

CAMPAGNE BATMAN : GOTHAM CITY CHRONICLES

Cette campagne est en fait une double campagne, dont la première trajectoire dépend de la réussite ou de l'échec du scénario 0.

SCENARIO 0 : THE RIDDLER

Batman et son équipe doivent capturer Riddler en un temps donné, sinon le SWAT interviendra avec ordre de le capturer.

S'ils réussissent, ce sera la campagne : **I started a joke**

S'ils échouent, ce sera la campagne : **Waller**

I started a joke : lors de cette campagne, le Joker va fuir de l'Arkham Asylum, et monter un plan pour ruiner la réputation de Batman avant de le tuer.

Waller : lors de cette campagne, Batman va enquêter sur un mystérieux organisme dirigé par une certaine Amanda Waller.

I STARTED A JOKE

SCENARIO 1 : SUICID SQUAD

Riddler ayant été capturé, il est envoyé à Arkham Asylum.

Waller souhaite l'éliminer, car il est le seul à avoir réussi à débrancher le collier explosif qu'elle utilise pour sa Suicid Squad (moyen de faire obéir les malfrats). Elle envoie donc une Suicid Squad avec pour mission de tuer Riddler.

Ceux-ci n'étant pas idiots, ils ont compris qu'ils avaient un peu de temps devant eux. Ils doivent donc, dans le délai imparti, délivrer Riddler et l'emmener dans la salle où se trouvent les appareils permettant de détruire les colliers.

JOUEURS : suicid squad

OVERLORD : sécurité, Batman et Robin

OBJECTIFS : trouver Riddler et l'amener dans la bonne salle en 8 tours maximums (Riddler suit gratuitement tout membre de la suicid squad qui utilise 1 gemme pour le traîner).

A cause de l'intervention de la Suicid Squad, Joker se fait la malle ...

SCENARIO 2 : APPEL DE FONDS

Joker a besoin d'argent, il décide donc de commencer par un retrait à la banque. Conscient que Batman viendra l'importuner, il pose des bombes sur des civils, laissant à Batman le choix entre le poursuivre ou sauver des innocents.

JOUEURS : batman et héros

OVERLORD : Joker et Killer croc

OBJECTIFS : désamorcer les bombes sur les civils en 8 tours maximums

Ce scénario est une mise en jambe, permettant surtout de s'amuser en faisant avancer la trame.

SCENARIO 3 : LE PIEGE DE JOKER

Joker ayant maintenant un peu d'argent, il embauche l'épouvantail et prépare un piège pour Batman. Une fois Batman rendu fou par le poison de l'Epouvantail, il compte le lâcher dans la rue pour tuer des innocents.

Cette fois Batman est coincé, et d'autres super héros vont devoir intervenir avant qu'il ne tue quelqu'un, et ce jusqu'à ce que les effets du poison disparaissent !

JOUEURS : héros

OVERLORD : Joker et Epouvantail (et Batman par événement!)

OBJECTIFS : empêcher Batman d'agresser un civil pendant 8 tours

Après ce scénario, il y a 2 possibilités

- ***Soit Batman a tué un civil : les joueurs feront le scénario4 avec l'événement police***
- ***Sinon, cet événement n'a pas lieu au prochain scénraio***

SCENARIO 4 : ATTENTAT

Joker décide de faire un attentat avec son gaz « qui fait mourir de rire », aidé par sa chère et tendre Harley Quinn. Batman et ses amis doivent l'en empêcher, mais la police recherche Batman et tentera de l'arrêter par tous les moyens !

JOUEURS : batman et héros

OVERLORD : Joker et Harley Quinn

EVENEMENT POLICE : la police est sur place, et cherche Batman et ses acolytes !

OBJECTIFS : empêcher Joker de diffuser son gaz pendant 8 tours, le temps d'évacuer tous les innocents.

SCENARIO 5 : BATMAN VS JOKER

Il est temps d'en finir. Batman traque Joker, et apprend où ce dernier se planque. Il décide d'intervenir, mais Joker a un dernier atout dans sa manche : Bane. Il compte sur la force de ce dernier pour fuir....

