

Ca va jeter un froid...

*Un Scenario amateur du Vilain Lutin pour BatmanGotham City Chronicles,
Excellent jeu de Monolith disponible à nouveau en juin 2019, surveillez Kickstarter !!*

Introduction :

Oracle : « Freeze s'est allié à la fiancée du Joker. Ils ont certainement besoin de cash pour leurs futurs plans respectifs. Ils s'attaquent à la banque de Gotham. Mr Freeze tient l'entrée avec son canon Mega-frost. Il a congelé les premiers véhicules de police arrivés sur place. Les policiers à l'intérieur des véhicules n'en ont plus pour longtemps avant de mourir de froid. Le canon est terrible, les forces de l'ordre n'osent plus approcher. Il vous faut inverser la polarité du canon de Freeze pour sauver les policiers et empêcher cette terrible équipe d'accéder aux moyens financiers de leurs ambitions. Pour couronner le tout, Harley semble avoir peu confiance en Freeze, elle a piégé la banque, elle compte la faire exploser pour couvrir sa fuite. Ne la laissons pas nous échapper ! »

Effet des pions :

Pion 0 noir : Canon Mega-Frost

Monté en tourelle sur le camion, **il fonctionne comme la carte équipement minigun** en termes de jeu **avec les modifications suivantes** : il faut être sur la zone du pion noir pour utiliser cette carte qu'on ne peut ramasser. **4 succès sur un test de manipulation complexe permettent d'inverser la polarité** du canon Mega-Frost et ainsi de transformer le canon de givre en canon de chaleur. Utiliser le canon est une attaque à distance.

On place alors le pion 0 noir sur sa face 1.

Désormais le canon Mega-Hot inflige des blessures de type chaleur. C'est une arme non létale.

NB : Freeze est immunisé aux dommages de givre mais subit double dégâts des dommages de type chaleur. Freeze peut utiliser le canon avec sa compétence tir à distance (sans dé de plus que ceux offerts par le canon).

3 Pions congélation : Ces pions ne se dissipent pas normalement. Chaque fois que l'on inflige 4 blessures de chaleur à un pion congélation (armure 0, les 4 dommages doivent être infligés d'un coup), il est retiré du jeu. Seuls ces 3 pions comptent pour la condition de résolution du scénario.

5 Pions Bombes : Ce sont des bombes artisanales simples . On peut **amorcer une bombe avec un test de manipulation complexe de difficulté 3**. On remplace alors le pion par une figurine de bombe. On peut **désamorcer une bombe (pion ou figurine) avec 4 succès** de manipulation complexe (compétence artificier prise en compte). Le pion ou la figurine est retiré du plateau.

Conditions de victoire :

Fin du Tour 3 des héros : S'il reste des pions congélation sur le plateau, les héros perdent la partie.

Fin du Tour 7 des héros: Si deux au moins 2 figurines bombes sont présentes OU que Harley Quinn n'est pas neutralisée, les Héros perdent la partie.

Héros :

Au départ : 4 cubes en zone de fatigue. Les héros ont l'initiative et commence donc à jouer la partie.

1^{er} : Batman

2d : Catwoman + Claws et Whips

3ème : Night wing + Baton x2



NB : les bat gadgets sont a choisir librement, ci dessus c'est un simple exemple.

Rivière du Vilain :

Prisoners/Brutes with chains/ Thugs with Fire Arms /Freeze/Warning/ HQ Gang / Harley Quinn

Cubes : 7 disponibles au départ, 3 en zone de fatigue, 5 de récupération.

