

GUARDIANS' CHRONICLES

#1



LA MENACE DU PROFESSEUR SKAROV

LE BUT DU JEU

L'épisode 1 du jeu GUARDIANS' CHRONICLES, raconte l'affrontement entre le malintentionné Professeur SKAROV et les membres du célèbre « groupe de héros », la LIBERTY PATROL.

Alors, que le Professeur SKAROV met en œuvre ses actions malveillantes, les membres de la LIBERTY PATROL s'introduisent dans son antre afin de réduire à néant les plans du surnois personnage.

Lors d'une partie, l'un des joueurs prendra le rôle du Professeur SKAROV, accompagné de ses acolytes, et orchestrera les divers pièges de la base.

Les autres joueurs choisiront de prendre respectivement le rôle d'un des différents super héros composant la LIBERTY PATROL.

La partie se termine lorsque tous les Héros sont mis hors de combat ou lorsque le Professeur Skarov est mis hors de combat ou a pris la fuite.

Les joueurs comparent alors la Une du Guardians' Chronicles qui indique qui des Héros ou du Professeur Skarov a remporté la partie.

Comme le savent les Super Héros, même si certaines victoires seront éclatantes, d'autres laisseront un goût amer de défaite, et parfois même le mal triomphera.

LE MATERIEL

- 4 figurines de Super Héros
- 5 figurines de Super Vilains
- 30 figurines de Robots
- 1 figurine de Victime
- 16 fiches d'Identité
- 48 cartes Pouvoir
- 4 cartes d'Initiative
- 20 cartes d'Événement
- 20 cartes Blessure
- Les articles du Guardians' Chronicles
- 9 tuiles recto verso
- 9 cartes recto verso décrivant les tuiles
- Des pions Bonus/Malus
- Des pions Dégâts
- Des pions de Résolution
- Des pions d'Activation
- 9 pions Porte et 5 pions Sas
- 5 dés de Combat
- 5 dés de Pouvoir
- 6 dés de Tests



LE MATÉRIEL



FIGURINES DE HÉROS

Chaque joueur dispose d'une figurine qui le représentera sur le plateau.



9 SALLES RECTO VERSO

Elles s'assemblent pour former la base du Professeur SKAROV. Elles peuvent représenter un piège pour les Héros ou un Objectif à résoudre pour gagner la partie.



LES FICHES D'IDENTITÉ DES HÉROS

Elles regroupent les informations nécessaires à la gestion des Super Héros.



LES CARTES POUVOIR

Chaque Héros possède son propre paquet de cartes Pouvoir. Elles lui serviront à déterminer sa stratégie durant le tour de jeu en utilisant ses super pouvoirs ou capacités spéciales.



18 CARTES TUILE

Chacune de ces cartes décrit le fonctionnement de la tuile à laquelle elle est associée.



DIONS D'AVENTURE

Ils sont posés sur les tuiles concernées et s'utilisent en fonction de la tuile à laquelle ils appartiennent.



LES CARTES D'INITIATIVE

Elles servent à programmer l'ordre d'activation des Héros.



DIONS DORTE ET SAS

Ils servent à relier deux salles adjacentes et déterminent le chemin que vont devoir parcourir les Héros pour arriver aux Objectifs.



LES DÉS DE COMBAT

Ils servent à effectuer une Attaque.

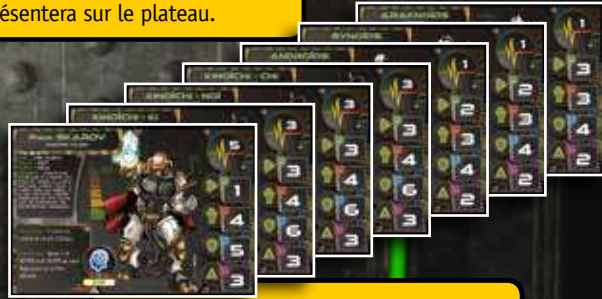


FIGURINES DE VILAINS

Chaque personnage contrôlé par le Professeur SKAROV dispose d'une figurine qui le représentera sur le plateau.

LES DÉS DE POUVOIR

Ce sont des dés de Bonus utilisés lorsque vous activez vos pouvoirs spéciaux lors d'une Attaque.



LES FICHES D'IDENTITÉ DE VILAINS

Elles regroupent toutes les informations nécessaires à la gestion du Vilain.



LES DÉS DE TESTS

Ils servent à résoudre un Test de Caractéristique.



LES DIONS BONUS/MALUS

Ils servent en de multiples occasions pour augmenter ou diminuer une Caractéristique ou la difficulté d'un Test.



LES CARTES ÉVÉNEMENT

Elles servent à augmenter les Caractéristiques d'un Vilain activé ou à déclencher un événement.

LES DIONS DÉGÂTS

Ils permettent de modifier l'état de Santé d'un personnage.



LES DIONS ACTIVATION

Ils permettent de savoir quel Vilain a déjà été activé.



LES CARTES BLESSURE

Elles handicapent le Héros lorsqu'il est blessé et déterminent s'il reste en jeu ou non.



ARTICLES DE PRESSE

Chaque Objectif atteint sera annoncé par un article à la Une du journal GUARDIANS' CHRONICLES désignant qui de la LIBERTY PATROL ou du Professeur SKAROV a remporté le-dit Objectif.



ÉLÉMENTS DE JEU

LES FICHES D'IDENTITÉ

Sur les fiches d'Identité sont indiquées les diverses Caractéristiques et les Pouvoirs Spéciaux des Héros, ainsi que ceux du Professeur SKAROV et de ses Minions.

Sur chaque fiche de référence, sont notées les caractéristiques suivantes :

VITESSE

La Vitesse désigne le nombre de Zones qu'un personnage peut franchir avec une action de déplacement.

ATTAQUE

L'Attaque indique le nombre de dés de Combat qu'il faut lancer lors d'un jet d'Attaque.

DÉFENSE

La Défense indique le nombre de succès nécessaires à obtenir lors d'un jet d'Attaque, pour infliger un Dégât à son adversaire.

Pour qu'une attaque réussisse, le nombre de succès d'un jet d'Attaque doit être supérieur ou égal à la Défense d'un adversaire. Ce dernier subit 1 Dégât pour chaque jet d'Attaque réussi.

MENTAL

Le Mental permet de court-circuiter des pièges, de résoudre des Objectifs ou de faire des Actions Spéciales.

Le Mental est généralement utilisé avec un jet de Caractéristique.

Note : Cette Caractéristique n'apparaît que sur les fiches de référence des Héros.

NOMBRE D' ACTIONS

Cette valeur indique le nombre d'actions que le personnage pourra effectuer lors de son Activation.

Note : cette caractéristique n'apparaît que sur les fiches de référence des Vilains, les Héros possédant toujours 3 Actions.

SANTÉ

La Santé indique l'endurance du personnage. Il faut ajouter un pion Dégât sur sa fiche chaque fois qu'un personnage est blessé.

• SANTÉ DES HÉROS

À la fin d'un tour, chaque Héros compare le nombre de ses pions Dégâts à la Valeur de sa Caractéristique de Santé. S'il possède un nombre de pions dégâts égal ou supérieur à sa Caractéristique de Santé, il défusse un nombre égal de pions Dégâts que sa Valeur de Santé et pioche une carte Blessure qu'il ajoute à sa Main.

Le surplus des pions Dégâts reste sur la fiche. Quand le joueur d'un Héros a trois cartes Blessure en Main, il est mis hors de combat et retiré de la partie.

• SANTÉ DES VILAINS

Dés qu'un Vilain accumule autant de pions de Dégâts que la Valeur de sa Caractéristique de Santé, il est immédiatement mis hors de combat et retiré de la partie.

POUVOIR

Tant que le personnage est en jeu, son pouvoir est actif.

TYPE

Le type indique à quelle catégorie le Héros ou le Vilain appartient.

