

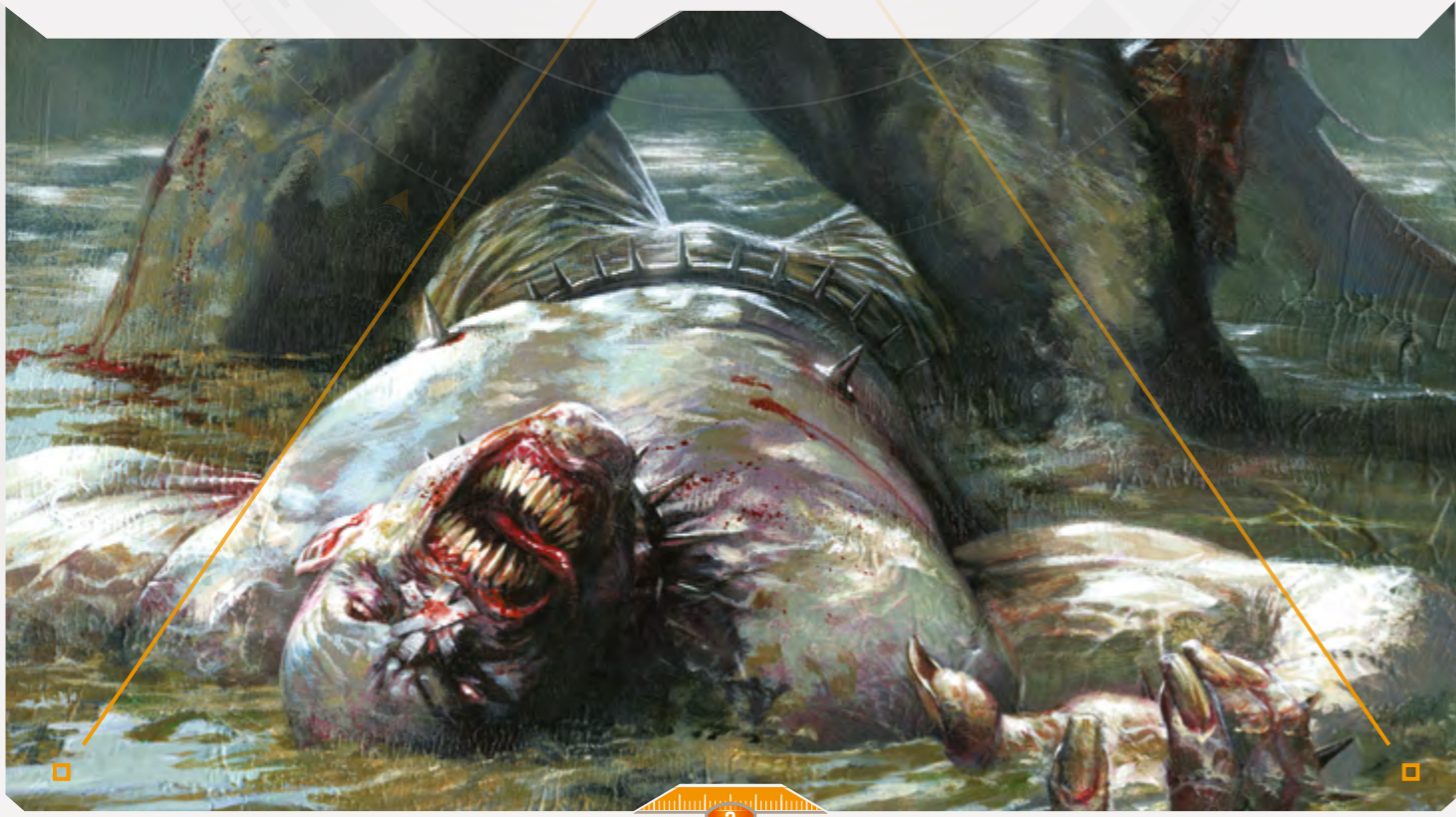


MODE VERSUS
— SAISON 2 —



MODE VERSUS / SAISON 2

- 1 ♦ MISSIONS P.3
- 2 ♦ RÈGLES DE PLATEAUX P.26



MISSIONS

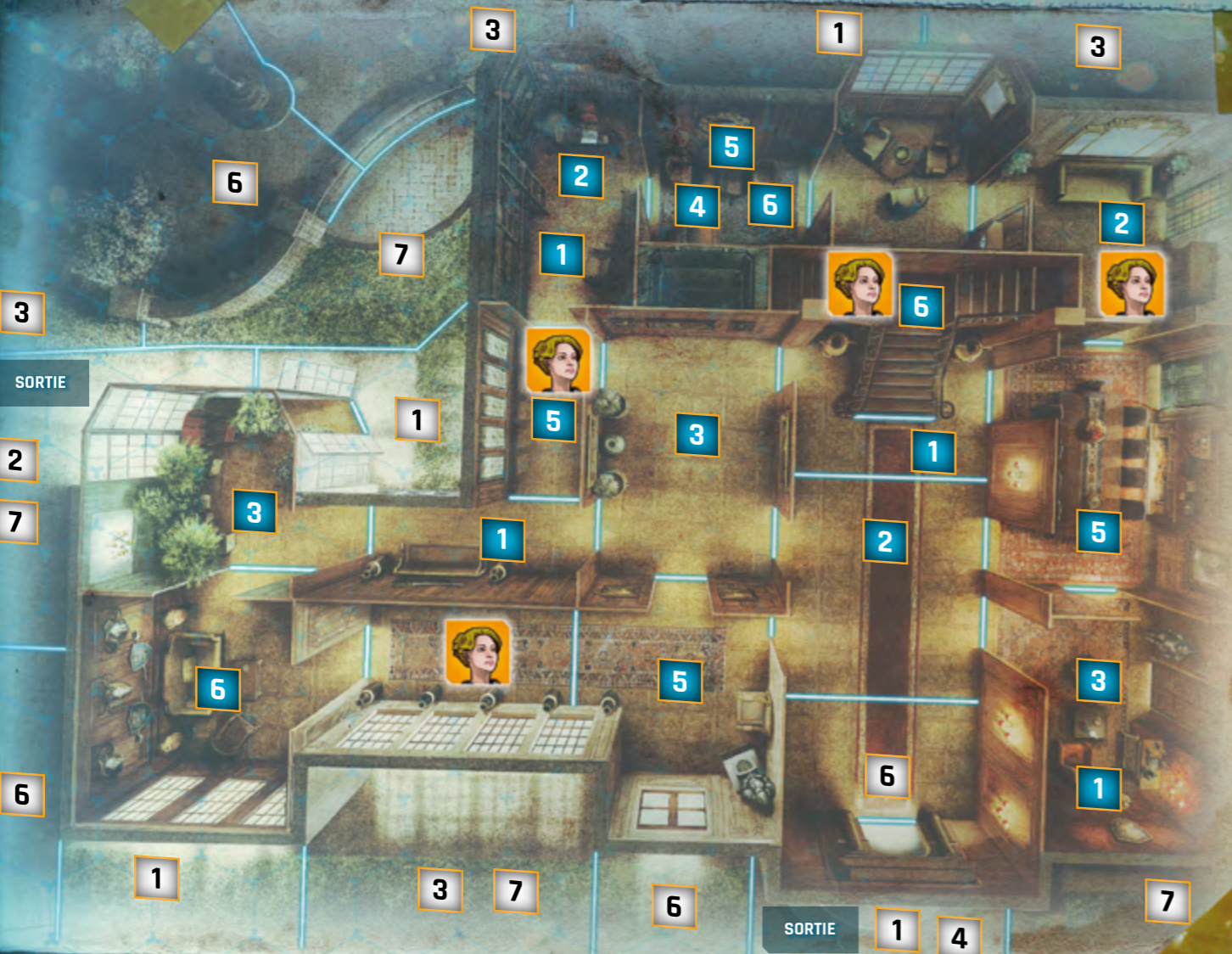
MODE VERSUS

ENLÈVEMENTS	P.4
UNE JOURNÉE DE FOLIE	P.6
RÉVOLTE DÉMENTIELLE	P.8
UNE JOURNÉE AU PARC	P.10
CACHE-CACHE AU PARC	P.12
SUR LA PISTE DES JOYAUX DISPARUS	P.16
AU FOND DU GOUFFRE	P.18
JAILHOUSE ROCK	P.20
CHASSE À LA TAUPE	P.22
UNE NUIT AU MANDIR	P.24



ENLÈVEMENTS

Une réception se tient au manoir Wayne où se sont réunies des personnalités influentes de Gotham City. Le vilain, qui a entendu parler du gala, s'introduit dans les lieux et tente d'enlever les invités, dans le but d'en demander une rançon digne des richissimes pontes qu'ils sont.



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,
- suffisamment d'invités sont enlevés - il reste 1 seule figurine de Citizen sur le plateau.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS** : le vilain n'est pas parvenu à enlever les invités - 2 figurines de Citizens ou plus se trouvent sur le plateau.
- VILAIN** : le vilain est parvenu à enlever suffisamment d'invités - il reste 1 seule figurine de Citizen sur le plateau.



INVITÉS : lors de la mise en place, la tuile de Citizens est placée à proximité du poste de commandement du vilain. Les invités sont représentés par les figurines de Citizens et leur tuile. Les invités font partie du camp du vilain. Ils ne peuvent pas être pris pour cible d'explosions ou d'attaques. Ils ignorent les terrains dangereux. La zone dans laquelle un invité se trouve ne peut pas être prise pour cible d'explosions.

ENLEVER LES INVITÉS : dès qu'un invité entre dans une zone notée sortie, il est enlevé. Le vilain retire sa figurine du plateau pour le notifier.

DÉPLACER LES INVITÉS : un personnage du vilain dans la zone d'un invité peut le déplacer. Pour cela, il réalise une réflexion automatique. Dans ce cas, le vilain réalise immédiatement une activation de personnage avec l'invité. 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.



Le vilain a investi l'asile d'Arkham ! Il a l'intention de libérer le plus de super-vilains possible afin de répandre le chaos dans les rues de Gotham City. Fort heureusement, le héros est présent sur les lieux. Il ne laissera en aucun cas s'échapper ces dangereux criminels.

UNE JOURNÉE DE FOLIE

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 réussi à faire s'échapper suffisamment de super-vilains - au moins 7 super-vilains se sont échappés de leur cellule.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS** : le héros a empêché le vilain de faire s'échapper trop de super-vilains - au moins 4 pions cellule fermée se trouvent sur le plateau.
- VILAIN** : le héros n'a pas réussi à contenir l'échappée des super-vilains - au moins 7 pions cellule fermée se trouvent à côté du poste de commandement du vilain.



CELLULE FERMÉE : une zone dans laquelle se trouve un pion cellule fermée est inaccessible. Dès qu'un pion cellule fermée est retiré, la zone dans laquelle il se trouvait est de nouveau accessible.