Warning : 5 points de renforts



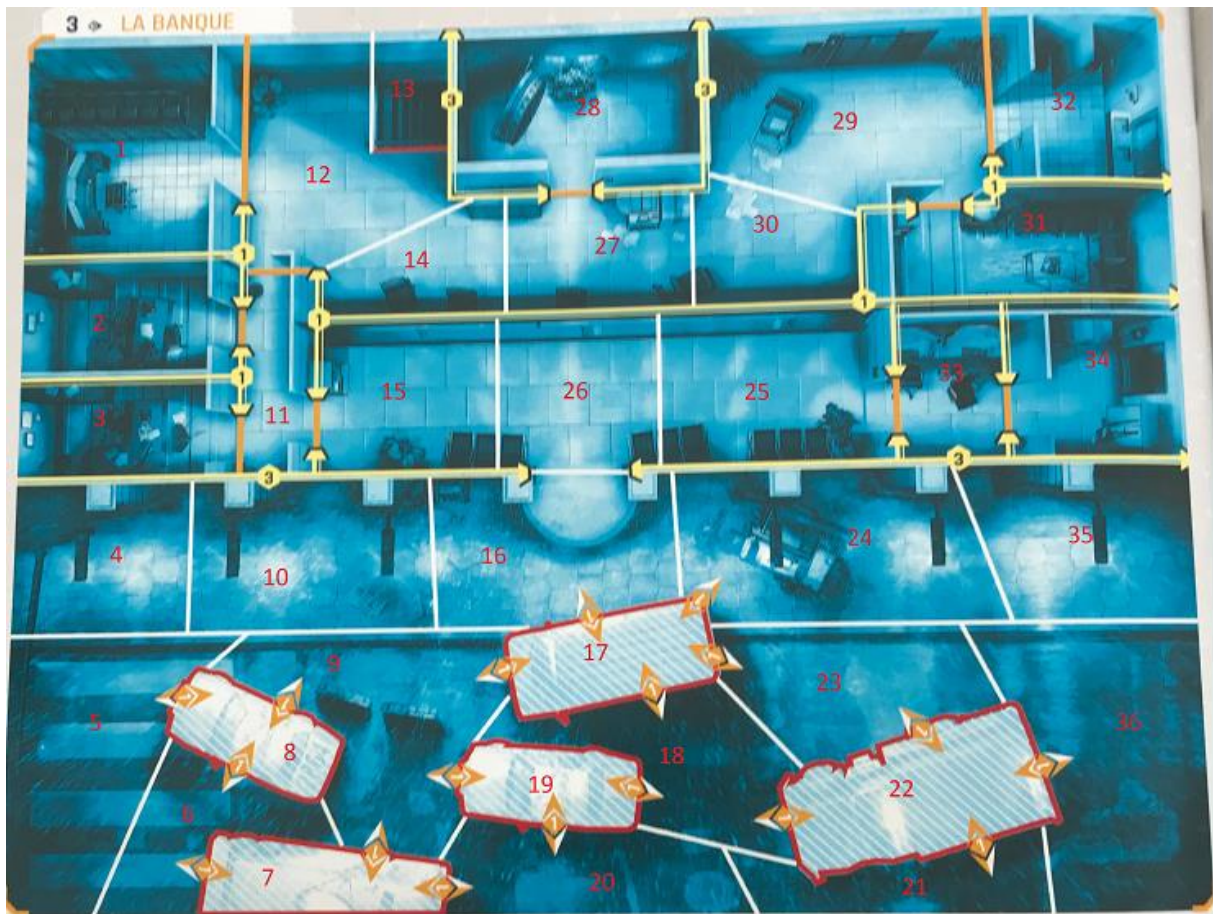
Trop facile pour les héros ? Pour corser un peu :

- Héros ont 5 cubes de fatigue au départ au lieu de 4
- 4^{ème} pion Congélation sur la case 7 à retirer avant le tour 3 des héros (CF mise en place)
- Manipulation complexe pour inverser la polarité Difficulté 5 au lieu de 4

Envie d'un défi de fou pour les héros ? :

- L'Overlord commence à jouer.
- Héros ont 5 cubes de fatigue au départ au lieu de 4
- 4^{ème} pion Congélation sur la case 7 à retirer avant le tour 3 des héros (CF mise en place)
- Manipulation complexe pour inverser la polarité Difficulté 5 au lieu de 4

Mise en place :



Zone : 35/5/20 : respectivement héros 1/2/3

Zones 8/19/22 : Pion congélation.

Zone 33 : carte C4 block.

Zone 17 : pion 0 noir + carte équipement minigun

Zones 1/3/32/27/34 : Pion Bombes.

Zones 13/29/34 : pions de renforts.

Zones 3/15/16/25 : Brute with Chains,

Zones 1/10/14/24 : Thugs with Fire Arms,

Zones 12/16/25/30 : Prisoners

Zones 15/26/27 (x2) : HQ Gang

Zone 17 : Mr Freeze

Zone 28 : Harley Quinn

Exemple :



Ca va jeter un froid... : Compte rendu de mission

Tour 1 : Nightwing utilise 3 attaques pour venir a bout de Freeze (toutes mes défenses y sont passées), il est rejoint par Catwoman qui inverse la polarité du canon Méga-freeze, Nightwing décongèle les voitures de police et sauve ainsi leurs occupants. Batman met KO un Thugs with Fire arms et un Prisonnier, avec un peu plus de mal qu'au aurait pu le prévoir. Les prisonniers commencent à amorcer les bombes, enfin 1 tout du moins. Les brutes se jettent sur Batman lui infligeant 5 blessures !!