RANG

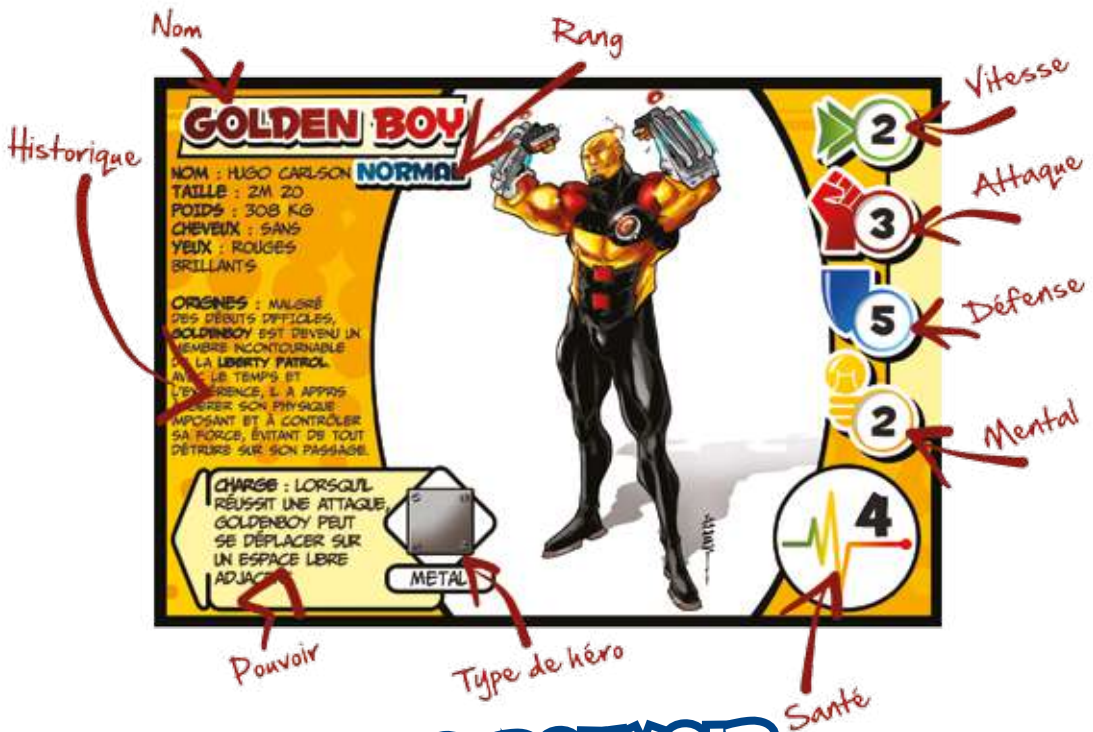
• Choisissez la fiche de votre Héros en fonction de la difficulté du scénario : Rookie (facile), Héros (normal) et Vétéran (difficile). Le professeur Skarov peut laisser jouer une fiche d'un Rang supérieur s'il y a moins de Héros que le recommande le scénario.

• Les Sbires : lorsqu'un Sbire est activé, toutes les figurines liées à cette fiche d'Identité peuvent être activées.

• Les Lieutenants : les lieutenants sont uniques et possèdent une valeur de Santé élevée.

• Master Vilain : Il s'agit du Professeur SKAROV, le grand méchant de l'histoire.





LES CARTES POUVOIR (HÉROS)

Chaque membre de la LIBERTY PATROL possède un ensemble de cartes Pouvoir qui lui est propre.

Ces cartes possèdent deux fonctions : les Modificateurs de Technique Secrète et le Pouvoir Spécial.

Lorsqu'on joue une carte Pouvoir, on doit choisir comment l'utiliser.

Placée à la gauche de la fiche d'Identité du Héros, c'est le Pouvoir Spécial qui est utilisé. La Technique Secrète est inactive.

Placée à la droite de la fiche d'Identité du Héros, c'est la Technique Secrète qui est utilisée. Le Pouvoir Spécial est inactif.

Note : certaines cartes peuvent n'avoir qu'une Technique Secrète ou qu'un Pouvoir Spécial. Dans ce cas, elles doivent obligatoirement être placées sur le côté correspondant.

À chaque tour on choisit de jouer une ou deux cartes. Un joueur Héros doit toujours poser au moins une carte Pouvoir par tour.

À la fin du tour, les cartes utilisées sont placées dans la défausse de chaque joueur.



Lors du tour suivant, chaque Héros aura donc un choix réduit de cartes Pouvoir.

Au début d'un tour, si un joueur n'a plus de cartes Pouvoir en Main (même s'il lui reste des cartes Blessure), il doit reprendre l'intégralité des cartes de sa défausse (Pouvoir et Blessure).

Placée à gauche, seul le Pouvoir Spécial est actif.



Placée à droite, seule la Technique secrète est active.

TECHNIQUE SECRÈTE

La Technique Secrète modifie les Caractéristiques des personnages. Les modificateurs s'appliquent pour la totalité du tour de jeu.

MODIFICATEUR DE VITESSE

La Vitesse est augmentée ou réduite d'autant que le modificateur l'indique.

MODIFICATEUR D'ATTAQUE

Lors d'un jet d'Attaque, on ajoute au lancer d'un jet d'Attaque autant de dés de Pouvoir

qu'indiqué par le bonus, ou bien, on retire autant de dés de Combat qu'indique le malus.

MODIFICATEUR DE DÉFENSE

La Défense est augmentée ou réduite d'autant que le modificateur l'indique.

MODIFICATEUR DE MENTAL

Le Mental est augmenté ou réduit d'autant que le modificateur l'indique.

POUVOIR SPÉCIAL

Tant que la carte Pouvoir est en jeu, son pouvoir est actif. Si la description du pouvoir est précédée de la mention Action ou Action Unique, le Pouvoir est activé seulement si le Héros dépense une Action pendant son activation :

- **ACTION** : en dépensant l'une de ses trois Actions, le héros peut utiliser le Pouvoir tel qu'il est décrit. Il peut répéter l'opération autant de fois qu'il lui reste d'Actions.
- **ACTION UNIQUE** : en dépensant une de ses trois actions, le héros peut utiliser le Pouvoir tel qu'il est décrit, mais **une seule fois par tour**.

Faites attention à l'ordre d'activation des Héros ! Pour que vos alliés bénéficient d'un Pouvoir nécessitant une Action, il faudra, peut être, s'activer avant eux.

A côté du nom de la carte, se situe un symbole indiquant le genre du Pouvoir Spécial :

• MOUVEMENT

Le Pouvoir Spécial modifie les conditions de déplacement du Héros, de ses alliés et/ou de ses ennemis.

• ATTAQUE

Le Pouvoir Spécial permet au Héros d'effectuer ses attaques dans des conditions spéciales (comme, par exemple, des attaques à distance) ou de les améliorer.

• DÉFENSE

Le Pouvoir Spécial renforce la défense du Héros et/ou de ses alliés, ou bien lui permet de réagir lorsqu'il est attaqué.

• MENTAL

Le Pouvoir Spécial affecte les conditions de réussite des Tests de Caractéristique.

• COORDINATION

Le Pouvoir Spécial a des effets sur les partenaires du Héros.

• FAIBLESSE

Cette carte apporte des désavantages pour le personnage et/ou l'équipe, mais permet de soigner son Héros



LA CARTE "FAIBLESSE"

Chaque Super Héros possède une faiblesse, un moment de doute ou un trait de caractère qui risque de l'handicaper, lui ou ses partenaires. Ce défaut est représenté par une carte Faiblesse (elle reste une carte Pouvoir pour toute règle concernant les cartes Pouvoir).

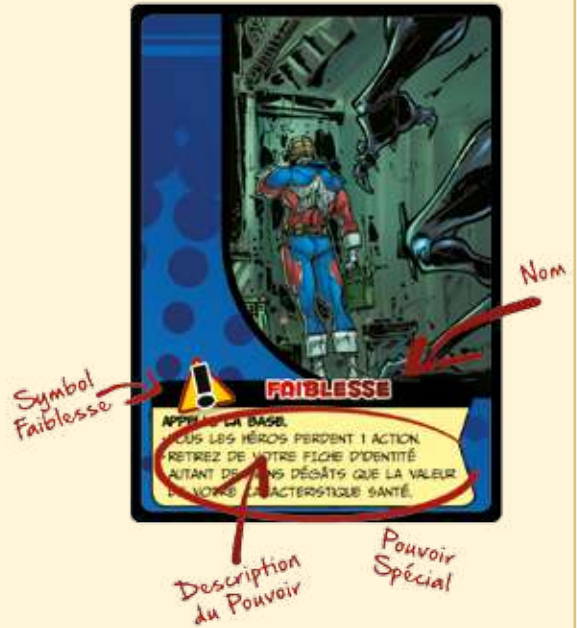
Cette carte peut être utilisée seulement comme Pouvoir Spécial (à gauche de la fiche de Héros) et désavantage le Héros et/ou ses alliés.