JOUEURS : Batman et héros

OVERLORD : Joker et Bane

OBJECTIFS : capturer Joker en moins de 6 tours !

Là, soit le joker a été capturé, et c'est la fin de la campagne, soit il s'est échappé, et l'on peut faire le scénario 6.

SCENARIO 6 : VENGEANCE

Le Joker décide de se venger, et veut s'en prendre au plus gros riche de Gotham : Bruce Wayne. Ce dernier, avec son fidèle majordome, prévenu par Catwoman, arrivera-t-il à survivre le temps que la police arrive et arrête Joker ?

JOUEURS : Bruce, Alfred et Catwoman

OVERLORD : joker et Two-face

OBJECTIFS : survivre jusqu'à l'arrivée de la police (8 tours)

La campagne s'achève ici, soit avec la réussite de Joker, soit avec son arrestation !

WALLER

SCENARIO 1 : SUICID SQUAD

Riddler a été capturé par le SWAT et doit être transféré à Arkham, mais Waller souhaite le récupérer dans ses locaux secrets à elle. Elle envoie donc une Suicid Squad le récupérer, mais Batman et la police vont tenter de les en empêcher.

JOUEURS : *suicid squad*

OVERLORD : *Batman, Gordon*

OBJECTIFS : *récupérer Riddler avant son arrivée à Arkham Asylum (8 tours).*

Réussi ou non, Batman va s'interroger sur les motivations de la suicid squad, et entamer des recherches.

SCENARIO 2 : RECHERCHES

Batman va donc « visiter » un local surveillé pour avoir des renseignements. Il doit être discret, car les forces de l'ordre pourraient mal interpréter sa venue.

JOUEURS : *Batman et héros*

OVERLORD : *Gordon, Montoya*

OBJECTIFS : *pirater plusieurs ordinateurs en 8 tours sans être capturé pour trouver une adresse où se trouvent les informations les plus secrètes*

En cas d'échec : l'événement « traqué » sera déclenché au scénario suivant

SCENARIO 3 : INFILTRATION

Batman et ses amis savent où aller pour trouver des renseignements et des noms. Mais Waller compte bien les en empêcher.

Si l'événement traqué est actif, ajouter à l'overlord Gordon et des hommes du SWAT.

JOUEURS : héros

OVERLORD : suicid squad et agent de sécurité

OBJECTIFS : trouver les renseignements détenus par un civil, puis fuir en 8 tours.

En cas d'échec, l'événement « trop tard » est actif au prochain scénario.

SCENARIO 4 : WALLER ATTAQUE

Batman apprend que Waller compte se débarrasser d'un gouverneur un peu trop regardant. Mais il compte l'en empêcher.

Si l'événement « trop tard » est actif, l'équipe de héros arrive après la mort et devra seulement empêcher la suicid squad de partir.

JOUEURS : héros

OVERLORD : suicid squad et sbires

OBJECTIFS : empêcher la suicid squad d'abattre le gouverneur, et/ou les capturer.

SCENARIO 5 : INTOX

Cette fois Batman veut agir, et mettre hors jeu la suicid squad. Pour cela il a un plan : donner de fausses infos à Waller pour piéger la suicid squad et les envoyer à Arkham Asylum.

JOUEURS : héros

OVERLORD : gordon, montoya et service de sécurité

OBJECTIFS : placer les fausses informations dans les ordinateurs en 8 tours

Si échec, la campagne s'arrête là.

SCENARIO 6 : LE PIEGE

Waller mort à l'hameçon, et vient avec une suicid squad. Les héros interviennent, mais la suicid squad, se sachant perdu, a réussi à couper les colliers de sécurité. Ils comptent maintenant faire la peau à Waller avant de fuir.

JOUEURS : héros

OVERLORD : suicid squad

OBJECTIFS : sauver Waller et capturer les vilains avant leur fuite

La campagne s'arrête ainsi, soit au scénario 5 avec une suicid squad encore active, soit au scénario 6 avec plusieurs possibilités :

- ***Waller est morte, les vilains se sont fait la malle : l'overlord a gagné***
- ***Waller est morte, les vilains ont été capturés : match nul***
- ***Waller est en vie, les vilains sont capturés : les héros ont gagné***