



SUICIDE SQUAD

PASSÉ RECOMPOSÉ

30 JANVIER 2031 - 9 :00

Base opérationnelle de Belle Reve - Terrebonne Parish, Louisiane.

D'un pas moins assuré que d'ordinaire, Amanda Waller entre dans son bureau, talonnée par un Clock King à l'air épuisé. Tous deux s'approchent d'une étrange machine qui siège au centre de la pièce. « Plus que notre avenir, c'est l'avenir de l'humanité toute entière que nous jouons en ce moment », déclare Amanda en tendant une enveloppe à Clock King, alors que celui-ci s'affaire à connecter des dispositifs le reliant à la machine.

Une fois apprêté, il insère un objet dans la machine, une lueur verte filtrant à travers ses doigts. Dans un léger bourdonnement, la machine semble prendre vie. Il dépose l'enveloppe dans l'habitacle, programme une date sur la console puis lance le compte à rebours... 3... 2... 1...

Un soudain éclat de lumière blanche retentit et inonde la pièce.

28 JUILLET 2020 - 8 :30

Prison de Belle Reve - Terrebonne Parish, Louisiane.

Amanda Waller pénètre dans sa tour d'ivoire d'un pas décidé, comme à l'accoutumée.

« Que fait cette enveloppe sur mon bureau ? Qui est entré et a posé ça ici ? Voyons ça de plus près... Ah ?! De qui cela peut-il provenir ? Le message est crypté et avec mon code... »

Amanda s'installe sur son fauteuil en écartant de sa main les dossiers qui encombrant son bureau. Elle y vide l'enveloppe et un minuscule fragment de pierre verte en glisse, suivi de divers documents. Elle s'affaire alors sans attendre à décrypter le message ainsi que les plans qui l'accompagnent.

SECRET DEFENSE

AUTORISATION REQUISE : AMANDA WALLER

30 JANVIER 2031--8 :30

BASE OPÉRATIONNELLE DE BELLE REVE -
Terrebonne Parish, Louisiane.

En 2027, notre service est parvenu à mettre au point un dispositif qui, grâce aux pouvoirs du méta-humain Clock King et d'une roche particulière, a rendu possible le voyage dans le temps. Bien évidemment, cette technologie nous a permis de mener à bien des opérations qui furent des échecs par le passé. J'avais conscience de jouer avec des forces qui me dépassaient de loin, mais l'audace peut parfois payer et cela m'a permis de gravir les échelons et d'arriver là où j'en suis à ce jour. Néanmoins, tout ne s'enchaîne pas comme je l'avais prévu. Notre secret fut découvert et suscita la jalousie des autres nations à l'égard de notre maîtrise du voyage temporel. Les tensions s'exacerbèrent à un rythme incontrôlable et il en résulta une guerre nucléaire sans précédent, fatale pour le règne du vivant. L'humanité toute entière a presque disparu à ce jour. Je n'ai d'autre choix que de tenter de rectifier cela. Nous avons développé cette technologie bien trop tardivement et nous ne possédons plus de quoi l'alimenter. Sans doute la faute à une utilisation irraisonnée. De plus, le refus de tous les précédents gouvernements à nous laisser travailler sur notre programme de méta-humains n'a pas joué en notre faveur. Une telle force nous aurait permis d'arrêter cette folie. Il faut que tu mettes ce programme en place, secrètement, pour parer à ce funeste destin. Notre autorité ne doit plus pouvoir être contestée.

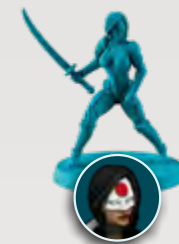
C'est pour cette raison que je « nous » transmets ce dossier. Parmi les informations qu'il contient, tu trouveras notamment les instructions et les plans de la machine. Le fragment de kryptonite que j'ai pu te laisser te servira pour un unique saut, alors fais-en bon usage. Quoi que tu en fasses, ne remonte pas trop loin. Si tu fais ça, il n'y aura pas de retour possible... Je t'ai indiqué la marche à suivre si tu souhaites éviter la mort de milliards de personnes et arriver plus tôt que tu n'aurais pu l'imaginer au terme de notre projet.