Aux joueurs de bien se coordonner pour compenser les moments de faiblesse de leurs coéquipiers.

Comme on ne récupère ses cartes Pouvoirs qu'après les avoir TOUTES jouées, les cartes « Faiblesse » devront forcément être utilisées à un moment ou à un autre !

En revanche, la Carte « Faiblesse » permet de soigner autant de Dégâts que la valeur de la caractéristique de Santé.

Une Carte Faiblesse



ROOKIE ET VÉTÉRAN (HÉROS)

Avant de devenir ce qu'il est, tout Héros a dû commencer sa carrière d'une manière ou d'une autre.

Un Héros, ça vit, ça combat et parfois ça meurt... mais surtout ça évolue, ça s'entraîne ça devient plus fort. Pour rendre cet aspect de la vie de nos Héros nous avons développé un système de Rookie/Vétérán. Si vous décidez de jouer en mode Rookie, la partie sera plus difficile, alors que la version Vétérán de votre Héros devrait faire la Une permanente du Guardians Chronicles.

Chaque membre de la LIBERTY PATROL possède deux cartes Rookie et deux cartes Vétérán, ainsi qu'un fiche d'identité Rookie et une fiche d'identité Vétérán reconnaissables par leurs designs et leurs dos.

Rookie : lorsque vous jouez en campagne, vous pouvez commencer avec la fiche d'identité Rookie de votre Héros. Retirez deux cartes Pouvoir et ajoutez les deux cartes Rookie. À la fin d'une aventure, vous pouvez défausser une de vos cartes Rookie et la remplacer par une des cartes que vous aviez écartées. Lorsque vous avez défaussé vos deux cartes Rookie, récupérez la fiche d'identité Normal de votre Héros.

Vétérán : une fois que vous êtes devenu un Héros normal, à la fin d'une aventure vous ajouterez une carte Vétérán au hasard à votre Main. Lorsque vous



aurez vos deux cartes Vétérán, vous pourrez récupérer la fiche d'identité Vétérán de votre Héros.

Ainsi en quatre aventures vous pourrez voir votre Héros évoluer.

Vous restez libre toutefois d'adapter ces règles et de créer des situations différentes pour faire évoluer vos Héros.

Les cartes Rookie et Vétérán vous permettent aussi d'équilibrer les scénarios si vous n'êtes pas le nombre idéal de Héros. N'hésitez pas à jouer en Rookie à quatre Héros sur un scénario facile, et en Vétérán sur un scénario plus difficile si vous êtes moins de quatre joueurs.

LES CARTES ÉVÉNEMENTS (PROFESSEUR SKAROV)

Le Professeur SKAROV possède des cartes Événement qui s'utilisent différemment des cartes Pouvoir.

Ces cartes possèdent deux fonctions : les modificateurs de Technique Secrète et les Événements. On choisira la fonction à utiliser lorsque la carte est jouée.

Comme pour les Héros, pendant la phase de Stratégie, on utilise seulement les modificateurs de la Technique Secrète lorsque la carte est placée à droite de la fiche du Vilain. L'Événement n'est pas activé.

Pendant la Résolution des activations, lorsque le Professeur SKAROV active un Vilain, il peut jouer une carte pour utiliser son Événement.

La carte est immédiatement défaussée.

Une seule carte peut être jouée pour son Événement lors de l'Activation d'un personnage.

Note : Un Événement n'a pas besoin d'être lié au vilain activé.

Exemple : On peut décider d'Activer une Kinochi et utiliser la carte Événement « Kamikaze » pour sacrifier un Robot.



Nom

Description
de l'Événement

Technique
secrète

À la fin du tour, les cartes jouées en Technique Secrète sont placées dans la défausse du Professeur SKAROV.

Lorsque le Professeur SKAROV doit piocher et que la pioche Événement est vide, on mélange la défausse et on constitue une nouvelle pioche.

TECHNIQUE SECRÈTE

Les modificateurs choisis s'appliquent pour la totalité du tour de jeu.

MODIFICATEUR DE VITESSE

La Vitesse est augmentée ou réduite d'autant que le modificateur l'indique.

MODIFICATEUR D'ATTAQUE

Lors d'un jet d'Attaque, on ajoute au lancer d'un jet d'Attaque autant de dés de Pouvoir qu'indiqué par le bonus, ou bien, on retire autant de dés de Combat qu'indique le malus.

MODIFICATEUR DE DÉFENSE

La Défense est augmentée ou réduite d'autant que le modificateur l'indique.

MODIFICATEUR D'ACTION

Le nombre d'Actions possibles pour le Vilain activé est augmenté ou réduit d'autant que le modificateur l'indique.



LES ÉVÉNEMENTS

Lorsqu'une carte Événement est jouée lors de l'activation d'un Vilain, ses effets sont applicables immédiatement.

La carte est défaussée à la fin de l'Activation.

Si un Événement affecte une règle, tous les personnages liés à la fiche d'Identité activée sont concernés par cette modification.

Exemple : Le Professeur SKAROV active les Gynoïdes et joue Rayon Photonique, tous les Gynoïdes lancent des dés de Pouvoir au lieu de dés de combat pendant ce tour.



Placée à droite, seule la Technique Secrète est active.

LES TUILES

Les tuiles représentent une salle sur chaque face.

On peut choisir un scénario et placer les tuiles comme il l'indique ou créer sa propre mission.

Une tuile est composée de Zones, d'Espaces, de points de Renfort éventuellement, de pièges ou d'un Objectif.

Les Sbires peuvent attaquer sans sortir de l'Espace de renfort où ils se trouvent.

Après être sorti de son Espace de renfort, un Sbirre ne peut plus y retourner.

Les personnages se trouvant hors d'un Espace de renfort ne peuvent y accéder ni le bloquer.

Chaque tuile est associée à une carte qui explique son fonctionnement et désigne les pions nécessaires à son utilisation.

LORS D'UN TEST DE CARACTÉRISTIQUE

- La couleur du losange signale quelle caractéristique tester. Le chiffre à l'intérieur indique le nombre de Dés de test à lancer.
- Ce symbol oblige à rajouter le nombre de Héros présents dans la base, au résultat du lancer de dés.

Un Espace où sont placés les personnages, est représenté par un point de couleur lumineuse :

- BLEUE** pour un Espace normal
- VERTE** pour marquer l'emplacement de départ d'un Héros
- ORANGE** pour un Espace d'interaction avec un élément du décor.
- VIOLET** pour un Espace activant une tuile de la base.

Une Zone est délimitée par des murs et des lignes blanches et comprend plusieurs Espaces.

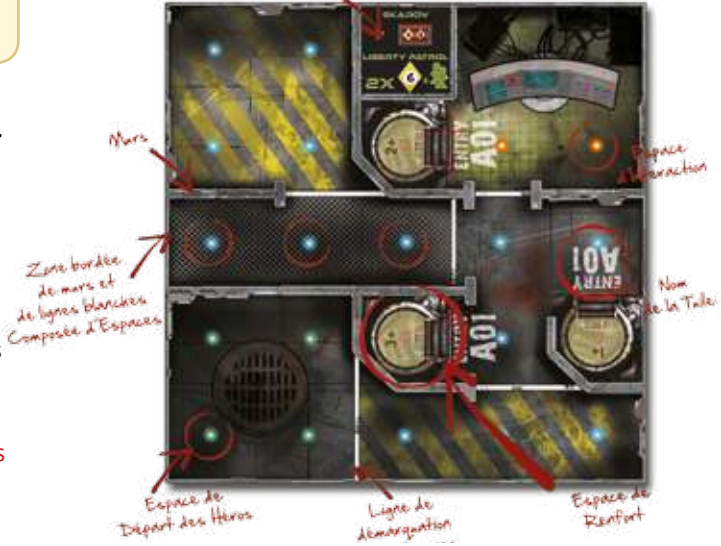
Les personnages se déplacent de Zone en Zone et lorsque l'un d'entre eux arrive dans l'une d'elles, il est placé sur un Espace disponible.