OUVERTURE MANUELLE DES CELLULES : un personnage du vilain dans une zone notée « commande d'ouverture » peut ouvrir les cellules fermées adjacentes à sa zone. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. La compétence crochetage est prise en compte. En cas de réussite, les cellules s'ouvrent. Le vilain prend le ou les pions cellule fermée adjacents et les place à côté de son poste de commandement pour le notifier. Pour chaque pion cellule fermée ainsi retiré, un super-vilain s'est échappé.

OUVERTURE À DISTANCE D'UNE CELLULE : un personnage du vilain dans la zone d'un ordinateur peut ouvrir une cellule à distance. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 3.

La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, une cellule s'ouvre. Le vilain retire un pion cellule fermée du plateau et le place à proximité de son poste de commandement pour le notifier. Un super-vilain s'est échappé. Le vilain retire ensuite l'ordinateur du plateau.

BLOQUER L'OUVERTURE À DISTANCE : un personnage du héros dans la zone d'un ordinateur peut le mettre hors service. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 3. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, l'ordinateur est mis hors service. Le héros retire l'ordinateur du plateau.

EXPLOSIFS : les assaillants ont emporté une charge explosive avec eux. Une fois au cours de la partie, un personnage sbire ou élite du vilain peut être activé comme s'il possédait la compétence défoncer parois de niveau 2.



Gotham City Chronicles

RÉVOLTE DÉMENTIELLE

L'asile d'Arkham est le théâtre d'une révolte sans précédent. Les gardes sont submergés alors que les patients ont investi la totalité du bâtiment. Alors que des héros viennent leur prêter main forte, les gardes doivent reprendre le contrôle de l'asile tout en mâtant ses pensionnaires déchaînés.



CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- la partie se termine à la fin du tour 6 du héros - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 1 du tour 6,
- suffisamment de secteurs ont été reconquis - au moins 5 pions quartier sont reconquis.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS** : suffisamment de secteurs ont été reconquis - au moins 5 pions quartier sont reconquis.
- VILAIN** : l'asile est toujours sous le contrôle de ses patients - moins de 5 pions quartier sont reconquis.



POUVOIR DE QG

PERSONNEL DE GARDE : lors de la mise en place, le héros place la tuile des Guards à côté de son poste de commandement. Les Guards font partie du camp du héros. Au début de chacun de ses tours, le héros peut, dans l'ordre, faire entrer en jeu une figurine de Guard dans la zone d'un pion quartier reconquis, puis activer une figurine de Guard.

PATIENTS RÉVOLTÉS : lors de la mise en place, le vilain place la tuile des Crazy inmates à côté de son poste de commandement. Les Crazy inmates font partie du camp du vilain. Au début de chacun de ses tours, le vilain peut, dans l'ordre, faire entrer en jeu une figurine de Crazy inmate dans la zone d'un pion quartier en révolte, puis activer une figurine de Crazy inmate.

