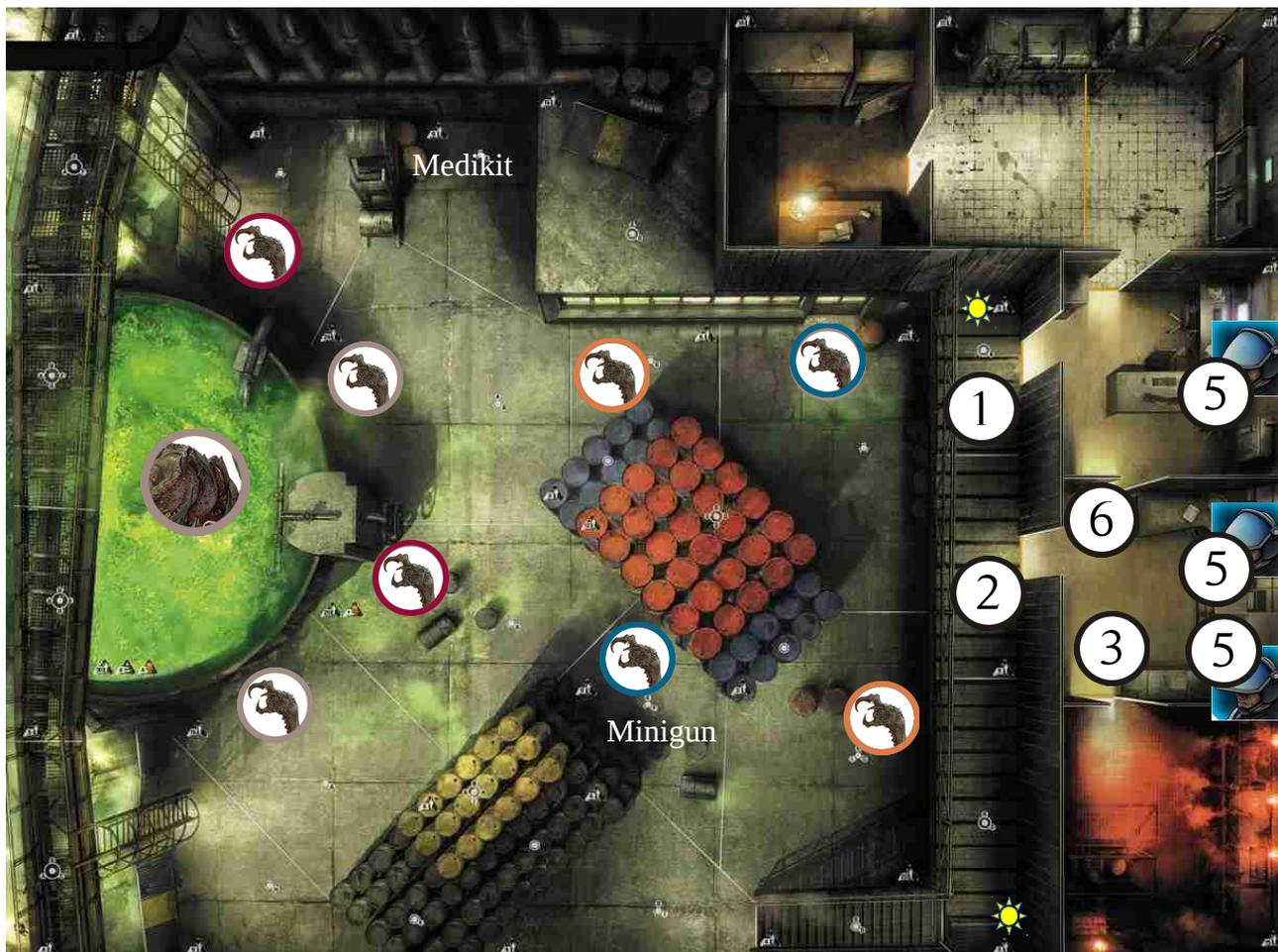


L'attaque de Thaug.

Alerte, les savants fous d' Ace Chemical ont dépassé toutes les limites ! Leurs expériences à base de produits fortement mutagènes ont fait émerger des cuves de liquides nutritifs radioactifs un monstre terrifiant. La police est sur place pour placer des explosifs afin de détruire la créature. Mais ils ont besoin de renfort et de puissance de feu, car celle ci est entrain d' envahir toute l'usine. Faite vite !



- 1 : Position Batman
- 2 : Position Red Hood
- 3 : Position Montaya
- 5 : Position des 3 swats/briefcase
- 6 : Position de la réserve de produit mutagène (coffre fort-boite Batman)

Prévoir 10 tentacules (8 sur le plateau, 2 en réserve).

Prévoir deux socles supplémentaires dans les couleurs rouges, bleues et oranges.

Prévoir 3 swats rifle en réserve et la tuile correspondante.

Condition de fin de partie :

+La partie se termine à la fin du tour 8 du vilain.

+La partie se finit si Thaug arrive à ingérer la réserve de produit radioactif.

+La partie se finit si Thaug est neutraliser.

