

# AIDE DE JEU

VILAIN



## MOUVEMENT (PAGES 33-36)



Ajoutez le **BONUS DE PREMIER MOUVEMENT** à la Réserve de Points de Mouvement, si applicable (Premier Mouvement lors de cette activation).



L'**INDICE DE GÊNE** s'ajoute au Coût du Mouvement.

INDICES  
D'ENVERGURE  
DES ENNEMIS



INDICES  
D'ENVERGURE  
DES ALLIÉS

DANS VOTRE ZONE DE DÉPART



Sortir d'un **TERRAIN DIFFICILE** s'ajoute au Coût du Mouvement.



Le niveau d'**ESCALADE** ou de **SAUT** s'ajoute au Coût du Mouvement.



Vous ne pouvez pas entrer dans une zone si elle est **SURSATURÉE**.



Entrer dans un **TERRAIN DANGEREUX** ou effectuer une **CHUTE** peut causer des **BLESSURES**.



## DÉFENSE (PAGES 47-48)



La **RÉSERVE DE DÉS** dépend du nombre de **CUBES D'ÉNERGIE** dépensés.



Les non-Héros ont des Succès de Défense Automatique.

SUCCÈS  
D'ATTAQUE



SUCCÈS  
DE DÉFENSE



BLESSURES  
SUBIES



## ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS (PAGES 37-38)



La **RÉSERVE DE DÉS** dépend de la Caractéristique d'Attaque au Corps-à-corps de la tuile Personnage.



## ATTAQUE À DISTANCE (PAGES 39-40)



La **RÉSERVE DE DÉS** dépend de la Caractéristique d'Attaque à Distance de la tuile Personnage.



Ajoutez 1 dé jaune si vous attaquez d'une **ÉLÉVATION** supérieure.



Déduisez l'**INDICE DE GÊNE** des Succès obtenus.

INDICES  
DE MENACE  
DES ENNEMIS



INDICES  
DE MENACE  
DES ALLIÉS

DANS VOTRE ZONE



## MANIPULATION COMPLEXE (PAGES 42-43) ET RÉFLEXION COMPLEXE (PAGES 45-46)



La **RÉSERVE DE DÉS** dépend de la Caractéristique correspondante de la tuile Personnage.



Déduisez l'**INDICE DE GÊNE** des Succès obtenus.

INDICES  
DE MENACE  
DES ENNEMIS



INDICES  
DE MENACE  
DES ALLIÉS

DANS VOTRE ZONE

L'action est réussie si le **NOMBRE DE SUCCÈS** est supérieur ou égal au **NIVEAU DE DIFFICULTÉ** de l'action.

# AIDE DE JEU

## VILAIN

### ACTIVATION DES TUILES (PAGES 29-30)

Vous pouvez activer jusqu'à **2 TUILES PAR TOUR**. Une fois activée, placez la tuile à la fin de la Rivière et faites glisser les tuiles restantes vers la gauche pour combler le vide.

### TUILE ÉVÉNEMENTS « WARNING » (PAGE 28)



Quand la tuile Événements est activée, déclenchez l'un des Événements décrits dans la Mission, ce qui peut ramener en jeu des figurines de la Réserve de Personnages en tant que Renforts.

### NEUTRALISATION (PAGE 49)



Quand une figurine de Vilain est Neutralisée, elle est retirée du Plateau et placée dans la Réserve de Personnages. Quand toutes les figurines d'une tuile Personnage ont été retirées du Plateau, retournez la tuile face Neutralisée visible et placez-la à la fin de la Rivière.

### DÉPOLLUER LA RIVIÈRE (PAGE 32)

Vous pouvez **DÉPOLLUER LA RIVIÈRE** en retirant une ou plusieurs tuiles Neutralisées. Cela coûte **2 CUBES D'ÉNERGIE** (à retirer du jeu) par tuile, pris dans la Zone de Fatigue si possible (sinon dans les cases de Mouvement/Défense/Relance, et enfin dans la Zone d'Énergie disponible).