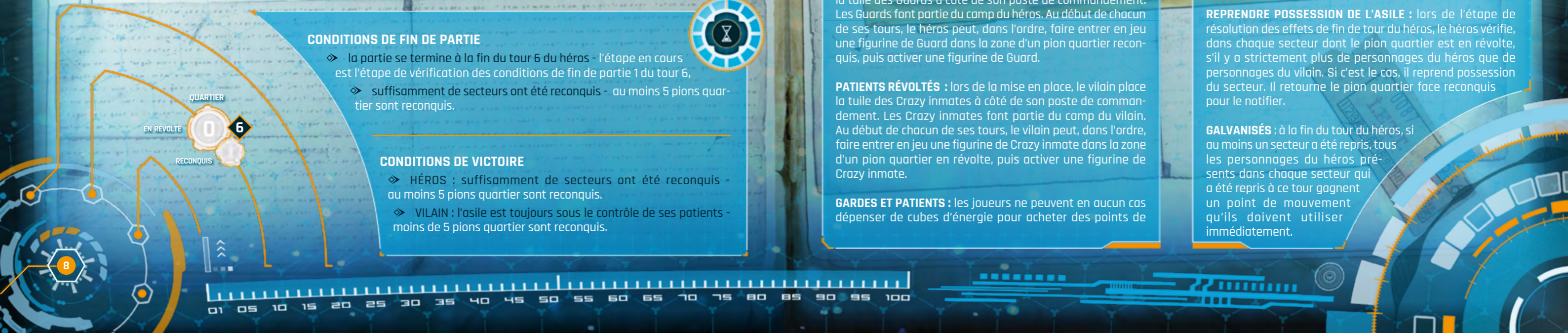
GARDES ET PATIENTS : les joueurs ne peuvent en aucun cas dépenser de cubes d'énergie pour acheter des points de

déplacement, des défenses ou des relances aux Guards et aux Crazy inmates.

SECTEURS : un secteur est un ensemble de zones mis en valeur sur le plan. Au début de la partie, un pion quartier en révolte est présent dans chaque secteur.

REPRENDRE POSSESSION DE L'ASILE : lors de l'étape de résolution des effets de fin de tour du héros, le héros vérifie, dans chaque secteur dont le pion quartier est en révolte, s'il y a strictement plus de personnages du héros que de personnages du vilain. Si c'est le cas, il reprend possession du secteur. Il retourne le pion quartier face reconquis pour le notifier.

GALVANISÉS : à la fin du tour du héros, si au moins un secteur a été repris, tous les personnages du héros présents dans chaque secteur qui a été repris à ce tour gagnent un point de mouvement qu'ils doivent utiliser immédiatement.





UNE JOURNÉE AU PARC

Le vilain a pris possession d'un ancien parc d'attraction qu'il a restauré. Il compte à présent piéger de malheureux visiteurs dans ce parc funeste. Le héros doit tout faire pour détruire ce lieu abominable et empêcher son ouverture au public. Mais des guetteurs ont remarqué l'approche du héros et de ses forces. Tous les hommes de main disponibles sont alors envoyés à la rencontre de ces fauteurs de troubles, qui veulent gâcher cette fête macabre.



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 2 du tour 7,
- le vilain a neutralisé suffisamment de bombes - 4 bombes sont désamorçées.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS** : le héros a réussi à détruire le parc - au moins 2 figurines de bombe se trouvent sur le plateau.
- VILAIN** : le vilain a empêché la destruction de son parc d'attraction - moins de 2 figurines de bombe se trouvent sur le plateau.



POUVOIR DE QG

DÉSAMORÇAGE D'UNE BOMBE : un personnage du vilain dans la zone d'un pion ou d'une figurine de bombe peut la désamorcer. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. La compétence artificier est prise en compte. En cas de réussite, elle est désamorcée. Le pion ou la figurine de bombe est retiré du plateau pour le notifier.

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

GALERIE DES GLACES : un personnage dans cette zone est considéré comme étant seul. Il ne peut pas être pris pour cible d'attaques ou d'explosions. Il ne prend pas en compte les compétences des amis ni des ennemis. La difficulté des

manipulations complexes qu'un personnage effectue dans cette zone est augmentée de 1. Le coût en points de mouvement pour sortir de cette zone est augmenté de 2.

SALLE DE LANCER DE COUTEAUX : la salle de lancer de couteaux est le théâtre d'atrocités. Un personnage qui effectue un déplacement vers cette salle considère qu'un personnage adverse qui possède la compétence horreur de niveau 1 s'y trouve.



CACHE-CACHE AU PARC

Quatre politiciens de Gotham City ont été enlevés. L'un d'entre eux est parvenu à conserver son portable, ce qui a permis de le géolocaliser précisément. Le vilain les séquestre dans un vieux parc d'attraction désaffecté. Le héros monte une force d'intervention pour les libérer. Mais les lieux semblent malfamés et les prisonniers bien cachés...



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 délivré suffisamment de politiciens - 3 politiciens sont délivrés.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS** : le héros a réussi à sauver les politiciens - 3 politiciens sont délivrés.
- VILAIN** : le vilain a empêché le sauvetage des politiciens - moins de 3 politiciens sont délivrés.



POUVOIR DE QG

OBJECTIF : en début de partie, tous les pions objectifs sont placés au hasard par le vilain sur les différents emplacements indiqués sur le plan. Pour cette mission, un pion objectif possède un verso de type politicien ou perte de temps.

FOUILLE : un personnage du héros dans la zone d'un pion objectif peut fouiller le lieu. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 2. En cas de réussite, le héros retourne le pion et en applique l'effet :

- si c'est un pion politicien, le héros est parvenu à le retrouver et l'exfiltre. Il place le pion à côté de son poste de commandement pour notifier qu'un politicien est libéré
- si c'est un pion perte de temps, le héros s'est démené à fouiller la pièce pour rien. Il place le pion sur la tuile du personnage qui vient de réaliser la manipulation. Le coût en cubes d'énergie de la prochaine activation de cette tuile est augmenté de 1. Le pion est retiré de la tuile lorsqu'elle est activée.

LIBÉRATION DU POLITICIEN EN CAGE : un personnage du héros dans la zone de la figurine de Citizen peut le libérer. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. La compétence crochetage est prise en compte. En cas de réussite, le politicien est libéré et exfiltré. Le héros place la figurine à côté de son poste de commandement pour notifier qu'un politicien est libéré.

CACHE-CACHE : un personnage du vilain dans la zone d'un pion objectif peut le déplacer. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 2. En cas de réussite, le vilain prend connaissance du verso du pion et peut l'échanger avec un autre sur le plateau de jeu, sans le regarder.

