Scénario #01 : Quinn à l'amende

« Ici Oracle, il semblerait que notre amie Harley Quinn est décidée de s'émanciper et d'entamer une carrière solo. Un de mes informateurs, un expert en matériel de haute technologie, a été approché par cette dernière pour en obtenir mais elle n'a pas indiqué quel en était le type. Depuis, il ne m'a toujours pas recontacté. Il serait bon d'aller voir ce qui lui est arrivé et lui prêter main forte au cas où. »

Le Vilain doit arriver à soutirer des renseignements de l'informateur d'Oracle tandis que le tandem Batman/Robin doit empêcher cela.

[Note] Ce scénario est à utiliser pour présenter le jeu Batman Gotham City Chronicles à de nouveaux joueurs/joueuses.

Il faut éviter que de nouveaux joueurs perdent à la première partie. Pour cela, le Vilain part avec un certain handicap avec le mode *Discrétion* (voir plus loin).

Il est conseillé que la personne qui présente le jeu incarne le Vilain.

Héros sélectionnables

- **Batman (classique) :** Bat-Belt
- **Robin (Damian Wayne) :** Bat-Belt + Brass Knuckles

Quelques conseils

Dans les bat-gadgets, il y a le *Tranquilizer Dart* qui a un Poison 4 (il provoque des blessures si l'attaque à distance a plus de succès que la défense de la cible). Et Harley Quinn n'a que 4 Points de Vie ! Cela remplit une des conditions de victoire pour les Héros.

Le bat-gadget *Claw* se révèle très utile pendant la mission est en mode *Discrétion*. (voir § CONSEILS TACTIQUES)

Equipe du Vilain

La rivière du poste de commandement ne contient que 6 tuiles dont celle de l'évènement (« Warning »).

- **Harley Quinn (with Hammer) :** x1 / Att. Corps-à-Corps / Manipulation / Réflexion

[Note] Il ne faut pas oublier l'*Ami Imaginaire* d'Harley Quinn qui lui octroie un dé jaune supplémentaire pour toutes ses actions.

- **Harley Quinn's Gang (HGQ) :** x4 / Att. Distance / Manipulation
- **Prisoners :** x3 / Att. Corps-à-Corps / Manipulation / +1 pion en réserve
- **Thugs with Crowbar :** x 3 / Att. Corps-à-Corps / Réflexion / +1 pion en réserve
- **Brutes with Chains :** x3 / Att. Corps-à-Corps / +1 pion en réserve

Personnages tierces (à voir)

- **By-Stander :** x1. Pour cette mission, le By-Stander accompagne Harley Quinn en tant qu'*Ami Imaginaire*.

Mise en place

- **Initiative : Héros**

- **Energie :** Les Héros commencent à 5 cubes dans la zone de fatigue, le Vilain commence avec 3 cubes dans la zone d'énergie et 6 cubes dans la zone de fatigue. Le Vilain place le pion d'*Indice de Récupération 5* sur le poste de commandement.

- **Relance :** Pour cette mission, le Vilain possède les jetons Relance suivants : Mouvement 3, Défense 3, Relance 4

- 3 pions « 0 » noirs pour représenter les renseignements récupérés par Harley Quinn (voir § INTERROGER L'INDIC).
- 1 pion « 0 » blanc pour représenter la zone de sortie pour Harley Quinn.
- 3 pions pour indiquer les zones de renfort.
- Ordre des tuiles dans la rivière : Prisoners / Thugs with Crowbar / Harley Quinn / Warning / Harley Quinn's Gang / Brutes with Chain

Evènement de la mission

- 3 points de renfort
- 1 point de renfort + Appel des troupes : Harley Quinn vérifie que tout le monde est là et les contacte par radio. Si une ou plusieurs figurines de personne sont couchées, la situation passe en mode *Alerte !!!*

Règles de mission

INTERROGER L'INDIC

Un personnage du vilain dans la même zone où se trouvent les pions représentant les renseignements (et accessoirement l'indic d'Oracle) peut tenter un interrogatoire pour récupérer un indice. Pour cela, il réalise une **Réflexion complexe de difficulté 3** pour le premier indice, **de difficulté 4** pour le second indice et **de difficulté 5** pour le dernier indice. A chaque jet réussi, il prend un pion *Information* et le place à côté de son poste de commandement.

Dès que la situation passe en *mode Alerte !!!*, la difficulté pour obtenir des renseignements augmente de +1 (3 devient 4, 4 devient 5, 5 devient 6). Il faut retourner les pions *Informations* (chiffre en noir) sur la face « 1 » pour indiquer que la difficulté à augmenter de +1.

Règles spéciales

Mode discrétion

Tant que les Héros ne sont pas repérés, la partie se déroule en mode *Discrétion*.