Pour commencer, il nous faudra construire la machine à voyager dans le temps. En annexe se trouve la liste des scientifiques et ingénieurs aptes à travailler dessus. Les moyens pour les pousser à nous aider sont aussi indiqués, si toutefois ils se montrent récalcitrants. Une fois assemblée, tu pourras utiliser Clock King, qui se trouve normalement toujours sous ton contrôle grâce à la bombe implantée dans son crâne, et te rendre dans un passé proche pour récupérer les éléments qui te manquent : plus de carburant pour alimenter la machine, des avancées scientifiques perdues qui s'avèrent être essentielles, et enfin, un méta-humain. Cette tâche sera difficile mais indispensable. Utilise tes prisonniers à bon escient, nous avons besoin d'eux pour mener cette entreprise à son terme.

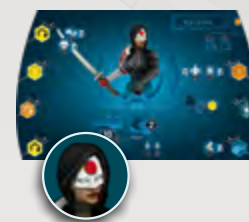
AMANDA WALLER

CAMPAGNE "SUICIDE SQUAD"

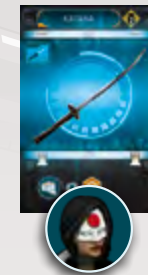
Pour profiter pleinement de cette extension, vous devez récupérer le matériel suivant de la boîte de base de Batman™: Gotham City Chronicles.



KATANA
► x1 figurine



KATANA
► x1 fiche de personnage



KATANA
► x1 carte
équipement
attribuée à katana



KILLER CROC
► x1 figurine



HARLEY QUINN
► x1 figurine



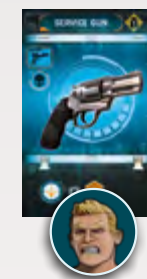
POISON IVY*
► x1 figurine



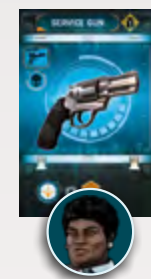
CARNIVOROUS PLANTS*
► x2 figurines
ainsi que leur tuile



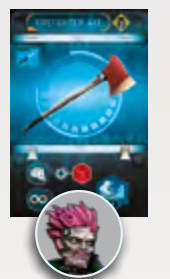
BELLE REVE'S GUARDS
► x4 figurines
associées à la tuile Belle
Reve's guards



SERVICE GUN
► x1 carte
équipement
attribuée à Rick Flag



SERVICE GUN
► x1 carte
équipement
attribuée à Amanda
Waller



FIRE AXE
► x1 carte
équipement
attribuée à Duella
Dent

*si vous possédez les figurines de Poison Ivy (New 52) et ses Carnivorous Plants Rex, vous pouvez les utiliser en remplacement.

RÈGLES DE CAMPAGNE

Cette extension vous invite à incarner des membres de la Suicide Squad au cours d'une campagne narrative de trois missions. Ces règles ont la priorité sur celles de la boîte de base. Lorsqu'il est fait mention d'anti-héros dans cette campagne, il s'agit des héros, qui peuvent être de couleur bleue ou grise.

Ces missions sont à jouer dans l'ordre. Il vous sera demandé, à l'issue de chacune d'elles, de flasher le QR code situé en bas de page de chacune des missions. Cela vous permettra d'en apprendre plus sur l'intrigue de la campagne.

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



A COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

Durant cette campagne vous aurez la possibilité de composer votre propre équipe de la Suicide Squad en choisissant parmi 14 personnages. Ainsi, d'une mission à une autre, vous pourrez continuer à jouer avec vos anti-héros préférés ou recomposer une équipe totalement différente. Avant de partir en mission vous devrez choisir :

- pour le 1^{er} anti-héros, un personnage parmi les **leaders** ;
- pour le 2^e anti-héros, un personnage de l'**escouade S** ;
- pour le 3^e anti-héros, un personnage de l'**escouade X**.

1^{er} SQUAD LEADER

1^{er}



2^e SQUAD ESCOUADE S

2^e



3^e SQUAD ESCOUADE X

3^e



B ATTRIBUTION DES CARTES ÉQUIPEMENT

Au début de chacune des missions, chaque anti-héros porte la totalité de ses cartes équipement de cette extension (le nom de son porteur figure sur celles-ci) ainsi que celles de la boîte de base qui lui sont attribuées (cf. page 3).