C'est sur les Espaces de Renfort qu'apparaissent les Sbires.

On utilise seulement les Espaces de renfort dont les chiffres correspondent au nombre de Héros en jeu.

Ex : Si dans la base, se trouvent seulement deux Héros, le Professeur SKAROV ne peut utiliser que les Espaces de Renfort marqués «2+».

Ce petit résumé quel piège le professeur Skarov peut déclencher en activant la tuile et quels tests les héros doivent réussir pour détruire les différents obstacles ou récupérer un objectif.



COMMENT JOUER ?



Lorsqu'un personnage **est activé**, il possède des Actions qu'il peut utiliser dans n'importe quel ordre pour se déplacer, lancer une Attaque, utiliser un pouvoir ou effectuer un Test de Caractéristique. Sauf s'il est précisé le contraire, il est possible de faire le même type d'Action plusieurs fois.

À leur tour de jouer, les Héros peuvent effectuer **3 Actions** à leur tour de jouer. Le nombre d'Actions des Vilains est précisé sur leur fiche et peut être augmenté avec des cartes Évènement.

SE DÉPLACER

Pour chaque Action de Déplacement, un personnage peut :

- Se déplacer d'autant de Zones adjacentes que sa caractéristique de Vitesse l'indique.
- Sortir de la Zone qu'il occupe si un adversaire s'y trouve. Dans ce cas, l'Action de Déplacement se terminera dans une zone adjacente, quelle que soit la valeur de Vitesse du personnage.

Sgt Freedom a une vitesse de 2, il peut donc pour 1 action se déplacer de 2 Zones. Il se place sur l'Espace de son choix de sa Zone d'arrivée.



- Se placer sur un espace libre de la Zone où il se trouve.

Parce qu'il y a un ennemi dans sa Zone, il faut 1 action au Sgt Freedom pour quitter sa Zone.

Pour 1 action le Sgt Freedom peut se déplacer sur n'importe quel Espace de sa Zone.



LES RÈGLES DE DÉPLACEMENT À SUIVRE

On entre dans une Zone occupée par un ou plusieurs personnages ennemis.

Tous les espaces de la zone sont occupés par des ennemis, Le Sgt Freedom ne peut donc pas la traverser. Par contre l'Androïde peut la traverser parce qu'il n'y a pas d'ennemi dans la zone. Il pourra se placer sur n'importe quel Espace de sa Zone d'arrivée.



• On ne

Le Sgt Freedom peut, pour 1 Action, se déplacer dans la Zone adjacente, mais il doit arrêter un ennemi. Son déplacement puisque cette dernière est occupée par un ennemi.

L'Androïde bloque la Zone. Sgt Freedom doit arrêter son déplacement.



Les 3 robots occupent tous les espaces de la Zone. Sgt Freedom ne peut donc pas la traverser. Par contre l'androïde devant la porte peut la traverser.

Mutated Alison bloque GoldenBoy. GoldenBoy doit utiliser une Action pour sortir de la Zone et passer dans la Zone adjacente.



LANCER UNE ATTAQUE

En dépensant une Action, un personnage peut :

• ATTAQUER AU CORPS À CORPS

Le personnage peut effectuer un jet d'Attaque contre une cible se trouvant sur un Espace adjacent au sien (même s'il n'est pas dans la même Zone).

Pour savoir si deux personnages sont adjacents, on imagine une ligne droite qui part de l'Espace occupé par le personnage actif et se termine sur l'Espace occupé par la cible. Si aucun mur ni aucune porte fermée ne se trouve dans la ligne de vue, le personnage actif peut effectuer un jet d'Attaque (les éléments de décor ne bloquent pas la ligne de vue).



• ATTAQUER À DISTANCE

Si un Pouvoir le spécifie, le personnage actif peut effectuer une attaque à distance.

Pour ce faire, il doit voir sa cible sans que des ennemis bloquent la ligne de vue.

Pour déterminer cette ligne de vue, on imagine une ligne droite qui part de l'Espace occupé par le personnage actif et se termine sur l'Espace occupé par la cible. Si aucun mur, aucune porte fermée et aucun ennemi ne se trouvent dans la ligne de vue, il peut effectuer un jet d'Attaque.

Les alliés ne bloquent pas la ligne de vue.

RÉSOUTRE L'ATTAQUE

Pour connaître l'issue d'une Attaque, on lance autant de dés de Combat que sa valeur d'ATTAQUE.

Si une carte Pouvoir a été jouée pour sa Technique Secrète, on ajoute autant de dés de Pouvoir qu'indique le Bonus d' ATTAQUE.

Si le modificateur d'ATTAQUE est un malus, on retire autant de dés de Combat qu'indiqué.

On lance tous les dés en une seule fois et on additionne le nombre de "succès" obtenus.

Si l'on obtient un ou plusieurs résultats spéciaux (POW), on ajoute 1 "succès" supplémentaire et on relance le ou les dés concernés.

Si le nombre de "succès" est supérieur ou égal à la Caractéristique de DÉFENSE de la cible, l'attaque est réussie. On inflige alors 1 Dégât à la cible qui ajoute un pion Dégât sur sa fiche.

Quand l'Attaque n'a pas éliminé la cible, celle-ci peut être repoussée sur un espace adjacent par l'attaquant.



Exemple : Super Nova lance une Attaque avec 4D de combat et 2D de Pouvoir.

Elle obtient 0, 0, 1, 1, POW et 2 = 5. Elle relance le POW et obtient un 1, 5+1 = 6.



Le résultat de son jet d'Attaque est de 6, il est égal à la Défense de Chi et lui inflige donc 1 dégât. Malheureusement pour Chi, elle avait déjà 2 pions dégâts sur sa fiche. Ce troisième dégât l'élimine donc de la partie.



• À LA FIN D'UN TOUR

Si un Héros possède au moins autant de pions Dégâts sur sa fiche, que la valeur de sa Caractéristique de Santé, il en défausse autant que la valeur de Santé l'indique et pioche une carte Blessure qu'il prend en Main.

Les pions Dégâts restants demeurent sur la fiche d'Identité.

Si un Héros possède moins de pions Dégâts que la valeur de sa Caractéristique de Santé, il les garde sur sa fiche d'Identité

Lorsqu'un Héros se retrouve avec 3 cartes Blessure en Main il est éliminé et se retire de la partie.

Lorsqu'un vilain réunit sur sa fiche d'Identité autant de pions Dégâts que la valeur de sa Caractéristique de Santé, il est immédiatement éliminé du plateau.

LES CARTES BLESSURE

À la fin d'un tour, si un Héros possède au moins autant de pions Dégâts sur sa fiche, que la valeur de sa Caractéristique de Santé, il en défausse autant que la valeur de Santé l'indique et pioche une carte Blessure qu'il prend en Main.

Une carte Blessure se joue comme une carte Pouvoir. Cependant, à chaque phase de Stratégie, un Héros doit toujours utiliser au moins une carte Pouvoir et ne peut jouer deux cartes Blessure à la fois.

À tout moment, si un Héros a trois cartes Blessure en main, il est mis hors de combat et se retire de la partie.



Vous pouvez jouer une carte Blessure si vous en avez en Main.
À tout moment si vous avez 3 cartes Blessure en Main, votre Héros est mis hors de combat et retiré de la partie.



FAIRE UN TEST DE CARACTÉRISTIQUE

Pour résoudre certains objectifs, ouvrir des portes ou éviter des pièges, un Héros doit parfois effectuer un Test de Caractéristique.

En règle générale, pour faire son Test, le Héros doit se trouver sur l'Espace de couleur orange du lieu de son action.

Le Test est expliqué dans la description de la tuile concernée.

Pour réussir son Test, le Héros doit lancer autant de dés à 8 faces que la valeur de la difficulté indiquée sur la tuile. Additionnez l'ensemble des dés et ajoutez ou déduisez les pions bonus/malus.