OBJECTIF

POLITICIEN

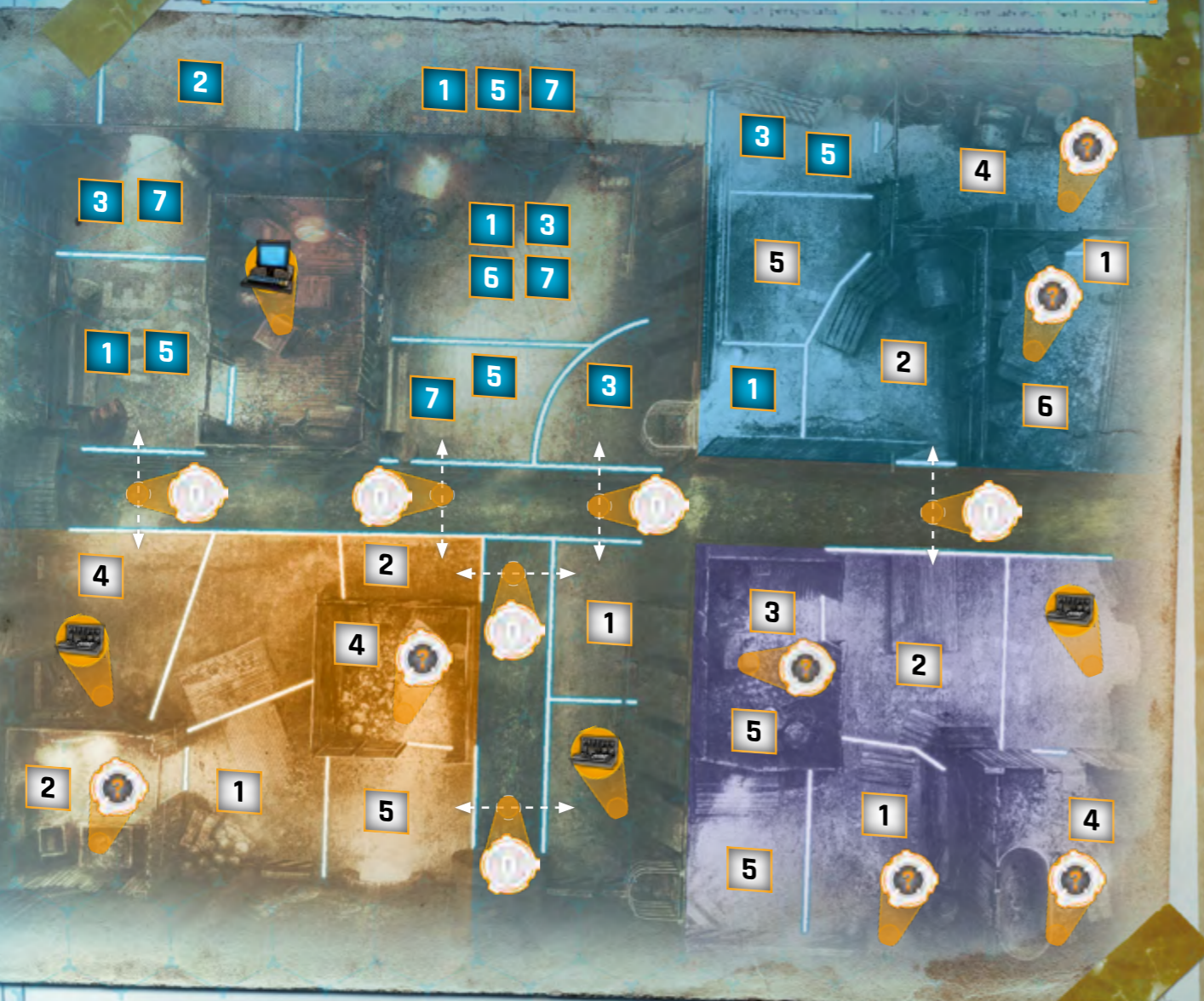
OBJECTIF

PERTE DE TEMPS





Un casse a été réalisé à la banque centrale de Gotham City. Le vilain avait fomenté son attaque depuis les égouts. Les forces de l'ordre viennent enquêter dans cette cache afin de dénicher des indices qui leur permettraient de découvrir la nouvelle planque du vilain, vers laquelle il a probablement transféré les fruits du cambriolage. Seulement le vilain ne compte pas les laisser faire et a envoyé des hommes afin de mettre un terme à l'investigation.

**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,
- la partie se termine à la fin du tour 7 du héros si les 3 vannes sont ouvertes - il n'y a plus de vannes sur le plateau et l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 1 du tour 7,
- le héros a découvert suffisamment d'indices - le héros possède 4 indices.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS** : le héros a découvert suffisamment d'indices - le héros possède 4 indices,
- VILAIN** : le héros n'a pas découvert suffisamment d'indices - le héros possède moins de 4 indices.

**POUVOIR DE QG**

DISPENSER LES INDICES : lors de la mise en place, le vilain place les pions indice, face cachée, dans les zones indiquées sur le plan après en avoir pris connaissance. Pour chaque ensemble de zones mis en valeur sur le plan, le vilain ne peut placer qu'un seul pion indice « inutilisable ».