C COMPÉTENCE COMMANDEMENT

Certains anti-héros possèdent la compétence commandement. Le choix des tuiles pour cette compétence lors de cette campagne est figé :

Rick Flag doit sélectionner la tuile des Belle Reve's Guards.

Amanda Waller doit sélectionner la tuile des Belle Reve's Guards ainsi que celle des SWAT with Rifle.

Poison Ivy doit sélectionner, au choix, la tuile des Carnivorous Plants ou bien celle des Carnivorous Plants Rex (qui provient de la boîte Poison Ivy New 52).

D CARNIVOROUS SEEDS

La carte équipement carnivorous seeds de Poison Ivy permet de faire pousser des plantes carnivores dans sa zone et de les contrôler.

En début de partie, si vous sélectionnez Poison Ivy en tant qu'anti-héros, vous devez placer des pions génériques sur la carte carnivorous seeds :

- 6 pions si vous avez sélectionné la tuile des Carnivorous Plants.
- 4 pions si vous avez sélectionné la tuile des Carnivorous Plants Rex.

Lors de l'activation de Poison Ivy, vous pouvez défausser un pion pour effectuer l'un des effets suivants (plusieurs pions peuvent être défaussés lors du même tour) :

APPEL DE LA TERRE

Poison Ivy remet en jeu, dans sa zone, une plante neutralisée depuis la réserve.

POUSSE RAPIDE :

Poison Ivy retire une plante du plateau et la place dans sa zone.

VENEZ À MOI :

Chaque plante gagne immédiatement 1 point de déplacement.

COCON PROTECTEUR :

les plantes qui se trouvent dans la zone de Poison Ivy gagnent la compétence garde du corps de niveau 1 jusqu'à la prochaine activation de Poison Ivy.

NB : Nous vous précisons que King Shark est insensible au shark repellent.

MISSIONS

LE JOUR DU CROCODILE

P.6

LES FLEURS DU MAL

P.8

DUKE TOUT-PUISSANT

P.10



LE JOUR DU CROCODILE

Un artefact alien qui devait nous revenir a été dérobé. Il faut impérativement mettre la main dessus. Même si vous reconnaissez les coupables, vous devrez mener à bien cette mission, qui est je vous le rappelle de la plus haute importance. Une fois sur place, vous devrez poser cette balise qui vous aidera à revenir. Tout devrait bien se passer. Vous n'avez que peu de temps pour fouiller les lieux et trouver l'artefact. N'hésitez pas à neutraliser toute opposition. Et je dis bien toute ! Vous êtes prêts ? N'oubliez pas, au moindre faux pas : boum ! Ce sera votre dernière migraine.

2^e

1^{er}

3^e

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- la partie se termine à la fin du tour 7 des anti-héros - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 1 du tour 7,
- les anti-héros ont récupéré l'artefact - les anti-héros possèdent la carte Kryptonite fragment.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- Anti-héros : les anti-héros ont récupéré l'artefact - les anti-héros possèdent la carte Kryptonite fragment.
- Vilain : l'artefact n'a pas été trouvé - les anti-héros ne possèdent pas la carte Kryptonite fragment. Une autre équipe plus performante est envoyée sur place et retrouve l'artefact. Un des anti-héros qui n'est pas rentré lorsqu'il aurait fallu se perd dans les affres du temps (cf. Rupture du continuum espace-temps).

KRYPTONITE
FRAGMENT

5

1^{er} SQUAD

LEADER

1^{er}

2^e SQUAD

ESCOUADE S

2^e

3^e SQUAD

ESCOUADE X

3^e

1

4 POINTS DE RENFORT

INTERROGATOIRE : un anti-héros dans la zone d'un personnage du vilain peut l'interroger sur la localisation de l'artefact. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 3. La compétence enquête est prise en compte. En cas de réussite, l'anti-héros retourne un pion indice de son choix sur sa face indice obtenu.

TROUVER L'ARTEFACT : un anti-héros dans la zone d'un pion indice obtenu peut fouiller la zone à la recherche de l'artefact. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. En cas de réussite, l'anti-héros a fouillé la zone. Le pion est retiré du plateau et placé à côté des fiches d'anti-héros.