Si le résultat du lancer est inférieur ou égal à la Caractéristique éprouvée, le Test est un succès.

Si le Test est réussi, la description de l'épreuve indiquera le déroulement de l'action.

Si le Test échoue, sa Difficulté diminuera de 1. Posez un pion « malus -1 » sur la tuile pour indiquer la nouvelle valeur du Test.

Les pions Malus peuvent entrainer un succès automatique, mais le Héros devra tout de même dépenser une Action.

Note : Un Test d'Attaque peut être fait à distance si l'on a une ligne de vue dégagée jusqu'à la cible et un Pouvoir qui permet de faire une attaque à distance.



Exemple : Sgt Freedom tente d'arrêter les Missiles

Pour 1 Action il se déplace sur un espace orange
La difficulté est de 4 dés (Base) +3 (nombre de Héros).

Pour 1 action, il lance 4 dés et obtient 0, 0, 1, et 2 auxquels il ajoute 3 (nombre de joueurs) = 6.

Comme 6 (résultat du lancer de dés) est supérieur à la caractéristique mentale de sgt Freedom, le test et la tentative de désarmer les missiles ! échouent. Comme le sgt Freedom est maintenant concentré sur sa tâche, la difficulté de son prochain essai sera réduite de 1, ce qui est matérialisé par un pion «-1» posé sur la plateau.

Pour le nouvel essai, la difficulté est donc de 4 (difficulté de base indiquée sur la tuile test) + 3 (nombre de héros) -1 (réduction de difficulté due à la précédente tentative ratée).

Pour sa dernière action, il tente à nouveau un Test et lance les 4 dés et obtient 0, 0, 1, et 1 auxquels il ajoute 2 = 4.

C'est réussi car le résultat est inférieur à la valeur de MENTAL du Sgt., il arrête un missile ! Plus que trois ...



LES PORTES

Pour ouvrir une porte, un Héros doit :

- Se placer sur l'Espace en face d'elle.
- Choisir d'effectuer un Test de Caractéristique d'Attaque ou de Mental.

Si le Héros utilise un Pouvoir lui permettant de lancer une attaque à distance, un jet de Caractéristique d'Attaque peut être tenté de loin. Dans ce cas il doit avoir une ligne de vue dégagée vers l'Espace face à la porte.

- Tenter le jet de Caractéristique correspondant.

Si le jet est réussi on retourne le pion Porte sur sa face "porte ouverte".

Si le jet est raté, la difficulté du prochain Test utilisant cette Caractéristique est diminuée de 1. Placez alors un pion -1 à côté de la Difficulté.

PORTE OUVERTE



Lorsqu'une porte est ouverte, les Espaces de l'autre côté deviennent adjacents.

Les portes s'ouvrent et se referment au passage des Vilains.

Elles ne bloquent pas leur déplacement.

Par contre un vilain ne peut pas attaquer à travers une porte. Il peut toutefois décider de l'ouvrir pour une Action pour pouvoir attaquer un Héros de l'autre côté, mais la porte restera alors ouverte.



UTILISER L'ACTION D'UN POUVOIR

Pour utiliser un Pouvoir Spécial précédé du mot ACTION ou ACTION UNIQUE le Héros doit dépenser une de ses trois Actions.

Les **ACTIONS UNIQUES** sont utilisées une fois seulement, dans le tour.

Attention : Certains Pouvoirs bénéficient aux alliés et doivent donc être joués de manière collaborative. Les Héros doivent donc prévoir ensemble la manière dont ils vont évoluer durant un tour de jeu.



Rappel : les Pouvoirs Spéciaux qui ne sont précédés d'aucune mention s'appliquent de façon permanente tant que la carte Pouvoir est en jeu. Ils ne demandent pas de dépenser une Action et sont actifs pour tout le tour, même si le Héros n'a pas encore été activé.

EXEMPLE DU TOUR DE JEU D'UN HÉROS

C'est au tour de GoldenBoy de jouer.

POUR 1 ACTION il se déplace de 2 Zones et arrive en contact avec l'Androïde.



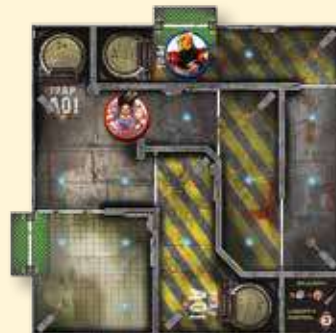
GoldenBoy utilise son Pouvoir permanent qui lui permet de se déplacer sur un Espace adjacent lorsqu'il réussit une attaque, et se place devant la porte.



POUR 1 ACTION, il l'attaque. Il lance 2 dés de Combat (1 dé de moins à cause du pouvoir de l'Androïde) + 2 dés de Pouvoir (grâce à sa Technique Spéciale) et obtient 5. La défense de l'androïde est de 4. Il est détruit.



POUR SA DERNIÈRE ACTION, il va tenter de défoncer la porte. La difficulté d'un Test d'Attaque sur la porte est de 5. Il lance donc 5 dés de Test et obtient 4. Il a 5 en Combat (3 de base +2 de technique), c'est donc un succès et la porte est ouverte.



C'est maintenant au Professeur Skarov d'activer un de ses Vilains.

INSTALLATION



Un joueur prendra le rôle du Professeur SKAROV et sera confronté aux autres participants.

Il contrôlera le Professeur SKAROV, ses Minions, ainsi que les divers pièges de la base et placera les cartes d'Identité du Professeur et de ses acolytes devant lui.

Les autres joueurs choisiront, chacun, un membre de la LIBERTY PATROL, prendront la fiche d'Identité et la carte d'Initiative correspondantes qu'ils poseront devant eux.

Chacun d'entre eux lance un dé qui déterminera sa Mission Personnelle durant la partie. S'ils obtiennent un résultat spécial (POW), ils relancent le dé. Ils devront donc accomplir l'une de ses deux Missions Personnelles durant la partie.

Le Professeur SKAROV construit sa base et peut s'inspirer du livret d'aventures ou créer son propre scénario.

Pour le cas où le joueur crée son propre scénario, le nombre de tuiles à utiliser dépend de la durée et de la difficulté voulues pour la partie.

Le joueur du Professeur SKAROV place ensuite, les pions Porte, comme il l'entend pour déterminer le parcours que les Héros devront effectuer pour résoudre les Objectifs choisis.

Toutes les tuiles doivent être accessibles.

Sur chaque tuile possédant un ou plusieurs Espace de Renfort, le Professeur SKAROV dispose des Sbires de son choix en fonction du nombre de Héros s'opposant à lui.

Comme indiqué sur les cartes de description, le Professeur SKAROV disposera ensuite les différents pions correspondant aux tuiles qui composent sa base

Le Professeur SKAROV place un Lieutenant dans chaque salle d'Objectif.

S'il reste des Lieutenants à disposer, il est libre de les placer où il veut à l'intérieur de la base.

Enfin, le Professeur SKAROV installe la figurine le représentant sur la tuile « Salle de Contrôle ».

Quand la base est prête, le Professeur SKAROV pioche autant de cartes Événement que de Héros alors que ces derniers disposent leur figurine sur les espaces verts de la Tuile « Entry ».

Les Héros placent devant eux leur fiche d'Identité et prennent toutes leurs cartes Pouvoir en Main.

Les Héros commencent la partie sur les espaces verts de la tuile « Entry ».

INSTALLATION RAPIDE

- X = Nombre de Héros
- Le Professeur SKAROV commence la partie avec X cartes Événement en Main.
- Placer sa figurine sur l'espace de la Salle de Contrôle correspondant à la tuile de Contrôle.
- Placer des Sbires sur chaque point de Renfort suivant le nombre de Héros.
- Ajouter les Lieutenants (maximum 1 par tuile ; minimum 1 par tuile d'Objectif)..