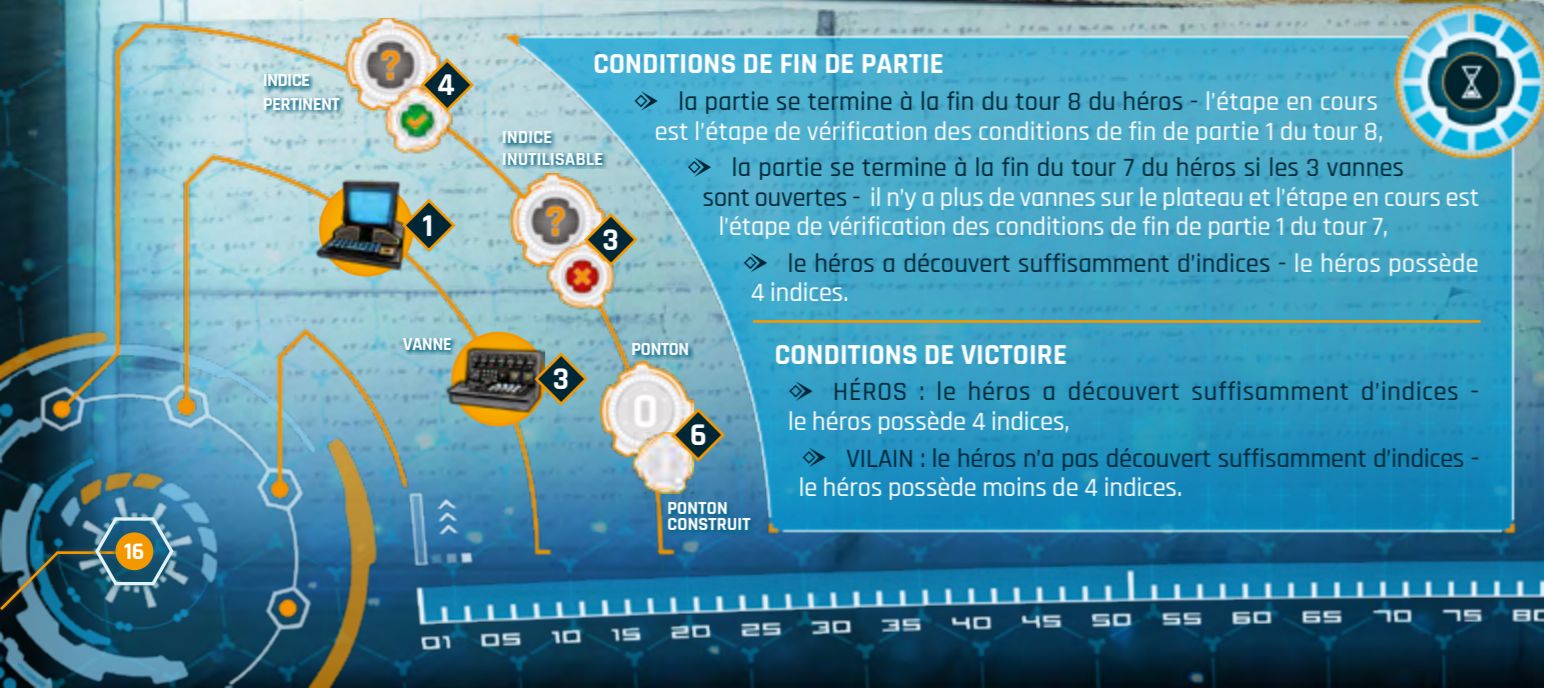
TROUVER DES INDICES : un personnage du héros dans la zone d'un pion indice peut fouiller pour le trouver. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 3. La compétence enquête est prise en compte. En cas de réussite, il retourne le pion indice. Si celui-ci est inutilisable, le héros le défasse. Si l'indice est pertinent, le héros le place à côté de son poste de commandement pour notifier qu'il possède un indice.

PIRATER L'ORDINATEUR : un personnage du héros dans la zone de l'ordinateur peut le pirater pour trouver des indices. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 4. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, l'ordinateur est piraté. Le héros place la figurine d'ordinateur à côté de son poste de commandement pour notifier qu'il possède un indice.

SUBMERGER LA ZONE : un personnage du vilain dans la zone d'une vanne peut l'ouvrir pour parvenir à submerger cette section d'égouts. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. En cas de réussite, la vanne s'ouvre et le vilain la retire du plateau.

TOUJOURS MOBILES : lors de l'étape de résolution des effets de fin de tour du héros, si la tuile située en position 1 de la rivière du héros est une tuile personnage, le joueur doit activer tous les personnages contrôlés par cette tuile pour effectuer uniquement un mouvement avec chacun d'entre eux.

PONTON : à n'importe quel moment, un joueur peut retirer définitivement un cube d'énergie, depuis sa zone de fatigue, afin de retourner un pion ponton sur sa face construit. Un personnage qui effectue un déplacement entre deux zones reliées par un pion ponton construit considère que ces deux zones sont adjacentes. Les zones reliées par le ponton sont indiquées par des flèches sur le plan.





Une nouvelle drogue mortelle circule dans les rues de Gotham City et décime sa population. Le héros a suivi une piste qui le mène dans les bas-fonds sordides de la ville. En interrogeant les occupants des lieux, il espère pouvoir déceler la localisation du laboratoire et ainsi mettre un terme à la production. Mais c'est sans compter sur le fait que les habitants sont terrifiés à l'idée des représailles qu'ils pourraient subir si leur langue se déliait...



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 laboratoire est détruit.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS : le laboratoire est détruit.
- VILAIN : le laboratoire n'est pas détruit.



POUVOIR DE QG

LABORATOIRE : lors de la mise en place, le vilain place les pions laboratoire, face cachée, sur les zones indiquées après en avoir pris connaissance. Le pion face entrée détermine l'entrée du laboratoire. Le vilain installe ensuite le plateau laboratoire à côté du plateau de jeu.

INTIMIDER LES HABITANTS : un personnage du vilain dans la zone d'un pion habitant face neutre peut l'intimider afin qu'il ne révèle pas ce qui se trame dans les égouts. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 3. En cas de réussite, le pion habitant est retourné face intimidé.

QUESTIONNER LES HABITANTS : un personnage du héros dans la zone d'un pion habitant peut l'interroger afin de connaître l'emplacement du laboratoire. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 2 pour un pion habitant face neutre et de difficulté 3 pour un pion habitant face intimidé. La compétence enquête est prise en compte. En cas

de réussite, il retire le pion habitant et le place à côté de son poste de commandement pour notifier qu'il possède une information.

ENTRÉE DU LABORATOIRE : dès que le héros possède 3 informations, il révèle les trois pions laboratoire.

ENTRER ET SORTIR DU LABORATOIRE : si les pions laboratoire sont révélés, un personnage peut passer de la zone du pion entrée vers le laboratoire, et inversement, grâce à un déplacement simple.

DÉTRUIRE LE LABORATOIRE : un personnage du héros dans le laboratoire peut y placer des explosifs pour le détruire. Pour cela, il réalise une manipulation complexe de difficulté 3. La compétence artificier est prise en compte. En cas de réussite, le laboratoire est détruit.





Le vilain va enfin tomber pour ses méfaits. Les preuves sont là et elles sont accablantes ! Un des protagonistes de l'affaire a été placé sous les verrous dans l'attente du procès imminent. Afin d'empêcher que le procès n'aboutisse et n'entrave son organisation, le vilain met en place une expédition dans le but de détruire les preuves et libérer son principal acolyte. Une deuxième équipe talonne la première et a pour mission de nettoyer tout ce qu'ils trouveront concernant l'affaire, avant que les renforts du GCPD ne reprennent possession des lieux.



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 2 du tour 7,
- le vilain a libéré son acolyte et détruit suffisamment de preuves - le lieutenant est libéré de prison et moins de 2 pions preuve se trouvent sur le plateau.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS : le héros va mener à bien le procès - au moins 2 pions preuve face dissimulée se trouvent sur le plateau **ET/OU** le lieutenant n'est pas libéré de prison.
- VILAIN : le vilain a détruit les preuves et libéré son acolyte - le lieutenant est libéré de prison et moins de 2 pions preuve face dissimulée se trouvent sur le plateau.



POUVOIR DE QG

L'ACOLYTE : lors de la composition de l'équipe, le vilain choisit un personnage du camp du vilain de niveau QG/lieutenant qui sera son lieutenant. Il place sa figurine dans la zone notée cellule et sa tuile ainsi que son pion points de vie à côté de son poste de commandement. En début de partie et tant que le lieutenant n'est pas libéré, la zone de la cellule est inaccessible. On ne peut pas tracer de lignes de vue vers cette zone et le personnage qui s'y trouve ne peut pas être pris pour cible d'attaques ou d'explosions.