ARTEFACT : les 3 premiers indices que les héros récupèrent sont des fausses pistes. Dès que les anti-héros possèdent 3 pions indice à côté de leurs fiches, l'indice suivant les a mené à l'artefact. Ils le récupèrent donc et prennent la carte Kryptonite fragment pour le notifier.

BROUILLER LES PISTES : un personnage du vilain dans la zone d'un pion indice obtenu peut brouiller les pistes. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. En cas de réussite, le pion est retourné sur sa face indice caché.

RUPTURE DU CONTINUUM ESPACE-TEMPS : si les anti-héros n'arrivent pas à trouver l'artefact dans le temps imparti par les limitations de leur machine, un des anti-héros est perdu dans les méandres du temps. Pour représenter cela, les anti-héros choisissent un de leurs anti-héros qui

a été joué au cours de cette mission ; il n'est plus jouable pour le reste de la campagne.

LE TEMPS A ÉTÉ MODIFIÉ : si vous jouez par la suite la mission « Échappée suicide » de la boîte de base avec les mêmes joueurs, appliquez les modifications suivantes :

- si les anti-héros ont remporté cette mission, le premier interrogatoire que Katana réalise est une manipulation complexe de difficulté 2.
- si le vilain a remporté cette mission, il dispose d'un point de renfort à dépenser immédiatement au début de la mission.





Gotham City Chronicles

LES FLEURS DU MAL

Je vous envoie récupérer la formule de Mr. Bloom dans son entrepôt. Comme vous le savez, ses graines provoquent des mutations et sont extrêmement néfastes. Une fois celles-ci en notre possession, nous pourrions travailler à un traitement. Ses recherches ont été perdues dans la destruction de son laboratoire et c'est pourquoi nous devons les retrouver. Je ne pense pas avoir besoin de vous rappeler la présence des bombes dans vos têtes. Mais pas d'inquiétude à avoir tant que vous restez obéissants.



CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- la partie se termine à la fin du tour 7 des anti-héros - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 1 du tour 7,
- les anti-héros ont récolté suffisamment de fragments de formule - 4 fragments de formule ont été récoltés.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- Anti-héros : les anti-héros ont récolté suffisamment de fragments de formule - 4 fragments de formule ont été récoltés.
- Vilain : les anti-héros n'ont pas récolté assez de fragments de formule - moins de 4 fragments de formule ont été récoltés. Un des anti-héros qui n'est pas rentré lorsqu'il aurait dû se perdre dans les affres du temps (cf. Rupture du continuum espace-temps).

4

1^{er} SQUAD

LEADER

1^{er}

2^e SQUAD

ESCOUADE S

2^e

3^e SQUAD

ESCOUADE X

3^e



1

4 POINTS DE RENFORT

RÉCOLTER UN FRAGMENT DE FORMULE VIA LES DONNÉES INFORMATIQUES

un anti-héros dans la zone d'une figurine d'ordinateur peut récupérer un fragment de formule. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 4. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, l'anti-héros place la figurine d'ordinateur à côté de sa fiche. Un fragment de formule est récolté.

RÉCOLTER UN FRAGMENT DE FORMULE CONTENU DANS LE COFFRE

un anti-héros dans la zone de la figurine de coffre peut récupérer un fragment de formule. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 4. La compétence crochetage est prise en compte. En cas de réussite, l'anti-héros place la figurine de coffre à côté de sa fiche. Un fragment de formule est récolté.

INARRÊTABLE : la première fois que Mr. Bloom est neutralisé, sa figurine n'est pas retirée du plateau. Le vilain retire une des tuiles de Mr. Bloom de sa rivière. Puis, il met l'autre en dernière position de sa rivière sur sa face non neutralisée. Enfin, il remet son pion point de vie sur sa valeur initiale.

FLORAISON : au début de chaque tour du vilain, s'il possède dans sa réserve des figurines de Bloom's Gang, il peut remplacer un de ses personnages sbire ou élite en jeu par une figurine de Bloom's Gang.