TYPE DE PARTIE	NOMBRE DE SALLES	DÉTAIL DES SALLES QUI COMPOSENT LA BASE
FACILE	4 SALLES	ENTRÉE, SALLE DE CONTRÔLE 1 OBJECTIF, 1 PIÈGE
TENDUE	6 SALLES	ENTRÉE, SALLE DE CONTRÔLE 1 OBJECTIF, 3 PIÈGES
DIFFICILE	9 SALLES	ENTRÉE, SALLE DE CONTRÔLE 2 OBJECTIFS, 5 PIÈGES

TOUR DE JEU



Un tour de jeu se décompose de la manière suivante :

- 1- Stratégie (simultanée)
- 2- Activation (en alternance)
- 3- Fin de tour

I STRATÉGIE

Attention : le Professeur SKAROV et les Héros établissent leur stratégie simultanément alors que leur réalisation sera alternée durant la phase d'Activation.

• LA STRATÉGIE DE LA LIBERTY PATROL

Chaque Héros doit jouer 1 ou 2 cartes Pouvoir.

Ensuite, tous les Héros s'accordent pour déterminer leur ordre d'activation.

En se concertant (mais ce n'est pas obligatoire même si c'est souvent plus efficace), les Héros doivent choisir d'utiliser une Technique Spéciale et/ou un Pouvoir Spécial.

Ils placent ensuite les cartes correspondantes à droite ou à gauche de leur fiche de référence, en fonction de l'utilisation.

Une fois posées, les cartes Pouvoir resteront en jeu jusqu'à la fin du tour.

Les cartes Action des Héros possèdent 2 fonctions distinctes :

La Technique Secrète : en jouant sa carte à droite de sa fiche d'Identité un Héros peut modifier ses Caractéristiques.

Le Pouvoir Spécial : en jouant sa carte à gauche de sa fiche d'Identité, un Héros peut utiliser le Pouvoir Spécial de la carte.

Attention : lorsqu'on choisit la Technique Secrète d'une carte, on ne peut utiliser son Pouvoir Spécial.

Lorsqu'on utilise une carte pour son Pouvoir Spécial, on ne bénéficie pas des modificateurs de Caractéristiques.

Une fois leurs cartes posées les Héros choisissent secrètement leur ordre d'Activation en empilant face cachée leurs cartes d'Initiative.

La première carte du paquet ainsi construit sera celle du premier Héros à agir lors de la phase d'Activation suivante.

Note : Avant de préparer ses pions d'Initiative, le Professeur SKAROV peut entendre et surveiller ce que font les Héros lors de cette phase.

C'est normal ! Toute la base est sur écoute équipée de micros et caméras.

C'est aux Héros d'être assez malins pour que le méchant ne devine pas leurs véritables intentions. Ils peuvent même le tromper en le désinformant.

Par exemple, ils peuvent jouer leurs cartes Action face cachée en attendant la phase d'Activation.

• LA STRATÉGIE DU PROFESSEUR SKAROV

Il peut ensuite jouer autant de cartes qu'il y a de Héros.

En même temps que les Héros, le Professeur SKAROV peut utiliser une ou plusieurs cartes Événement en les plaçant à droite de ses fiches d'Identité pour augmenter les caractéristiques de leurs personnages associés.

Il n'est pas obligé de les jouer toutes. Cela dépend de sa stratégie.

Par ailleurs, lorsqu'il élimine un Héros, le Professeur SKAROV réduit d'autant le nombre de cartes Événement jouables de cette façon.

Comme pour les Héros, il peut également disposer ses cartes face cachée pour ne pas donner d'indice.

C'est aux Héros d'indiquer le moment où ils sont prêts. Cela ne les oblige pas à révéler leurs cartes.

Le Professeur SKAROV peut alors modifier la disposition de ses cartes une dernière fois avant d'annoncer la phase d'Activation.

2 ACTIVATION

Les Héros et le Professeur SKAROV révèlent leurs cartes Événement et Pouvoir.

Puis les Héros retournent la première carte de leur paquet d'Initiative.

Le Héros révélé ainsi est activé.

Chaque Héros dévoilé dispose d'un maximum de 3 Actions, avec lesquelles il peut :

- Se déplacer
- Lancer une attaque
- Faire un Test de Caractéristique
- Utiliser un Pouvoir Spécial.

Les Actions non utilisées sont perdues.

Une fois que le premier Héros a terminé son Activation, c'est au tour du Professeur SKAROV de choisir un Vilain en posant un jeton Activation sur la fiche d'Identité correspondante et d'utiliser tout ou partie du nombre d'Actions du Vilain sélectionné pour :

- Se déplacer
- Lancer une attaque

Note : les fiches d'Identité portant la mention « Sbirés » sont associées à plusieurs figurines. Lorsqu'on l'active, le Professeur SKAROV peut utiliser toutes les figurines associées à cette fiche.

À n'importe quel moment de l'Activation d'une fiche d'Identité, le Professeur SKAROV peut jouer une carte Événement de sa Main et déclencher son effet.

Cet Événement n'a pas besoin d'être en relation avec le Vilain activé.

L'Activation du premier Vilain terminée, c'est à nouveau à la LIBERTY PATROL de jouer.

Les Héros retournent la deuxième carte du paquet d'Initiative et activent le Héros ainsi révélé.

Le Professeur SKAROV active ensuite, un Vilain qui n'a pas de jeton Activation sur sa fiche d'Identité.

On procède ainsi de suite, jusqu'à ce que le paquet de cartes Initiative soit épuisé et qu'autant de Vilains que de Héros en jeu aient été activés.

Le Professeur SKAROV active toujours autant de Vilains qu'il y a des Héros.

Les Héros éliminés diminuent le nombre de Vilains pouvant être activés.

Si le Professeur SKAROV dispose de moins de Vilains en jeu que de Héros, les pions d'Initiative qui lui restent, servent à piocher une carte Événement.

• ACTIVER LE PROFESSEUR SKAROV

Dans le cas où les objectifs ont été résolus, et que la porte de la Salle de Contrôle s'ouvre, le Professeur SKAROV peut alors être activé comme n'importe quel Vilain. Il peut sortir de sa salle ou attendre et se préparer au Combat Final.

3 FIN DE TOUR

La fin de tour se décompose en trois phases :

• ACTIVATION D'UNE SALLE

Les Espaces violets de la Salle de Contrôle représentent les salles de la base. Si la porte de la Salle de Contrôle n'est pas ouverte, le Professeur SKAROV peut être placé sur un espace violet de la Salle de Contrôle pour activer la tuile qui lui correspond. Référez-vous aux cartes Salle pour voir leurs effets.

• OBJECTIFS

Les objectifs qui n'ont pas été neutralisés par la LIBERTY PATROL se résolvent comme indiqué sur leur carte de description.

• CARTES ET BLESSURES

Les Héros et le Professeur SKAROV défaussent les cartes jouées en phase de Stratégie.

Le Professeur SKAROV pioche 2 cartes Événement.

Si un Héros possède au moins autant de pions Dégâts sur sa fiche d'Identité, que la valeur de sa caractéristique de Santé, il en défausse autant que la valeur de Santé l'indique et pioche une carte Blessure qu'il prend en Main.

On ne peut pas piocher plus d'une carte Blessure par tour.

Si un Héros n'a plus de cartes Pouvoir en Main, il récupère l'intégralité des cartes de sa défausse (Pouvoir et Blessure).

Attention : une carte Blessure n'est pas considérée comme une Carte Pouvoir.

S'il ne reste qu'une carte Blessure dans la Main d'un joueur, ce dernier doit récupérer toutes les cartes de sa défausse (Pouvoir et Blessure).

Si un Héros possède 3 cartes Blessure en main il est éliminé de la partie.

Le Professeur SKAROV ajoute alors à la Une du GUARDIANS' CHRONICLES, l'article sur la déchéance du Héros concerné.

FIN DE JEU



LE COMBAT FINAL

Lorsque tous les objectifs sont neutralisés et/ou atteints, le Combat Final commence.

Les Héros peuvent dorénavant ouvrir la porte donnant accès à la Salle de Contrôle.

Dés que cette porte est ouverte, le Professeur SKAROV ne peut plus activer de salle en fin de tour.

- Le combat final s'arrête en cas de défaite de tous les Héros ou en cas de défaite ou de fuite du Professeur Skarov.
- Pendant le Combat Final, mais pas avant, si le Professeur SKAROV élimine un Héros, il peut durant son activation dépenser 1 Action pour

sortir de la base en urgence et s'échapper. Si le Professeur SKAROV défait tous les Héros ou arrive à s'enfuir, il remporte l'article décrivant son succès face à la LIBERTY PATROL.