### DÉMOBILISATION (PAGE 32)

Une fois par partie, vous pouvez **DÉMOBILISER UNE TUILE PERSONNAGE ÉLITE OU SBIRE**. Retournez la tuile face Neutralisée visible et retirez toutes ses figurines du jeu. Puis Dépolluez la Rivière de cette tuile (même méthode et même coût que pour Dépolluer normalement).

### MODIFICATEURS DE TERRAIN (PAGE 54)



**FLAMME** : Chaque pion ajoute 1 niveau de Terrain Dangereux à une Zone. Peut être placé par des figurines avec la Compétence Flamme. (voir page 9 du Livret de Compétences et Traits).



**GAZ** : Chaque pion ajoute 1 niveau de Terrain Dangereux à une Zone. Peut être placé par des figurines avec la Compétence Gaz Toxique. (voir page 9 du Livret de Compétences et Traits).



**GIVRE** : Chaque pion ajoute 1 niveau de Terrain Difficile à une Zone. Peut être placé par des figurines avec la Compétence Givre. (voir page 9 du Livret de Compétences et Traits).



**FUMIGÈNE** : Chaque pion annule 1 Succès des Attaques à Distance depuis, vers ou à travers une Zone. Peut être placé par des figurines avec la Compétence Fumigène. (voir page 9 du Livret de Compétences et Traits).

# AIDE DE JEU

## HÉROS



### MOUVEMENT (PAGES 33-36)



Ajoutez le **BONUS DE PREMIER MOUVEMENT** à la Réserve de Points de Mouvement, si applicable (Premier Mouvement lors de ce tour).



L'**INDICE DE GÊNE** s'ajoute au Coût du Mouvement.

INDICES  
D'ENVERGURE  
DES ENNEMIS



INDICES  
D'ENVERGURE  
DES ALLIÉS

#### DANS VOTRE ZONE DE DÉPART



Sortir d'un **TERRAIN DIFFICILE** s'ajoute au Coût du Mouvement.



Le niveau d'**ESCALADE** ou de **SAUT** s'ajoute au Coût du Mouvement.



Vous ne pouvez pas entrer dans une zone si elle est **SURSATURÉE**.



Entrer dans un **TERRAIN DANGEREUX** ou effectuer une **CHUTE** peut causer des **BLESSURES**.



### DÉFENSE (PAGES 47-48)



La **RÉSERVE DE DÉS** dépend du nombre de **CUBES D'ÉNERGIE** dépensés.



Certains Héros ont un dé de Défense supplémentaire.

SUCCÈS  
D'ATTAQUE



SUCCÈS  
DE DÉFENSE



BLESSURES  
SUBIES



### ATTAQUE AU CORPS-À-CORPS

(PAGES 37-38)



La **RÉSERVE DE DÉS** dépend du nombre de **CUBES D'ÉNERGIE** dépensés.



Les Héros ajoutent les bonus de l'**ARME DE CORPS-À-CORPS** utilisée.



### ATTAQUE À DISTANCE

(PAGES 39-40)



La **RÉSERVE DE DÉS** dépend du nombre de **CUBES D'ÉNERGIE** dépensés.



Les Héros doivent avoir une **ARME À DISTANCE** et ajoutent ses bonus.



Ajoutez 1 dé jaune si vous attaquez d'une **ÉLÉVATION** supérieure.

Déduisez l'**INDICE DE GÊNE** des Succès obtenus.



INDICES  
DE MENACE  
DES ENNEMIS



INDICES  
DE MENACE  
DES ALLIÉS

#### DANS VOTRE ZONE



### MANIPULATION COMPLEXE (PAGES 42-43) ET RÉFLEXION COMPLEXE (PAGES 45-46)



La **RÉSERVE DE DÉS** dépend du nombre de **CUBES D'ÉNERGIE** dépensés.