Condition de victoire :

Héros : Neutraliser Thaug avant la fin du tour 8.

Overlord : Thaug doit survivre jusqu'à la fin du tour 8, ou avoir absorbé le stock de substance radioactive. Si cela arrive, la partie immédiatement gagnée pour l'overlord.

La partie début par le tour des héros.

Les héros commencent avec 4 cubes en fatigue.

1ier héros :  Batman – Trasher Suit (extension wayne Manor)

ou

 Azrael + « flaming sword »

2ieme héros :  Red Hood + « revolver »

3ieme héros :  Renée Montaya + « service revolver »
Exceptionnellement, Montaya commande les trois Swats/briefcase
(compétence élite au lieu de sbire)



Rivière de Thaug **11 gemmes dispo, 0 gemme fatigue, recup 5 gemmes/tour**

On utilise la tablette Conan. Les trois zones d'amélioration peuvent contenir chacune quatre gemmes.



a 10 points de vie (et une défense de 8...)

Evénement :

Trois tentacules peuvent apparaître, dans la limite de 10 tentacules. Ils peuvent apparaître sur une zone contiguë à Thaug (sauf passerelle), sur une zone contiguë à un tentacule déjà placé (et avec ligne de vue), ou sur une zone contenant un tentacule. L'overlord choisit la couleur du socle de la tentacule apparaissant, dans la limite de 4 par socles.

Rappel : Les tentacules peuvent utiliser attraction et allonge pour attaquer n'importe quelle zone adjacente (s'il existe une ligne de vue), et y compris vers une passerelle.

Sortilège :

Attaque de dagon. Sort modifié comme suit : Cibler un tentacule avec ligne de vue. Le tentacule peut effectuer un déplacement avec 3 points de mouvement (sans amélioration mouvement possible), puis attaquer (amélioration relance possible). Il peut grimper pour le coût indiqué (par exemple, sur les bidons). La gène s'applique. Il n'est pas possible d'activer plusieurs fois le même tentacule avec ce sort.

Nuage mortel : On utilise les règles de Batman. Equivalent à  de niveau 3 (3  sans défense).

Drain d'énergie.

Contrôle mental : Rappel officiel, pour une gemme, le lanceur déplace la cible de 2 zones.
Saturation 3 gemmes.

Règle spéciale

Thaug : La créature est imposante. Elle occupe toute la cuve, même si seule sa tête en ressort. Personne ne peut donc entrer dans sa zone. Elle peut être attaquée normalement comme si la case était saturée, à partir d'une case adjacente. De même, Thaug peut attaquer les cases adjacentes situées au même niveau (il ne peut pas attaquer sur la passerelle).

Thaug et ses tentacules possèdent le trait « immunité aux gaz toxiques ».

Lors de son activation, Thaug peut soit attaquer, soit lancer des sortilèges. Il ne peut pas faire les deux lors de la même activation.

Déposer un explosif

Il est possible de lancer une charge explosive dans la cuve de Thaug, du haut de la passerelle surmontant la cuve (deux zones passerelles surmontent la cuve).

Un héro accompagné d'un Swat/briefcase, ou un Swat/briefcase seul, peut alors faire cette manip en réussissant une manipulation complexe de difficulté 4. La compétence explosif est prise en compte. Le résultat en cas de réussite est une explosion de niveau 3 dans la cuve, sans défense possible (mais achat de relance possible par Thaug). En cas d'échec, la charge explosive est perdue. Chaque Swat possède une et une seule charge explosive.

On remplace le Swat/briefcase  par un swat normal  après tentative d'utilisation de la charge explosive, que cela soit un succès ou non.

Ingérer le coffre.

Le coffre fort contient un stock important de produits radioactifs. Si Thaug s'en empare, il pourra décupler sa puissance, et sera invincible. Les héros auront alors perdu. Les tentacules peuvent tenter de déplacer le coffre par une attaque/allonge/constriction. En cas de succès (2 touches sur un dé), le coffre est déplacé sur la case de la tentacule. Des enchaînements sont donc possibles... Si le coffre arrive sur une des 4 zones à proximité de Thaug (et donc de la cuve), Thaug la dévore immédiatement et la partie est perdue pour les héros.

Les héros peuvent déplacer le coffre, mais il a un encombrement de 6.

Précision sur les règles à appliquer.

Les règles « compétences » Conan s'appliquent suivant :

Constriction  fonctionne suivant les règles Conan : Si lors de son attaque, la créature obtient au moins une face avec deux symboles sur l'un de ses dés, sa cible est saisie, en plus des blessures éventuelles.

Allonge  = 

Horreur  =  niveau 3 (Thaug) (cependant, pas utile dans ce scénario)

Précision sur la carte Ace Chemical.

On peut tirer sur la zone de la cuve depuis les zones adjacentes, de la passerelle au dessus de la cuve, des deux zones marquées ☀ pour la passerelle en face, du haut des tas de bidons, et de partout où cela semble possible (cette zone n'est pas renseignée dans l'application ligne de vue).

Exceptionnellement pour cette mission, la cuve est considérée comme au niveau 0.