



LIGUE DES ASSASSINS

LES LIENS DU SANG



« J'ai enfin trouvé le moyen de mettre à genoux Gotham City pour ensuite faire trembler le monde. Notre organisation va enfin émerger de l'ombre. Ma fille, j'ai convoqué Lady Shiva. Ensemble, vous n'aurez aucun mal à piéger Bruce Wayne et mon petit-fils. Vous leur prélèverez de l'ADN. Nous allons avoir besoin de leurs incroyables gènes pour accomplir nos idéaux ! »

« Comment comptes-tu t'y prendre pour les piéger, père ? »



« Avec Lady Shiva, vous prendrez des otages simultanément en deux endroits distincts de la ville. Batman et Damian seront obligés de se séparer. Et c'est là que vous les piègerez ! Pendant ce temps, j'irai dans le laboratoire de Langstrom pour y voler les composants chimiques nécessaires à la création de notre nouvelle arme... les Man-Bat commandos ! Une fois les gènes récupérés et mélangés aux différents composants, nous pourrons injecter le mutagène à nos guerriers pour les faire muter en des créatures mortelles et sanguinaires. Grâce à eux, nous purifierons Gotham City et nous la rayerons définitivement de la carte. Pas de temps à perdre, chacun sait ce qu'il a à faire. »

RÈGLES DE CAMPAGNE

L'extension League of Assassins vous invite à incarner les membres de la famille écoterroriste Al Ghul au cours d'une campagne narrative de trois missions. Ces règles ont la priorité sur les règles de la boîte de base.

Ces missions sont à jouer dans l'ordre. Il vous sera demandé, au cours de certaines de ces missions, de mettre de côté des éléments de jeu. Si vous ne jouez pas la campagne d'une traite, nous vous conseillons de tenir le compte desdits éléments.

Chaque victoire et défaite aura un impact direct sur les événements futurs.

Lors de la dernière mission de la campagne, le vilain pourra être amené à utiliser les Man-Bat commandos. Dans ce cas, il utilise une des deux tuiles incluses dans cette extension et la figurine à utiliser est celle de Man-Bat contenue dans la boîte de base des vilains.

MISSIONS

HÉRITAGE ET PATRIMOINE

P.4

CONFLIT GÉNÉRATIONNEL

P.8

EFFONDREMENT DU FOYER

P.10



1 3 POINTS DE RENFORT sur le plateau du métro
+3 POINTS DE RENFORT sur le plateau de la banque.

OTAGES : les figurines de By-Standers et de Citizens représentent les otages.

MUR BRISÉ : lors de la mise en place, le vilain place un pion pari défoncée sur le mur de la banque comme indiqué.

PRÉLEVER L'ADN : un personnage du vilain dans la zone de Batman ou de Robin (Damian Wayne) peut leur prélever de l'ADN. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. La gêne due à la menace adverse n'est pas prise en compte pour cette action. En cas de réussite, un cube d'énergie est retiré de la zone de blessures du héros et placé à côté du poste de commandement. Si le héros n'avait pas de cubes dans sa zone de blessures, il subit une blessure puis le cube est retiré. Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par tour sur chacun de ces héros. En fin de partie, les cubes d'énergie ainsi «prélevés» sont remplacés par des pions génériques qui serviront lors de la dernière mission de la campagne.

LIBÉRER LES OTAGES : un héros dans la zone d'un otage peut le libérer. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. En cas de réussite, l'otage est libéré et sa figurine est retirée du plateau.

PAS DE TEMPS À PERDRE : si les héros remportent la partie, ils se hâtent de rattraper Ra's Al Ghul qui est en train de chercher de quoi façonner des Man-Bat commandos. Pris de court, le vilain verra le coût de ses activations lors du premier tour de la mission suivante augmenté de 1.