CROCHETER LA SERRURE POUR LIBÉRER L'ACOLYTE : un personnage du vilain situé dans la zone adjacente à la cellule peut en forcer la serrure. Pour cela, il effectue une manipulation complexe de difficulté 3. La compétence crocheterage est prise en compte. En cas de réussite, le lieutenant est libéré de prison. Le vilain place immédiatement la tuile du lieutenant en première position de sa rivière et son pion points de vie sur le poste de commandement.

PIRATER LE SYSTÈME POUR LIBÉRER L'ACOLYTE : un personnage du vilain situé dans la zone du serveur informatique peut ouvrir la cellule à distance. Pour cela, il effectue une réflexion complexe de difficulté 3. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, le lieutenant est libéré de prison. Le vilain place immédiatement la tuile du lieutenant en première position de sa rivière et son pion points de vie sur le poste de commandement.

DÉTRUIRE LES PREUVES : un personnage du vilain dans la zone d'une preuve peut la détruire. Pour cela, il réalise une manipulation ou une réflexion complexe de difficulté 3. En cas de réussite, la preuve est détruite et le pion retiré du plateau.

DISSIMULER LES PREUVES : un personnage du héros dans la zone d'une preuve visible peut la dissimuler. Pour cela, il réalise une manipulation ou une réflexion complexe de difficulté 3. En cas de réussite, la preuve est dissimulée et le héros retourne le pion sur sa face dissimulée.



CHASSE À LA TAUPE

Plusieurs malfrats ont succombé à l'attrait de l'amnistie. Ils ont accepté de témoigner devant le juge et sont retenus à l'intérieur du commissariat, attendant leur comparution sous bonne garde. Mais toutes ces preuves accumulées, tous ces témoignages ne sont que des données. Des données effaçables, certes, mais qu'il est encore plus importun de modifier. Et c'est lorsque leurs anciens acolytes s'introduisent avec fracas dans le commissariat pour leur inoculer un produit qui transforme les souvenirs que les amnistiés se rendent compte que nul n'est jamais à l'abri...



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,
- la partie se termine à la fin du tour 6 du vilain si les brouilleurs sont désactivés - il reste moins de 2 brouilleurs sur le plateau et l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 1 du tour 6,
- trop de données ont été modifiées pour que le procès puisse se dérouler - il reste moins de 2 témoins **ET/OU** bases de données sur le plateau.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS** : suffisamment de données restent intactes pour mener le procès à bien - il reste au moins 2 témoins **ET/OU** bases de données sur le plateau.
- VILAIN** : trop de données ont été modifiées pour que le procès puisse se dérouler - il reste moins de 2 témoins **ET/OU** bases de données sur le plateau.



POUVOIR DE QG

TÉMOINS : les témoins sont représentés par les figurines de Citizens. Ils sont considérés comme étant dans le camp du héros. Ils ne peuvent pas être pris pour cible d'explosions ou d'attaques. Aucune explosion ne peut être déclenchée dans leur zone. Ils ignorent les terrains dangereux.

INOCULER LE PRODUIT : un personnage du vilain situé dans la zone d'un témoin peut lui inoculer le produit et ainsi modifier sa mémoire. Pour cela, il effectue une **manipulation complexe** de difficulté 3. En cas de réussite, le produit est inoculé et le témoin perd la mémoire. Le vilain retire immédiatement le témoin du plateau.

MODIFIER LES DONNÉES INFORMATIQUES : un personnage du vilain situé dans la zone d'une base de données peut modifier cette dernière. Pour cela, il effectue une **réflexion complexe** de difficulté 3. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, la base de données est modifiée. Le vilain retire immédiatement la base de données du plateau.

COMMUNICATIONS BROUILLÉES : des brouilleurs ont été placés dans le commissariat et il est impossible de communiquer avec l'extérieur pour appeler à l'aide. Un personnage du héros dans la zone d'un brouilleur peut le détruire. Pour cela, il réalise une **réflexion complexe** de difficulté 3. La compétence piratage est prise en compte. En cas de réussite, le brouilleur est détruit et le pion est retiré du plateau. Lorsque 4 brouilleurs ont été détruits, les héros peuvent appeler des alliés à la rescousse. Dans ce cas, la partie se termine plus tôt.

BROUILLEURS

BASE DE DONNÉES



UNE NUIT AU MANOIR

Le musée Wayne va prochainement ouvrir ses portes. C'est l'occasion pour le milliardaire de Gotham City de faire profiter la population de ses richesses de famille et de vendre une partie de ses biens au profit des plus démunis. Mais parmi ces anciens trésors se trouvent des artefacts dont la puissance défie l'entendement. Le vilain ayant eu vent de cela souhaite se les approprier sans passer par la case de don d'argent. Il monte une expédition pour tenter de dérober le plus d'artefacts possible.



MASQUE DE LA SÉRÉNITÉ

SERRES DE GARUDA

SCEPTRE DE BELPHEGOR

BALANCE DES ÉONS

ENCENSOIR DES MILLE NUITS

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

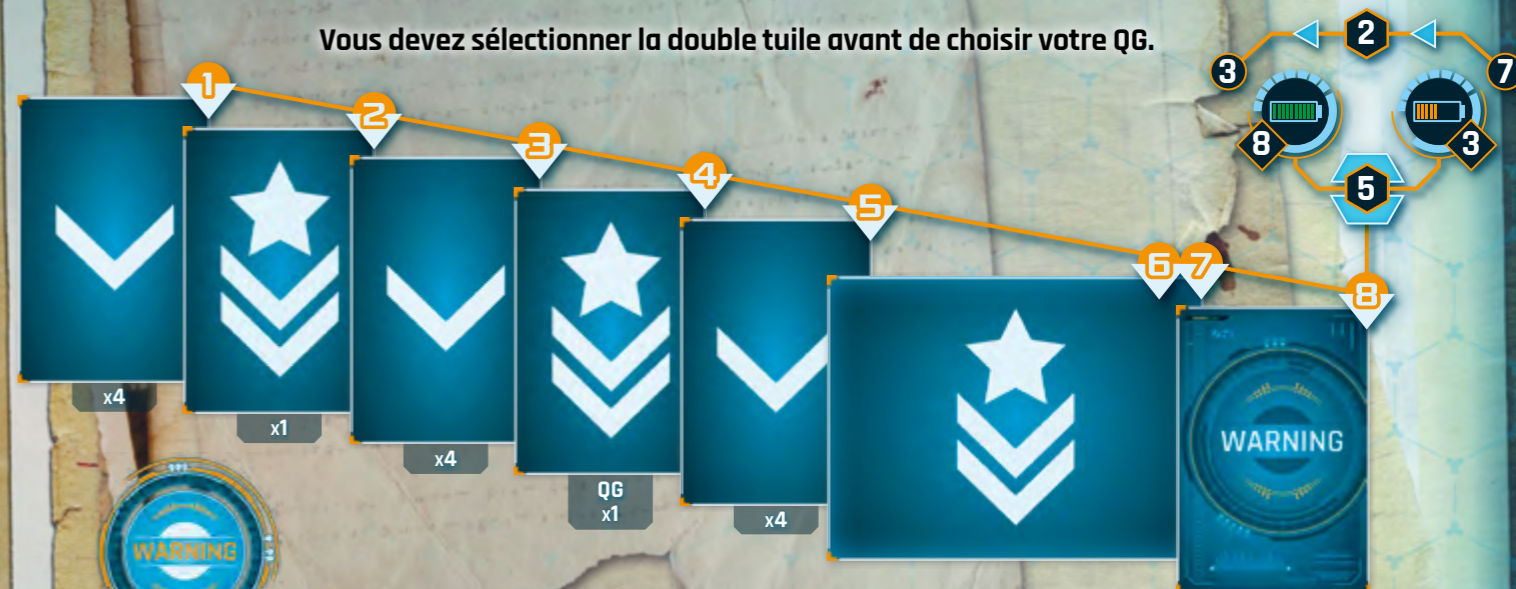
- la partie se termine à la fin du tour 7 du vilain - l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 1 du tour 7,
- le vilain a dérobé les artefacts du manoir Wayne - le vilain a obtenu 4 artefacts.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- HÉROS : le héros a empêché le vilain de piller le manoir Wayne - le vilain a obtenu moins de 4 artefacts.
- VILAIN : le vilain a dérobé les artefacts du manoir Wayne - le vilain a obtenu 4 artefacts.