RUPTURE DU CONTINUUM ESPACE-TEMPS : si les anti-héros n'arrivent pas à récupérer 4 fragments de formule dans le temps imparti par les limitations de leur machine, un

des anti-héros est perdu dans les méandres du temps. Pour représenter cela, les anti-héros choisissent un de leur anti-héros qui a été joué durant cette mission ; il n'est plus jouable pour le reste de la campagne.

LE TEMPS A ÉTÉ MODIFIÉ : si vous jouez par la suite la mission « Mutations en chaîne » de la boîte de base avec les mêmes joueurs, appliquez les modifications suivantes :

- si les anti-héros ont remporté cette mission, le coût d'activation de la première tuile du vilain lors du premier tour est augmenté de 1.
- si le vilain a remporté cette mission, il commence la partie avec 10 cubes d'énergie en zone d'énergie disponible et 1 cube en zone de fatigue





Bane a recruté Doctor Death et, ensemble, ils ont capturé Duke. Celui-ci est enfermé dans un container, prêt à être envoyé dans une de leurs caches. Le but est de conduire des expériences sur ce méta-humain. Ils doivent travailler à la réalisation d'un mutagène à partir des recherches du Doctor Death, du venin de Bane et des gènes de Duke. Il faut empêcher leurs recherches d'aboutir. Sécurisez et ramenez Duke à Belle Reve puis rayez de la carte cet entrepôt qui fait office de laboratoire de fortune. Ces cinglés sont allés trop loin. Faites votre devoir et gardez la tête sur les épaules.

DUKE TOUT-PUISSANT

ENTRÉE DU LABORATOIRE

ZONE DE PIRATAGE

ZONE DE PIRATAGE

1^{er}

2^e

3^e

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- la partie se termine à la fin du tour 8 des anti-héros - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 1 du tour 8,
- les anti-héros ont détruit l'entrepôt et libéré Duke - Duke est libéré et 3 bombes (dont celle du laboratoire) sont amorcées OU Duke est libéré et 4 bombes sont amorcées.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- Anti-héros : les anti-héros ont libéré Duke et l'entrepôt est détruit - Duke est libéré et 3 bombes (dont celle du laboratoire) sont amorcées OU Duke est libéré et 4 bombes sont amorcées.
- Vilain : Duke n'est pas libéré **ET/OU** l'entrepôt n'est pas détruit - Duke n'est pas libéré **ET/OU**
 - moins de 3 bombes sont amorcées **OU**
 - le laboratoire n'est pas détruit et moins de 4 bombes sont amorcées.

BOMBE

EMPLACEMENT AMORCÉE

MUTAGÈNE

1 6
ACTIF CONTRECOUP

1^{er} SQUAD

LEADER

1^{er}

2^e SQUAD

ESCOUADE S

2^e

3^e SQUAD

ESCOUADE X

3^e

HAZMAT THUGS

x4 FIGURINES

BRUTES

x4 FIGURINES

BANE

x1 FIGURINE

PRISONNERS

x4 FIGURINES

DOCTOR DEATH

x4 FIGURINES

THUGS

x4 FIGURINES

WARNING

x1 FIGURINE

x4 FIGURINES

1

4 POINTS DE RENFORT

2

4 POINTS DE RENFORT + INJECTION DE VENIN : Bane s'injecte une dose massive de venin. La première fois que le vilain utilise cet événement, il remplace la tuile de Bane, sa figurine et son pion PV par ceux de Bane (Venom injected). À chaque utilisation suivante de cet événement, le vilain active immédiatement le personnage de Bane (Venom injected). Puis, lors de l'étape de fin de l'activation du personnage, il perd 2 points de vie.

x1 FIGURINE

LABORATOIRE : lors de la mise en place, le vilain pose le plateau laboratoire à côté du plateau de jeu. Il y place 1 figurine de Hazmat Thug, celle de Doctor Death et les 6 pions mutagène.

ENTRER ET SORTIR DU LABORATOIRE : une figurine dans la zone notée entrée du laboratoire sur le plan peut entrer dans le laboratoire en réalisant un déplacement simple. Une figurine dans le laboratoire peut en sortir vers la zone notée entrée du laboratoire en réalisant un déplacement simple.

PRÉPARER LE MUTAGÈNE INSTABLE : un personnage du vilain dans le laboratoire peut confectionner un mutagène instable. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. En cas de réussite, le vilain récupère un pion mutagène.