Tour 2 : Batman et Nightwing reprennent leur souffle, Catwoman prend les commandes du canon « Il n'y a que moi qui ait le droit d'abîmer Batman ». Elle déclenche le canon méga-Hot sur les brutes, mais n'a pas une grande habitude des canons. Malgré cela deux brutes perdent connaissance sous l'effet de la chaleur. Les renforts arrivent de manière légèrement anticipée, 2 Brutes et un Thugs reviennent. C'est au tour des thugs de s'affairer sur les bombes pour les amorcer, enfin une tout du moins. Le thugs à l'extérieur inflige 1 blessure à Catwoman.



Tour 3 : Catwoman reprend son souffle. Batman assomme la Brute qui lui fait face, Nightwing entre dans la banque et se débarrasse facilement du premier gangster d'Harley Quinn (GHQ). Batman se faufile derrière lui et se débarrasse du gangster à sa gauche. Nightwing pique un sprint et se jette comme une tornade sur le prisonnier et les 3 brutes qui protégeaient la bombe face à l'ascenseur. Il est presque exténué mais 3 ennemis sont ko à ses pieds. Les gangsters tentent d'amorcer les bombes, et l'une de ces tentatives est un succès. Harley prend sur elle de courir amorcer la bombe qui leur résiste.



Tour 4 : Batman et Nighwing temporisent et analysent la situation. Catwoman court rejoindre Nighwing, délaisse le bloc de C4 faisant confiance au Gel explosif de Nighwing. Le vilain dépollue la rivière et appelle du renfort, deux brutes et un prisonnier jaillissent de l'ascenseur. Les brutes décident d'en découdre avec Catwoman. Elle subit 4 blessures. La troisième brute jaillit du bureau où elle était tapis pour charger Batman qui l'évite dans difficulté.

Tour 5 : Catwoman se pelotonne derrière Nightwing qui déchaîne sa fureur sur un première brute, abatanant son bâton sur sa tempe tout en remontant son second bâton entre les jambes du prisonnier qui n'aura jamais de descendant. D'un geste fluide, il brise genoux et mâchoires de la dernière brute. Il applique le gel explosif sur le mur du fond, l'enjambe et file dans le bureau du fond où un prisonnier et un Thugs tomberont sous ses coups. Batman se débarrasse de sa brute, avance discrètement dans le couloir, défonce la porte d'un coup de pied et envoie sur Harley ses Batarangs perforants, elle tombe à genoux et il l'enchaîne avec ses Batarangs explosifs. Harley sombre dans l'inconscience. Les vilains ont besoin de renfort, 3 prisonniers jaillissent là où Catwoman reprenait son souffle, tandis qu'un HQG et un thugs remontent du sous sol. Les prisonniers, qui ne veulent pas retourner en prison, se déchainent sur Catwoman qui utilise beaucoup de son énergie pour se défendre.



Tour 6 : Batman reprend son souffle pour pouvoir tout donner au dernier tour. Catwoman se faufile et rejoint Nightwing : « Je m'y connais en bombe, j'en suis une ;) » mais hélas, elle échoue contre toute attente. Nightwing met toute son énergie et désamorce la bombe, avant de sortir dans le couloir, laissant Catwoman à ses fanfaronades. Les thugs With Fire Arms se bougent. Le Thugs abandonné par les héros à l'extérieur, ignoré tel un mécréant réalise un sprint de folie et amorce la dernière bombe. Incroyable. Les 3 thugs restants ouvrent le feu sur Batman, mais il peut compter sur sa cape et seule une blessure est infligée. Le thugs revenu du sous-sol au dernier tour rejoint Batman sur sa case en espérant le ralentir. Les gangers s'activent et ouvrent le feu sur Batman lui infligeant une blessure. Le gangster rejoint le thugs sur la case de Batman. La tension est maximale, il reste non plus 2, mais 3 pions bombes à désamorcer !! Il faut donc en désamorcer 2 lors du dernier tour pour gagner.



Tour 7 : Batman emploie son énergie à rejoindre le bureau où le Thugs vient d'activer la troisième bombe. Malgré les balles qui pleuvent, il désamorce l'engin au prix de ses dernières forces.



Nightwing rejoint la case du gangster pour l'occuper afin que Catwoman puisse désamorcer la bombe sans gêne. Elle s'y attèle : ses 3 ultimes cubes font 3 succès, plus artificier ça donne un 4 tout juste suffisant pour désamorcer l'engin.

Sans la présence de Nightwing, cela aurait été un échec. Nightwing avait conservé deux cubes pour pouvoir tenter d'obtenir 4 succès avec 2 jaunes relançables, mais est ravi que Séline s'en soit occupé pour lui. Elle remonte dans son estime.

Victoire Des Heros !

Merci de m'avoir lu 😊.

Vilain Lutin.