Vous devez sélectionner la double tuile avant de choisir votre QG.



POUVOIR DE QG

NUÉES DE CHAUVESOURIS : lors de la mise en place, le héros place la tuile de Bats à côté de son poste de commandement et ses 4 figurines dans sa réserve. Les Bats sont des personnages du camp du héros. Elles ne peuvent pas être activées. Un personnage du héros dans la zone d'un pion artefact sans figurine de Bats peut gêner l'environnement en faisant appel à des chauves-souris. Pour cela, il réalise une réflexion complexe de difficulté 3. En cas de réussite, il prend une figurine de Bats de la réserve et la place dans cette zone. Une seule Bats peut être placée à chaque tour. Si elle est neutralisée, elle est rangée dans la boîte. Aucun cube ne peut être dépensé lors des étapes de défense des Bats.

ARTEFACTS DE LA FAMILLE WAYNE : lors de la mise en place, le vilain mélange les 5 pions artefact et les place face cachée au hasard comme indiqué sur le plan.

DÉROBER UN ARTEFACT : un personnage du vilain dans la zone d'un pion artefact peut le dérober, s'il n'en a pas déjà sur au moins une de ses tuiles. Pour cela, il réalise une manipulation

complexe ou une réflexion complexe de difficulté 3. En cas de réussite, il a dérobé un artefact et place le pion face visible sur une de ses tuiles.

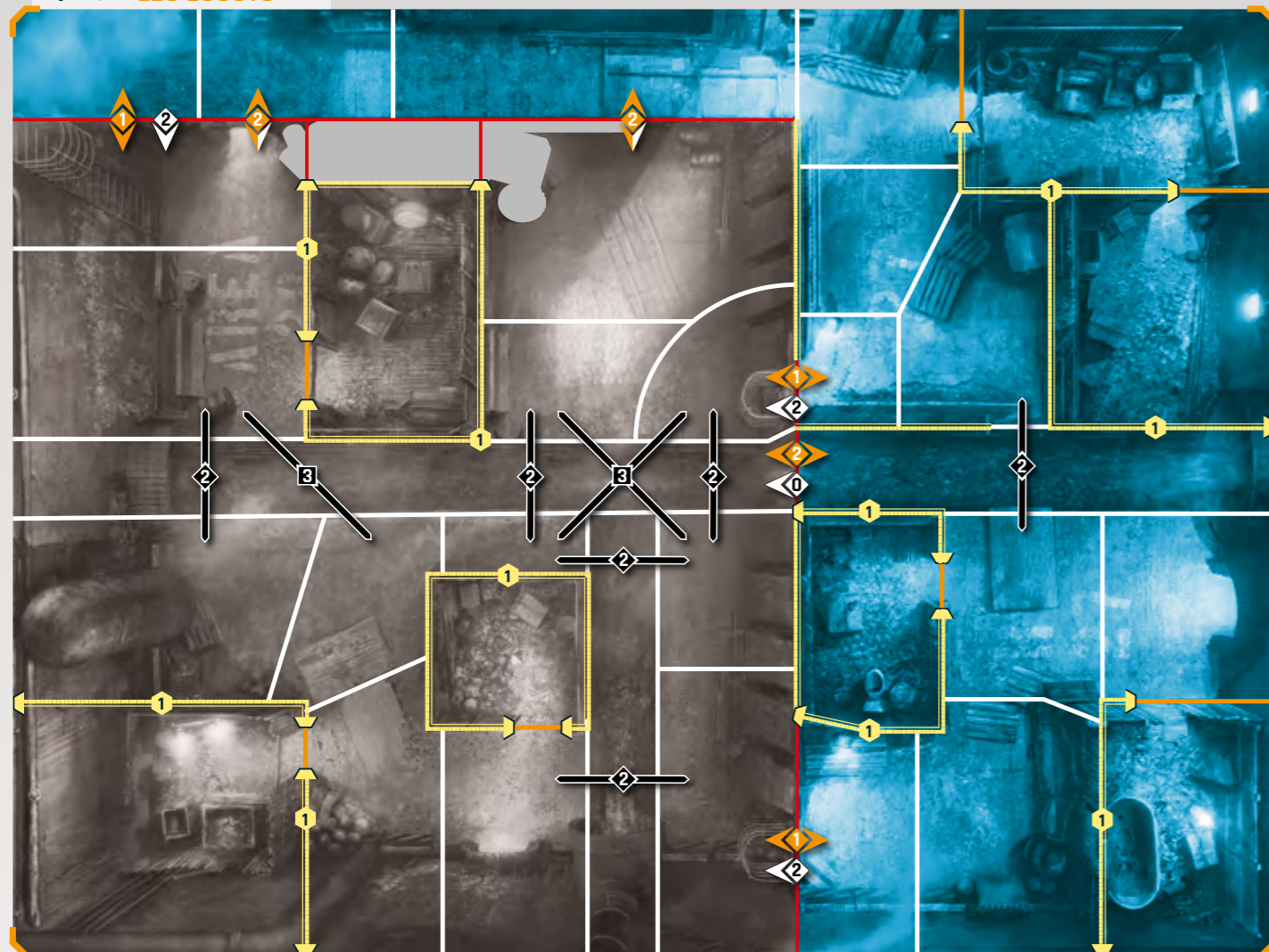
ARTEFACTS : une tuile sur laquelle est posé un pion artefact ne peut pas être démobilisée. Si une tuile avec un pion artefact est neutralisée, elle le conserve. Si la tuile est dépolluée, son pion compte toujours dans les conditions de victoire de la mission. La tuile avec un pion artefact est affectée par l'effet de ce pion :

- Serres de Garuda : la tuile a son bonus de déplacement au premier mouvement réduit de 1 ;
- Sceptre de Belphegor : le coût d'activation de la tuile est augmenté de 1 ;
- Balance des éons : aucun effet ;
- Encensoir des mille nuits : le coût d'activation de la tuile est diminué de 1 ;
- Masque de la sérénité : les cubes dépensés pour les relances de cette tuile sont directement placés en zone de fatigue.