Les règles suivantes s'appliquent :

- Comme ils surveillent le périmètre, les personnages ne se déplacent que d'une zone par une zone. Ils ont l'équivalent de *Parkour* niveau 2 pour atteindre les zones accessibles grâce à une échelle métallique, ou pour monter sur un véhicule.
  Pas de bonus au déplacement au premier mouvement.
- Un personnage neutralisé ne voit pas sa figurine retirée du plateau et placée dans la réserve de personnages mais couchée sur la zone et il ne peut plus agir (voir § Mode Alerte !!! pour la réactiver).
- Un personnage qui rentre dans une zone où se trouve une figurine de personnage couchée déclenche le mode *Alerte !!!*

- Un personnage **en surplomb** par rapport à une figurine de personnage couchée **peut** tenter une Réflexion complexe de difficulté X (X étant le nombre de zones qui sépare le personnage de la figure de personnage couchée). Ne pas oublier qu'un surplomb octroie un dé jaune et que même un personnage sans dé dans la compétence Réflexion peut tenter cette action. En cas de réussite, le mode *Alerte !!!* est déclenché.

Mode Alerte !!!

La situation passe en mode *Alerte !!!* dès que survient un des événements suivants :

- Un personnage entre dans une zone où se trouve couchée une figurine de personnage.
- Un personnage **en surplomb** repère une figurine de personnage couchée dans une zone.
- Un héros réalise une attaque sans aucune discrétion comme avec une arme à feu, une grenade (fumigène, explosive, etc).
  [Possible avec un équipement comme *Service Gun* ou un bat-gadget comme *Gel Explosif*]
- L'évènement « Appel des troupes » est déclenché.

Renforts

Une figurine de personnage couchée peut être relevée uniquement si un autre personnage entre ou se trouve déjà dans la zone.

Conditions de fin de partie

- La partie se termine à la fin du tour 6 (ou 8 ?) du vilain — l'étape en cours est l'étape de vérification des conditions de fin de partie 2 du tour 6 (ou tour 8).
- L'informateur a craché tout ce qu'il sait et Harley Quinn s'est enfuie — Les 3 informations ont été obtenues et Harley Quinn a atteint la zone de sortie.

Conditions de victoire

- **Héros :** Les héros ont empêché l'informateur de révéler tout ce qu'il sait
  — Le Vilain possède moins de 3 informations ou Harley Quinn a été neutralisée.

[Note] Il faut qu'Harley Quinn soit neutralisée pour savoir qui l'a engagée.

- **Vilain :** Les héros n'ont pas pu empêcher l'informateur de révéler tout ce qu'il sait et Harley Quinn s'est enfuie avec les renseignements
  — Le Vilain possède trois informations et Harley Quinn a pu atteindre la zone de sortie.

[Variante possible]
Héros : Le Vilain possède moins de deux informations **ET/OU** Harley Quinn a été neutralisée.

Vilain : Le Vilain doit posséder au moins deux informations et Harley Quinn doit atteindre la zone de sortie.

Conseils Tactiques

Côté Héros

Pour les Héros, il s'agit surtout de neutraliser Harley Quinn. Avec le bat-gadget *Tranquilizer Dart* et un tir réussi, cela est réalisable assez facilement.

Prendre le bat-gadget *Claw* qui permet d'amener dans sa zone un personnage situé dans une zone adjacente au prix d'une Manipulation automatique. Il faut enchaîner par une attaque au corps-à-corps ou à distance. Très utile lorsqu'un héros se trouve sur un promontoire et qu'il arrive à coucher la figurine dans cette zone.

Côté Vilain

Pour Harley Quinn, il faut éviter de passer en mode *Alerte !!!* trop vite car la difficulté pour soutirer les renseignements augmente. Le mieux est de déclencher ce mode une fois tous les renseignements récupérés.

Harley Quinn doit avoir plusieurs sbires dans la même zone qu'elle pour augmenter la difficulté d'être touchée à distance.

Il faut également qu'elle protège sa zone de sortie pour remporter la victoire.

Il faut essayer que les figurines Harley Quinn's Gang soient debout pour couvrir la sortie d'Harley Quinn grâce à des attaques à distance.

Notes de test

Pendant une partie, les 2 *Thugs with crowbar* ont réussi à récupérer 2 informations dès le premier tour du Vilain. Donc, Harley Quinn a décidé de s'enfuir [en prenant la Variante pour les conditions de victoire].

Mais Batman s'est placé en surplomb en grimpant sur le toit d'un camion et a réussi une attaque à distance avec le *Tranquilizer Dart* malgré la présence de deux sbires dans la zone où se trouvait Harley Quinn (merci le dé jaune de surplomb).

Durée de la partie : 1 tour complet + 1 tour de Héros