Si le vilain remporte la partie, les héros vont devoir se surpasser pour sauver les otages restants et tout de même arriver à temps pour empêcher Ra's Al Ghul de trouver ce qu'il cherche. Les héros commenceront la mission suivante en transférant 2 cubes d'énergie chacun depuis leur zone de fatigue vers leur zone de blessures.



CONFLIT GÉNÉRATIONNEL

Père, j'espère que vous êtes arrivé au laboratoire de Langstrom. Nous les avons retenus autant que nous le pouvions, mais ils approchent ! Avez-vous localisé les composants chimiques pour la réalisation de la formule ? Il faut se hâter de les emporter. Ainsi, enfin pourrons-nous achever notre oeuvre finale.



CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- la partie se termine à la fin du tour 7 du vilain - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 1 du tour 7,
- le vilain a dérobé suffisamment de composants chimiques - le vilain a récupéré 6 composants chimiques.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS :** les héros ont récupéré des morceaux de la formule de Langstrom afin de créer un sérum - les héros récupèrent des pions sérum à la fin de la partie (CF. RÈGLE « récupérer la formule »).
- VILAIN :** le vilain a dérobé des composants chimiques pour mener à bien son projet - le vilain récupère des composants chimiques à la fin de la partie (CF. RÈGLE « récupérer un composant chimique »), qui serviront pour la création du Man-Bat Commando.

COMPOSANT CHIMIQUE



4

1^{er} HÉROS
BATMAN

2^e HÉROS
ROBIN

3^e HÉROS
BATGIRL

1 5 POINTS DE RENFORT

PAS DE TEMPS À PERDRE :

- si les héros ont perdu la mission précédente, ils subissent chacun 2 blessures lors de la mise en place.
- si les héros ont gagné la mission précédente, le vilain voit augmenter de 1 le coût de ses activations de tuile lors du premier tour.

RÉCUPÉRER LA FORMULE :

un héros dans la zone d'un ordinateur peut récupérer une partie de la formule du Docteur Langstrom. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 6. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, une partie de la formule est récupérée et les héros placent l'ordinateur près de leurs fiches. En fin de partie, les ordinateurs ainsi mis de côté sont remplacés par des pions génériques appelés « sérum ». Les héros pourront les utiliser au cours de la dernière mission de la campagne.

RÉCUPÉRER UN COMPOSANT CHIMIQUE :

un personnage du vilain dans la zone d'un pion composant chimique peut le récupérer. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. En cas de réussite, le vilain a récupéré le composant chimique et le met de côté. Ces pions serviront lors de la dernière mission de la campagne, afin de façonner son Man-Bat Commando.



EFFONDREMENT DU FOYER

Ça y est, la formule est prête ! Nos combattants sont munis de leurs injections de mutagène. Il est temps à présent de partir purifier la ville du crime, Gotham City. Armez-vous de vos explosifs. À l'aube, il ne doit rien rester de cette cité. Mais attention, je doute que Batman et mon petit-fils égaré ne nous laissent faire. Ils méritent le même châtimeur que les autres habitants de la ville. Qu'ils connaissent la souffrance avant de voir leur cité s'effondrer !



1^{er}

2^e

3^e

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- La partie se termine à la fin du tour 7 des héros - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 2 du tour 7
- Les héros ont empêché la destruction de la ville - 4 bombes ont été neutralisées.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS** : la ville n'est pas détruite - moins de 2 figurines de bombe sont sur le plateau.
- VILAIN** : la ville va expier les crimes de ses habitants dans le feu et la cendre - 2 figurines de bombe ou plus sont sur le plateau.

2

1^{er} HÉROS
BATMAN
MEDKIT

2^e HÉROS
ROBIN

3^e HÉROS
BATGIRL

1 2 3 4 5 6 7

11 5 0

x4 FIGURINES

x1 FIGURINE

x4 FIGURINES

x3 FIGURINES

x4 FIGURINES

x1 FIGURINE

WARNING

WARNING

1 4 POINTS DE RENFORT

QG LIEUTENANT

* **A-TEAM** : lors de la mise en place, le vilain doit choisir son QG et son lieutenant. Les deux options sont :
- Ra's Al Ghul (demon's head), accompagné de son lieutenant Lady Shiva, **OU**
- Talia Al Ghul accompagnée de son lieutenant The Heretic.