RÈGLES DE PLATEAUX

- 1 > LES ÉGOUTS
2 > LE COMMISSARIAT

1 > LES ÉGOUTS



NIVEAUX D'ÉLEVATION

- Niveau d'élévation 0
Niveau d'élévation 2

LIMITES DE ZONE

- Limite de zone orange
Limite de zone blanche
Limite de zone spéciale
Paroi
Paroi de niveau X

DÉPLACEMENTS SPÉCIAUX



Un **saut de niveaux X** est possible entre ces deux zones, dans un sens comme dans l'autre.



Une **escalade de niveau X** est possible entre ces deux zones, dans un sens comme dans l'autre.

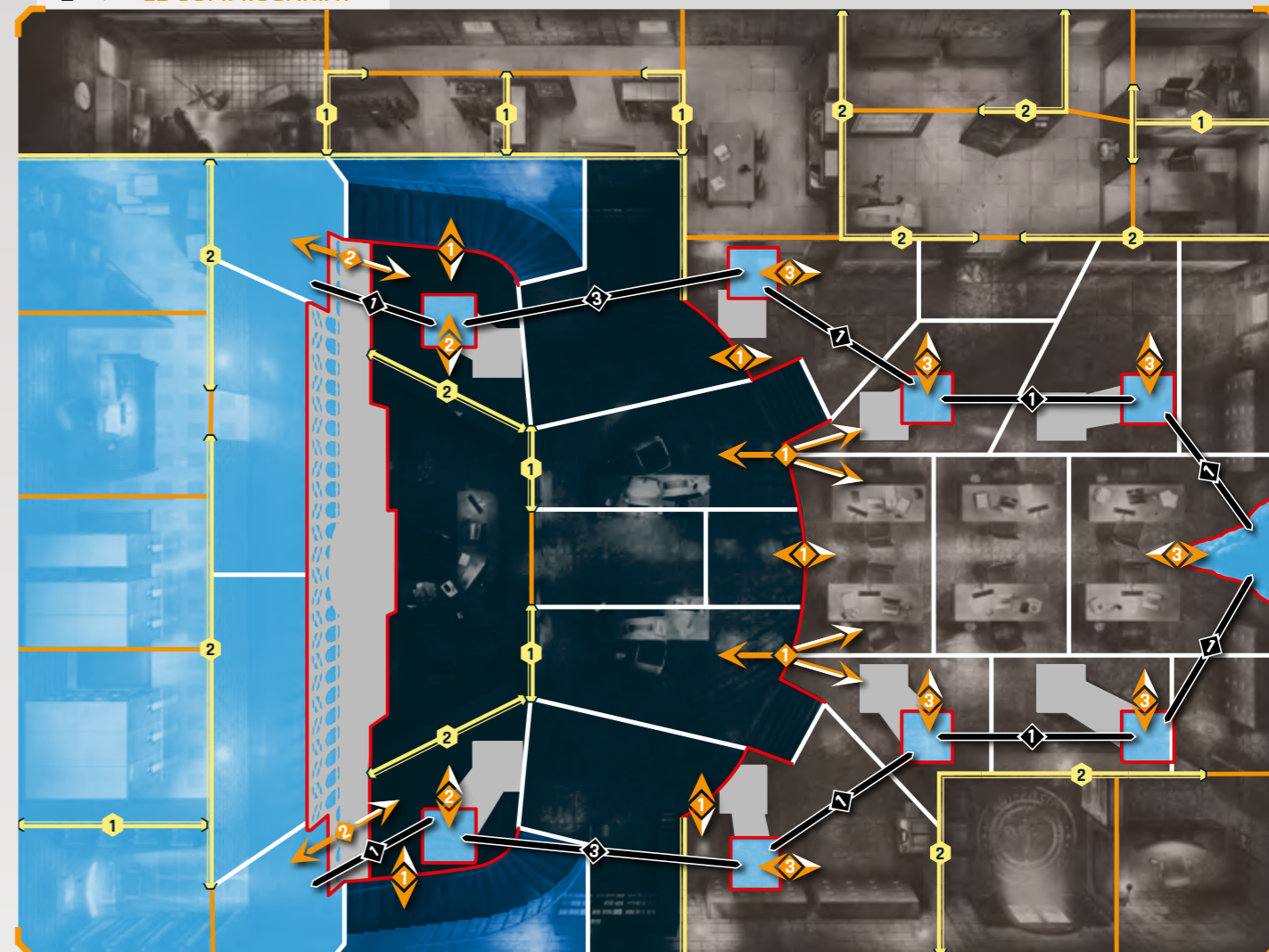


Une **chute de niveau X** est possible entre ces deux zones dans le sens indiqué par la flèche.



Une **escalade** et une **chute de niveau X** sont possibles entre ces deux zones. L'**escalade** peut être effectuée dans les deux sens. La **chute** peut être effectuée dans le sens indiqué par la flèche blanche.

2 > LE COMMISSARIAT



NIVEAUX D'ÉLEVATION

- Niveau d'élévation 0
Niveau d'élévation 1
Niveau d'élévation 2
Niveau d'élévation 3

LIMITES DE ZONE

- Limite de zone orange
Limite de zone blanche
Limite de zone spéciale
Paroi
Paroi de niveau X

DÉPLACEMENTS SPÉCIAUX



Un **saut de niveaux X** est possible entre ces deux zones, dans un sens comme dans l'autre.



Une **escalade** et une **chute de niveau X** sont possibles entre ces deux zones. L'**escalade** peut être effectuée dans les deux sens. La **chute** peut être effectuée dans le sens indiqué par la flèche blanche.

CRÉDITS

AUTEUR : Frédéric Henry.

ILLUSTRATIONS : David Finch, Anthony Jean, Milan Nikolic, Georges Clarenko, David Demaret, Alex Maleev, Stéphane Roux, Arnaud Boudairon, Tomeu Morey, Sandra H. Archer, Jae Lee & June Chung.

SCULPTEUR PRINCIPAL : Arnaud Boudairon.

SCULPTEURS : Aragorn Marks, Edgar Ramos, Edgar Skomorovski & Irek Zielinski.

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



BATMAN and all related
characters and elements
TM & © DC Comics (S19).