- Dès que le Héros mettent le Professeur SKAROV hors de combat, la partie s'arrête. Les vilains survivants fuient la base ou se rendent et les Héros remportent l'article décrivant l'arrestation du Professeur Skarov. Le Combat Final a eu lieu, que les Héros aient neutralisé SKAROV, ou qu'ils l'aient laissé s'enfuir, leurs actions ne sont pas restées dans l'ombre. La Une du Guardians Chronicles est prête à être publiée.



LE GUARDIANS' CHRONICLES

- Lorsqu'un objectif est neutralisé par la LIBERTY PATROL ou atteint par le Professeur SKAROV,

il convient d'ajouter l'article associé à la Une du GUARDIANS' CHRONICLES sur la face correspondant au camp vainqueur.

- À la fin de la partie, si un Héros a réalisé sa Mission Personnelle sans avoir été mis hors de combat, les journalistes ajoutent l'article le glorifiant, dans la colonne de droite de la Une.
- Lorsqu'un Héros est mis hors de combat, les journalistes ajoutent l'article le discréditant, dans la colonne de droite de la Une.
- En fin de partie, s'il reste des trous entre les différents articles, on peut y insérer des publicités qui feront vivre le journal !
- En fonction de l'issue du Combat final, on ajoute un article qui décrit l'arrestation ou la fuite du Professeur SKAROV.

La partie terminée, on compare les articles remportés par l'un et l'autre camp et, en suivant les indications du tableau ci-contre, on appose la manchette correspondante. Elle pourra être favorable aux Héros s'ils ont été particulièrement efficaces ou elle montrera à quel point le Professeur SKAROV est une menace à prendre au sérieux !!