INJECTER LE MUTAGÈNE : une fois par tour, le vilain peut injecter un mutagène instable à ses troupes s'il possède

au moins un pion mutagène. Pour cela, il place le pion face actif sur une tuile de sbire ou d'élite qui n'a pas déjà de pion mutagène. Tous les personnages de cette tuile bénéficient d'un bonus de +1 en défense ainsi que de la compétence contre-attaque de niveau 2. Lors de la phase d'entretien du tour du vilain, le pion est retourné sur sa face contrecoup. Une tuile avec un pion mutagène face contrecoup voit son coût d'activation augmenté de 1. Ce pion est retiré, s'il est face contrecoup, dès que la tuile est activée.

AMORCER UNE BOMBE : un anti-héros dans la zone d'un pion bombe face emplacement peut poser une bombe et l'amorcer. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 5. La compétence artificier est prise en compte. En cas de réussite, l'anti-héros retourne le pion bombe sur sa face amorcée.

DÉTRUIRE LE LABORATOIRE : un anti-héros dans le laboratoire peut le détruire en amorçant une bombe. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 5. La compétence artificier est prise en compte. En cas de réussite, la bombe est amorcée et l'anti-héros place la figurine de bombe dans sa zone.

LIBÉRER DUKE : un anti-héros dans une zone notée zone de piratage peut libérer Duke de son container. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 5. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, Duke est libéré. L'anti-héros place la figurine de Duke à côté de sa fiche.





AMANDA WALLER

PROTOCOLE DE SOUTIEN

Amanda Waller n'enfile jamais de gants de velours. Elle ne sait diriger que d'une main de fer.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

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



BLACK MANTA

LASER

Black Manta peut répandre la destruction avec les tirs de lasers de son casque.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain déclenche une explosion de niveau 2 dans une zone avec ligne de vue et jusqu'à 2 zones de distance de Black Manta.

OU Black Manta effectue immédiatement un mouvement.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

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



BRONZE TIGER

LA FORME DU TIGRE

Agile, le tigre se déplace rapidement et sans un bruit.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le héros réalise immédiatement une activation de personnage avec Bronze Tiger. Il effectue seulement sa première étape de mouvement. Son bonus de points de déplacement au premier mouvement est de 4. De plus, il bénéficie de la compétence insaisissable de niveau 2.



CAPTAIN BOOMERANG

LE COUP DU KANGOUROU

Personne ne lance le boomerang comme le Captain !

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Captain Boomerang effectue une attaque à distance sur une cible jusqu'à 3 zones de distance sans nécessité de ligne de vue avec la caractéristique 2 dés orange relançables + 1 dé blanc relançable.

Captain Boomerang effectue immédiatement un mouvement.

OU **ÉVÉNEMENT SPÉCIAL**

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



DEADSHOT



DEATHSTROKE

Se reporter au livret du mode Versus (page 17).



EL DIABLO

COMBUSTION SPONTANÉE

El Diablo ne peut se contenir et déverse un torrent de flammes.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain place 2 pions flamme dans la zone d'El Diablo ainsi que dans une zone adjacente.

OU El Diablo effectue immédiatement un mouvement.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

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



DUELA DENT

COMME PAPA

Elle se déplace et vaporise un gaz toxique étrangement familial.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec The Joker's Daughter. Elle effectue seulement sa première étape de mouvement. À la fin de ce mouvement, le vilain place un pion Venin dans la zone de The Joker's Daughter.

PION VENIN



Ce pion suit les mêmes règles que les pions gaz et augmente de 1 le niveau de terrain dangereux de la zone. The Joker's Daughter n'est pas affectée par le pion venin.



KING SHARK

GOÛT DU SANG

Le sang excite toujours les requins.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

Le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec King Shark. Il peut seulement effectuer une attaque au corps-à-corps avec la caractéristique de 2 dés rouges. Pour cette attaque, il bénéficie de la compétence coup circulaire de niveau 2.

OU King Shark effectue immédiatement un mouvement.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

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



RICK FLAG

TACTIQUE MILITAIRE

D'ascendance militaire, il a toujours su mener ses hommes au combat.

ÉVÉNEMENT SPÉCIAL

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