Les Héros ajoutent les bonus de toutes les cartes **OUTIL** applicables.

Déduisez l'**INDICE DE GÊNE** des Succès obtenus.



INDICES  
DE MENACE  
DES ENNEMIS



INDICES  
DE MENACE  
DES ALLIÉS

#### DANS VOTRE ZONE

L'action est réussie si le **NOMBRE DE SUCCÈS** est supérieur ou égal au **NIVEAU DE DIFFICULTÉ** de l'action.



# AIDE DE JEU

## HÉROS

### TOUR DES HÉROS

Lors de l'étape d'Actions des Héros, les Héros effectuent des actions dans l'ordre de leur choix, en toute liberté.

### RESTRICTIONS DE CARTES (PAGE 24)

Les bonus de plusieurs cartes peuvent être combinés, avec les restrictions suivantes :



Les bonus de cartes **OUTIL** du même nom ne peuvent pas être combinés.



Une Attaque au Corps-à-corps peut utiliser au maximum 1 carte **ARME DE CORPS-À-CORPS**.



Une Attaque à Distance doit utiliser exactement 1 carte **ARME À DISTANCE**.

### ENCOMBREMENT (PAGE 23)



L'Encombrement total d'un Héros ne peut jamais dépasser son Indice d'Encombrement maximum, indiqué sur le Tableau d'Encombrement de son Écran. Rappel : l'Encombrement d'un Héros détermine son **BONUS DE PREMIER MOUVEMENT**, certaines **COMPÉTENCES** ont aussi une Limite d'Encombrement.

### BAT-GADGETS (PAGE 24)



Les Bat-Gadgets portés par un Héros sont placés à côté de sa Bat-Tablette. Ils fonctionnent comme les cartes Équipement, aux exceptions suivantes :

- ▶ Les Bat-Gadgets n'ont pas d'Encombrement et **N'AFFECTENT PAS L'ENCOMBREMENT** du Héros.
- ▶ Les cartes Bat-Gadget ne peuvent pas être ramassées, données, prises, lancées ni lâchées.

### RÉCUPÉRER DE L'ÉNERGIE (PAGE 21)

Quand vous récupérez des Cubes d'énergie :

- ▶ Déplacez-les de la **ZONE DE FATIGUE** vers la **ZONE D'ÉNERGIE DISPONIBLE**.
- ▶ S'il n'y en a pas assez en Zone de Fatigue, **DÉPLACEZ-LES DE LA ZONE DE BLESSURES VERS LA ZONE DE FATIGUE**.

### BLESSURES (PAGE 49)

Quand Héros est Blessé :

- ▶ Déplacez 1 Cube d'énergie **DE LA ZONE DE FATIGUE** vers la Zone de Blessures pour chaque Blessure subie.
- ▶ S'il n'y en a pas assez, **DES CASES D'ACTION, DE DÉFENSE ET/OU DE RELANCE**.
- ▶ Si toutes ces cases sont vides, **DE LA ZONE D'ÉNERGIE DISPONIBLE**.

### MODIFICATEURS DE TERRAIN (PAGE 54)



**FLAMME** : Chaque pion ajoute 1 niveau de Terrain Dangereux à une Zone. Peut être placé par des figurines avec la Compétence Flamme. (voir page 9 du Livret de Compétences et Traits).



**GAZ** : Chaque pion ajoute 1 niveau de Terrain Dangereux à une Zone. Peut être placé par des figurines avec la Compétence Gaz Toxique. (voir page 9 du Livret de Compétences et Traits).



**GIVRE** : Chaque pion ajoute 1 niveau de Terrain Difficile à une Zone. Peut être placé par des figurines avec la Compétence Givre. (voir page 9 du Livret de Compétences et Traits).



**FUMIGÈNE** : Chaque pion annule 1 Succès des Attaques à Distance depuis, vers ou à travers une Zone. Peut être placé par des figurines avec la Compétence Fumigène. (voir page 9 du Livret de Compétences et Traits).