Merci à tous les Backers : Steve JAKSON, Andrew Sekela, Lagatie Jérôme, MenacesSeriesuses, John Chinnock, Jer Harlackner, Lotus Noir, Nicolas Dufour, John & Anne Wrot!, Samantha MacDonald, Blossercubbles, Wibble Nut, Joel Petersen, Robert McCallum, Quérité Julien, Louis, Karl Maurer, Right After Then Design, Ryan Snyder, Leon Mallett, Kathryn Russell, Jean-Baptiste «jpep29» Larreau, Charles Gomez, T.Will Took, Nicolas Badoux, Adrien «sanada»Santus, Marc von Canal Dreamers Guild Games, Pampleroes & Pinkgizmo, Doc, Raphaël Da Silva Gomes, Maël Verlhac, Backroot, Bruno GODOIT, Cyril DEZARNAULDS, Benjamin NOREST, Cédric Goeury, Torrente, Thanos, Ghislain Tillard, Cyril LUJSETTO, Benoît Baudimont, Expectral, Francis «Ciscò» Da Silva Alves, Guillaume Souchet, Cédric Robiquet, Aaron Alberg, Tucker Took, Marcelo Paschoalin, Joshua Russell, Donn Hardy, Brent S, Roberto Bontemps, GPunk, Grouik, Levi Ott, Chris Ellingson, Paul Whitehouse, Nacrolod, Nathan Green, Robert Lee Mayers Jr., Frédéric 'perno' Morard, Jim Otto, Fabiano Souza Santos, Tim Stiles, Shawn Dickey, Carlos Elvécio, Robert «Bob» Nolan aka Varagon, Joe (Marvac) Thomas, Bryan C. Behl, Ern, EvilLego, Charlie & Solange, John Zoidberg, Erule, Brad Candy, Guy Nuyda, Matt Foss, Scott «Grizzix» LeBlanc, A.J. Murphy, Butner Brimberry, Larry Brasington, Living Worlds Games, LLC., Brian Korinek, R Khazil, Steve Gale, Jeff Wilkinson, Paul Williams, Bob Cahill, Josh «Ninjact» Brining, Sylvain «Shadowwolf» Gourvil, Sven Sierwald, Tony Garlangier, Patrick Hillier, James Dawsey, Kilian Matuschke-Rust, Peter Lyons, Courtney Lloyd, Tyler Allen, Mike Riegel, Alain BERAT, Bernd Lindenberger, SupaCoco, Kelly Sexton, Christian A. Nord, Rob Coutu, Sylvain 'Ealabhan' Broche, joelsklm from Singapore, Kai Pusch, John Steemson, Andrew J. Hayford, Ranger Dave Ross, Fran «Ace» Marrero, Jessica Straits, Geoffrey Briggs, Evan Rattner, Robert H. Mitchell Jr., Stephen Fredo, Matthew Aaron, Chris Leigh, Amie Lin, Francis Guilbeault, Nicholas Deraway, Mberger1239, LACOSTE Vincent, Han lim, Touibfree76, KoriandR, C. B. Ash, Calvin Brooks Jr., Don Lovejoy, Alexandre Veillette, Jonathan Morse, Christopher J. Herbert, Howard Li, Doucet Joris, John Falzone, Todd Hayes, Ben Sheridan, Martin Gallo, Scott «Aldie» Alden, Robert Scott Clark, Kenny Cather, Palim8, B. T. Carlton, Lythaeum, Bradley Angel, Mark A. Hom, Giovanni Messina, Michael Finosh, Alvaro Sanchez Hernandez, Yin Yang Man, Witom Sinhorini Vieira da Silva, Paul «Crisis» Stephenson, Mark Horneff, Ross Webb-Wagg, Andy Eliason, vonDorffy, Hieulle Romain, Charles-Henri HUMBERT, Eric Apfel, Kevin Bender, Geoffrey Ford, Kyle Grindling, Jennifer E. Kuipers, Morten Due Olsen, Darryl Jam, Steve McEwan, Amber Becvar, G&T, Mr. Zombi, Jimmy Dillon, Arthur Changng, Damien Cigna, Stefan Frey, Howard Lee, Peter J. Evanko, Nicholas Thomsen, Harry Balsac, Jeff Fox, Julien Guignard, Dama le barbu masqué, Luca e Ste, Mike Zhu, Rooftop, Salvador Bernadi Sala, James Wickline, Ryan Johnson, Joe «Big Doh» Passingham, Volker Tietjen, Stephen Phung, Laurent Vernier, Wei Jen Seah, Damon Richardson, Jose Chaves, Wayne M Lucas, Toby Shut-In, Jeff «TD» Chandler, Michael Hurst, PELTIER Yoann, Joe Kiyoshi Nova, Dorian HUGUES, Christian Eliason, Kenneth W Henley II, Fabrice MASSON, Paul Posar, Marc-Olivier Fafard, Alvaro Donnic Williams, Graeme Rigg, Jeremy D Sinhorini «Drakkenstriker», Robert Valdes, Eduardo Guimarães, Kristian Carlson, Herb Disno, DCF, Mike Masseur, David Finn, Ryan Escontrias, Christopher Brennan, Doody, Lang Johnson, Thomas Miller, Ryan Funk, Eric Teo, Stéphane Schmieszek, Ferrara, Lance King, Dennis «Brutluis» McCarthy, Craig Johnson, Eoin Burke, ManicMiner, Miller, Warren Sstrom, Marc Bevan, Patrick Nwity, Adam Walck, Pasquale Priolo, Florian M., Fredrik Ringström, Joe Held, Nils Braconier-Leclerc, Grégoire Thillay, Jonathan Chin, Tragic, David Howe, Kashi Tan Kah Shin, Aaron Buck, Carlos A. Steffens, John A. Grant, Chris Felder «Rollntiders», Dustin Schwartz, Nathan Bryan, Rappo, R Zemlicka, Dan Andre, Alton Yoshii, Corey Cogswell, Corbin Hilker, Charles Silbernagel, Ryan Karr, Bill Briggs, Matt Chez, Jérôme Lambert, Barnard Friedman, Marc Marti, Jon Christoffer Moa, VINCE.J., Dominic Heinecke, Nadav Abramovitz, Dustin Ivey, Kevin Rutherford, Wakshaani, Paul Round, MAZZOCCHI, RandomOne Sagritalo, Zub, Brendon Saunders, Mickael T., Francis Garot, Chris Baginski, Evan Pietrangolo, Stéphane Ottonello, Robert DiChiara, Dave Avery, Vincent Sarah, Burke, Matthieu Mhamdi, Remy Handler, Brett T. Lopez, Bryant Yung, Alyndar, Roman Bublik, Natara, Jean-Marie HUON, John Retrum, ariC, Marcus Anderson, Rémi Loiseau, Johnny R., Andreas Hohmann, Loïc Rossignol, Alnocho, Eorlindel, Jonathan «Jo Le Tuuj!» Ménard, Dominic Semenuk, Duncan A. Doherty, Steve Hamm, Jacques duriez, Dingleson, Scott Baker, Andrew Welch, Steve R. Bullock, Rodrigues Sebastien, Guillaume Selaquet, VASH67100, Lionel Biamonti, Dimitri Widrojaegodomitcher, Damon Van Demark, Richard Gault, Doug LaVigne, Mike Harper, Murray Quarmby, Michael Hintz, Eugene Loh, Alex Villemure, James P E Maxwell, Arnaud Chaize, Yann Wolfs, Timotheé Duval, Jorge Alfaro, Lance Fernandez, Marc Schade, Richard «Solidhavok» Linnell, Deon Beswick, Poules_75, L'Empire des Rois Joueurs, Antoni Iuliu, Stuart Lister, Eric Leblanc, Glenn Mochoh, guardian_J, william caro, Andy Dunks, Yot, Roy E. Westerman II, Marc PIANEZZI, Stewart Anderson, Rob Yan, AleX Devil, Patrick Knecht, Asa Enoch, Liam O'Brien, David Joyce, R. Khater, archaic frost, Richard Herrera, CurufeA, Prasant Moorthy, Alicia «Slyally» Lanham, Jason «Data» Dawson, Ross Benford, Mister T, Jean-François Billard, Dirk Vreys, Vinson Hum, Tommi Minh, Glauco Batista Pereira, Glenn O'Neill, Xavier DECROUY, Tom Wandolowski, Albert Plana, Wesley Steeves, Big Jack, Jason Hartloff, Maître Kévin, David Ploense, Shadydie, Alex Matusiak, Timothy Vojta, Gabriel «GabeKronos» Godoy, Drew Moore, Tom «the Monster» Hoeffe, JF, Gareth Gredig, PJ Parent, Ryan Marsh, Mark Watson, Brad D. Kane, Chris Rennie, Mark Smith, Nick Hart, B Orr, garra, Jake, David Hoffman, Kevin Erskine, Patrick Dolan, Steve Jasper, Saucy Jack, Ron Gangnon, Mike Carlson, Patrick Ballinger, Richard «Viral» Andrew, Philip Whitcher, S Bunttenbach, Jorge Barreiros, Stephen Elliott, Namit Kaura, Patrick «sKaRi», K. Richardson, Marlee Steinhaus, dirtybacon, Justin Robben, Brenton Tester, Ian McKechnie, David N. Rapp, Nhu Le, Demian Lord, Michael Van Biesbrouck, William H. Nelson, StephG, Mark and Veronica Freeman, Darren Howden, Cardician, Dustin Headen, Ooook, CHolgren, Jason M. Vandegrift, Tadge, Sara and Super Toast Peters, Ken Machacek, Alexis Perron, Chris McFarland, siggi busse, Patrick Bloomer, Robert Z Gunn Jr, Doc Roc, Julian Sotirov, Tim Thorson, William Read, The Dougans, Kawa83, Chris Tongue, Eswwhy, JD Quinet, Kevin Master, Daniel E. Benoit, Brad Betts, Jason Saumer, Gary Concepcion, Michael wandy, Randy Warner, Michael Stacey, Marcelo Cordioli, Jason Detmers, Bradley Willis, Scott Bono, Marcus Ervin III, J. Edward Ruesch, Jon «Spider-Fridge» Finn, Franck Teixido, Rémi Gruber, Neil Ng, Hugo Gamaleri, Brian James, Tom Ng, «King Bing», Daniel Nguyen, Stef, Dimitris Tzanerakis, David P. Cox, Jean-Baptiste Bouquemont, Franklin Crosby, Benoit Kusters, Mathieu Escudière, Kotho, Albert Sosa, Casey Fox, Michael Hollinger, ChipmunkTIX, Mike Fitzgerald, Miguel Dc, John Nellis, Natouille, David James Sussman, James Hutchens, Jim Bery, Henrik Schmidt, DoctorVargo, Jonte Rydberg, Mathieu CAVERT, Sascha Buczek, Wolfgang Kunz, Jim O'Keefe, Rainy Day Kitty, Mads Schultz, James Dundas, NESIC Alexandre, Tanguy T., Pierre Capeau, Roidelaloose, Sutthithep Thanarak, Corhakil, Jean-Loup Grosse, GIRAUD Lionel, Cristiano Cozzolino, Adam Windsor, Emeline Dedieu, Philippe LONGA, Sébastien Duteil, Lars Holgaard, Nicolas Dufer, Ben Vara, Dave S., Kent Shuford, Marc Violini, Frédéric «Willsdorff», The Mutt, Shawn MacFarland, Paul «DrunkenBoxer» Benson, David Sacramo, Jonathan Tan, Jay Turner, Dave Godwin, ngeunit1, Dr. Adam Paris, Chris Smythe, Daniel Lugo, Shawn MacLauchlan, Kelly «Roo» Lasseter, villaw, Brian Rock, Christopher Hoganson, Heavydoodie, Chris Schafer, Jayson Blackburn, Gordon Yu, Jaime S. Pettit, K J Miller, Sheldon Moskowitz, Travis Dunbar, Michael Olson, Sophia, Elwin and Micah, Daniel Watkins, JWLaHr, Nicolas Taylor, Tony McCall, Chas A. DeLong, Mark Curtis, adel10, Philip Seale Jr., Zalzator, Aaron Plate, Alex 'caff' Tsai, T.S. Bahnsen, Paul Soukup, Lacasa Benoit, Brian Severson, Greyhound, Claude 'Gigal' Galarneau, Anders Alling Pedersen, Jim Helms, General Eddie Villaluna, Randall Fischer, Cédric Tilmant, Isabella and Savanna Hoy, Elijah Snow, kass, Michael Taylor, Cameron Twine, Adam Canning, Clinton Deen, C. Kettering, M. Kettering, Jason Nolen, Brian McCafferty.

Retrouvez d'autres scénarios, news et contenus téléchargeables sur :

GUARDIANS-CHRONICLES.COM

CRÉDITS

AUTEUR : Frédéric CONDETTE

POWER-UP : Origames

CHARGÉS DE PRODUCTION : Origames

GRAPHIC DESIGNERS : Frédéric CONDETTE & Igor POLOUCHINE

ILLUSTRATION DE COUVERTURE : LOUIS, Sébastien LAMIRAND

ILLUSTRATIONS : LOUIS, Sylvain GUINEBAUD, Julien CARETTE, Anne ROUVIN, Sébastien LAMIRAND

COLORISATIONS : Sébastien LAMIRAND, Anne ROUVIN

PLATEAU : Nicolas FRACTUS, Frédéric CONDETTE

SCULPTURES : WHATZ GAMES

MAQUETTISTES : Frédéric CONDETTE, Igor POLOUCHINE & Guillaume GILLE-NAVES

Remerciements : Stéphane Brissaud, Julien Monthiel, Alexia «Super Nova» Balmelle, Alan Boet-Willameuz, Clovis Libert, Nicolas Dufour, Mohand, Pascal Bernard, Jean-Marie Huon, Frédéric Henry, Vincent Vandelli, Françoise Doumerc, Roxxy, Dorian Hugues, Gaele Marc, Léonidas Vesperini, Raphaël Da Silva Gomes, Jean Michel Vigneron, Pascale Elices, Guillaume Gilles-Naves, Igor Polouchine, Rodolphe Gilbert, Andoniya Vencheslavova Vicheva, Jean-Pierre & Geneviève Condette, Amandine Rais, Mr Zombi, Lady Grey, Vénérable Zaius, Hub.