des conditions de fin de partie 2 du tour 7.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- ❖ HÉROS : le héros a mis ses adversaires en déroute - Le nombre de tuiles neutralisées de la rivière du vilain est supérieur à celui de la rivière du héros.
- ❖ VILAIN : le vilain a mis ses adversaires en déroute - Le nombre de tuiles neutralisées de la rivière du héros est supérieur ou égal à celui de la rivière du vilain.





1

POUVOIR DE QG + PAS LE TEMPS DE PLEURER LES MORTS : le joueur retire immédiatement une tuile neutralisée de sa rivière et la remet dans la boîte de jeu.

2

POUVOIR DE QG

ON N'ABANDONNE PAS LES BLESSÉS : aucun joueur ne peut dépolluer sa rivière. La démobilisation reste possible.

ÉNERGIE DU DÉSEPOIR : durant l'étape d'entretien du tour de chaque camp des tours 5, 6, 7 et 8, le joueur dont c'est le tour voit sa récupération en points de potentiel d'activation passer à 3 points de potentiel d'activation.



Dans les laboratoires et les universités de Gotham City, de nombreux scientifiques sont en train d'être kidnappés. Afin de protéger les travaux de recherche extrêmement sensibles sur un nouveau projet d'armement, les scientifiques restants ont été regroupés dans l'usine d'Ace Chemicals. Les héros veillent à leur sécurité, mais le vilain a investi les lieux avec la ferme intention de récupérer les précieuses informations.



CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- la partie se termine à la fin du tour 8 du vilain - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 2 du tour 8,
- le vilain possède suffisamment d'informations - le vilain possède 5 informations ou plus dans la réserve d'informations.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS : le vilain n'a pas récolté assez d'informations - Le vilain possède moins de 5 informations dans sa réserve d'informations.
- VILAIN : le vilain a récolté assez d'informations - le vilain possède 5 informations ou plus dans sa réserve d'informations.





1

POUVOIR DE QG

RÉSERVE D'INFORMATIONS : les pions, les figurines d'ordinateur et les Citizens qui se trouvent à côté du poste de commandement du vilain constituent la réserve d'informations du vilain.

Chaque pion ou figurine qui se trouve dans la réserve d'informations est considéré comme 1 information.

SCIENTIFIQUES : les Citizens sont considérés comme des personnages du camp des héros.

PROTÉGER LES CERVEAUX : pour cette mission, le héros ne peut pas démobiliser la tuile de Citizens de quelque manière que ce soit.

PIRATER LES INFORMATIONS : un personnage du vilain dans la zone d'un pion ordinateur ou d'une figurine d'ordinateur peut obtenir des informations. Pour cela, il effectue une réflexion complexe de difficulté 3. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, le vilain obtient les informations. Il retire le pion ordinateur ou la figurine d'ordinateur du plateau et le place à côté de son poste de commandement.

SOUTIRER LES INFORMATIONS : un personnage du vilain dans la zone d'un Citizen peut lui soutirer des informations. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 3. La compétence enquête est prise en compte. En cas de réussite, le scientifique a parlé et le vilain a obtenu des informations. Le Citizen est neutralisé et le vilain place sa figurine à côté de son poste de commandement.

ACTIVER LES PROTOCOLES DE SÉCURITÉ : un personnage du héros dans la zone d'un pion ordinateur peut activer les protocoles de sécurité du laboratoire. Pour cela, il effectue une réflexion complexe de difficulté 3. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, le protocole est activé et les héros peuvent mieux se préparer à accueillir leurs adversaires. Le héros remplace le pion ordinateur par une figurine d'ordinateur. Il transfère un disque de potentiel d'activation depuis sa zone de potentiel d'activation indisponible vers sa zone de potentiel d'activation disponible.



DROGUE EN STOCK

Dans une usine détenue par une famille mafieuse de Gotham City, le vilain supervisait la production d'une nouvelle drogue. Tout se passait bien, jusqu'à ce que le héros ne comprenne ce qui se tramait. Avec l'usine encore en production, il n'y a qu'à se baisser pour trouver des preuves de ces activités illégales. Mais il y a peut-être encore tout juste le temps pour détruire les preuves les plus cruciales permettant d'inculper les commanditaires. Le héros doit faire vite pour récupérer suffisamment de preuves afin de traduire ces derniers en justice.



CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- ❖ la partie se termine à la fin du tour 7 du héros - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 2 du tour 7,
- ❖ le héros possède suffisamment de preuves - le héros possède 4 preuves ou plus dans la réserve de preuves.



CONDITIONS DE VICTOIRE

- ❖ HÉROS : le héros a récolté assez de preuves - le héros possède 4 preuves ou plus dans la réserve de preuves.
- ❖ VILAIN : le héros n'a pas récolté assez de preuves - le héros possède moins de 4 preuves dans la réserve de preuves.





1

POUVOIR DE QG

RÉSERVE DE PREUVES : les pions preuve et la figurine de coffre-fort qui se trouvent à côté du poste de commandement du héros constituent la réserve de preuves. Un pion preuve compte comme une preuve et la figurine de coffre-fort compte comme deux preuves.

DÉTRUIRE LES PREUVES : un personnage du vilain dans la zone d'un pion preuve face disponible visible peut effacer les preuves. Pour cela, il effectue une réflexion complexe de difficulté 3. La compétence enquête est prise en compte. En cas de réussite, il entame leur destruction. Le pion preuve est placé face en cours de destruction visible.

TROUVER LES PREUVES : un personnage du héros dans la zone d'un pion preuve, face disponible ou en cours de destruction, peut trouver les preuves. Pour cela, il effectue une réflexion complexe de difficulté 3. La compétence enquête est prise en compte. En cas de réussite, le héros trouve les

preuves. Il retire le pion preuve du plateau et le place à côté de son poste de commandement pour le notifier.

OUVRIRE LE COFFRE-FORT : un personnage du héros dans la zone de la figurine de coffre-fort peut l'ouvrir. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 4. La compétence crochetage est prise en compte. En cas de réussite, le coffre-fort est ouvert. Le héros place la figurine de coffre-fort à côté de son poste de commandement pour le notifier.

FUITE DES VILAINS : l'arrivée des renforts fait fuir les vilains qui n'ont le temps de rien emmener avec eux. Lors de l'étape de résolution des effets de fin de tour du héros du tour 7, le héros place les pions preuve du plateau, face disponible visible, dans la réserve de preuves.

Les pions preuve face en cours de destruction visible sont retirés du plateau et ne font pas partie de la réserve de preuves.

CRÉDITS

AUTEUR : Frédéric Henry.

ILLUSTRATION DE BOÎTE : Stéphane Roux.

ILLUSTRATIONS : David Finch, Anthony Jean, Jae Lee, Alex Maleev, Stéphane Roux, Arnaud Boudoiran, Tomeu Morey, Sandra H. Archer & June Chung.

ILLUSTRATIONS DES PLATEAUX : Georges Clarenko & David Demoret.

ILLUSTRATIONS DES ÉQUIPEMENTS : Milon Nikolic.

SCULPTEUR PRINCIPAL : Arnaud Boudoiran.

SCULPTEURS : Aragorn Marks, Edgor Romos, Edgor Skomorovski & Irek Zielinski.

GRAPHISTES : Loïg Hoscaët, Vincent Jomgatchian

MAQUETTISTES : Marine Guéguen, Benjamin Goupil,

Sandra Tessieres & Delphine Guerder.

SCÉNARISTES : Tony Berart, Manu Crochet, Yohann Hériot & Frédéric Henry.

TRADUCTEURS : Rebecca Sevoz & Bart Hulley.

TEXTE D'INTRODUCTION : Matt John Sullivan, Yohann Hériot & Manu Crochet.

BIOGRAPHIES DES PERSONNAGES : Alex Nikolavich, Xavier Fournier & Matt John Sullivan.

RELECTEURS : Yohann Hériot, Manu Crochet, Chaz Elliott, Matt John Sullivan, Maïwenn Clémence & David Bertolo.

CHARGÉE DE FABRICATION : Tracey Fraser-Elliott.

ASSISTANTS ÉDITORIAUX : Adhane Bodi & David Bertolo.

Merci aux membres de www.THE-OVERLORD.com pour leurs retours !



BATMAN and all related
characters and elements
TM & © DC Comics (s19).