MAN-BAT COMMANDOS : lors de la mise en place, le vilain compte le nombre d'échantillons d'ADN prélevés lors de la première mission de cette campagne, auquel il ajoute le nombre de composants chimiques récupérés lors de la deuxième mission. Ce total indique le score du vilain :
 ♦ moins de 6 : il n'a pas accès aux Man-Bat Commandos pour cette mission.
 ♦ entre 7 et 10 : il place la tuile de Man-Bat Commando Proto à côté de son poste de commandement. Elle fait partie de son camp.
 ♦ 11 ou plus : il place la tuile de Man-Bat Commando Ultra à côté de son poste de commandement. Elle fait partie de son camp.

MUTATION : à la fin de l'entretien du tour du vilain, s'il possède une tuile de Man-Bat Commando et que ce dernier n'est pas sur le plateau, il peut remplacer une de ses figurines en jeu (sbire ou élite) par la figurine de Man-Bat Commando.

ACTIVATION DU MAN-BAT COMMANDO : lors de la phase de résolution des effets de début de tour du vilain, s'il possède une tuile de Man-Bat Commando, il peut l'activer gratuitement. La tuile ne fait pas partie de la rivière et son activation ne compte pas dans le nombre maximum d'activations par tour. Le vilain peut dépenser des cubes pour le mouvement, la défense et la relance du Man-Bat Commando.

UTILISER LE SÉRUM : si les héros possèdent des pions sérum (gagnés lors de la mission précédente de cette campagne), ils peuvent en utiliser lors de leur tour. En défaussant un pion sérum, le Man-Bat Commando reçoit l'antidote et est immédiatement neutralisé.

ARMER LES BOMBES : un personnage du vilain dans la zone d'un pion bombe peut l'amorcer. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. La compétence artificiel est prise en compte. En cas de réussite, la bombe est amorcée et son pion est remplacé par une figurine.

NEUTRALISER LES BOMBES : un héros dans la zone d'un pion ou d'une figurine de bombe peut la neutraliser. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 5. La compétence artificiel est prise en compte. En cas de réussite, la bombe est neutralisée et retirée du plateau.



[POUVOIRS VERSUS]



THE HERETIC

FUREUR DU CLONE

The Heretic canalise sa rage et la déchaîne dans un coup dévastateur.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec The Heretic. Il effectue seulement une attaque au corps-à-corps. Pour cette attaque, il bénéficie de la compétence fureur de niveau 2.

OU *The Heretic effectue immédiatement un mouvement.*

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

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



LADY SHIVA

FATALITÉ

Cet assassin surentraîné ne laisse aucune chance à sa cible.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

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

- ▶ Lady Shiva 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 attaque au corps-à-corps avec la caractéristique de 2 dés orange. Pour cette attaque, Lady Shiva bénéficie de la compétence poison de niveau 2.



RA'S AL GHUL (DEMON'S HEAD)

ENDOCTRINEMENT

Ra's Al Ghul reste toujours accompagné de ses fidèles assassins.

PERMANENT

À la fin de l'étape de sélection du QG, le vilain remplace sa tuile événement par la tuile des Assassins. Il place ensuite 2 figurines d'assassins dans la zone de Ra's Al Ghul.



TALIA AL GHUL

GARDE RAPPROCHÉE

Talia se déplace toujours protégée par sa garde personnelle.

PERMANENT

À la fin de l'étape de sélection du QG, le vilain remplace sa tuile événement par la tuile des Assassins with rifle. Il place ensuite 3 figurines d'assassins with rifle dans la zone de Talia Al Ghul.