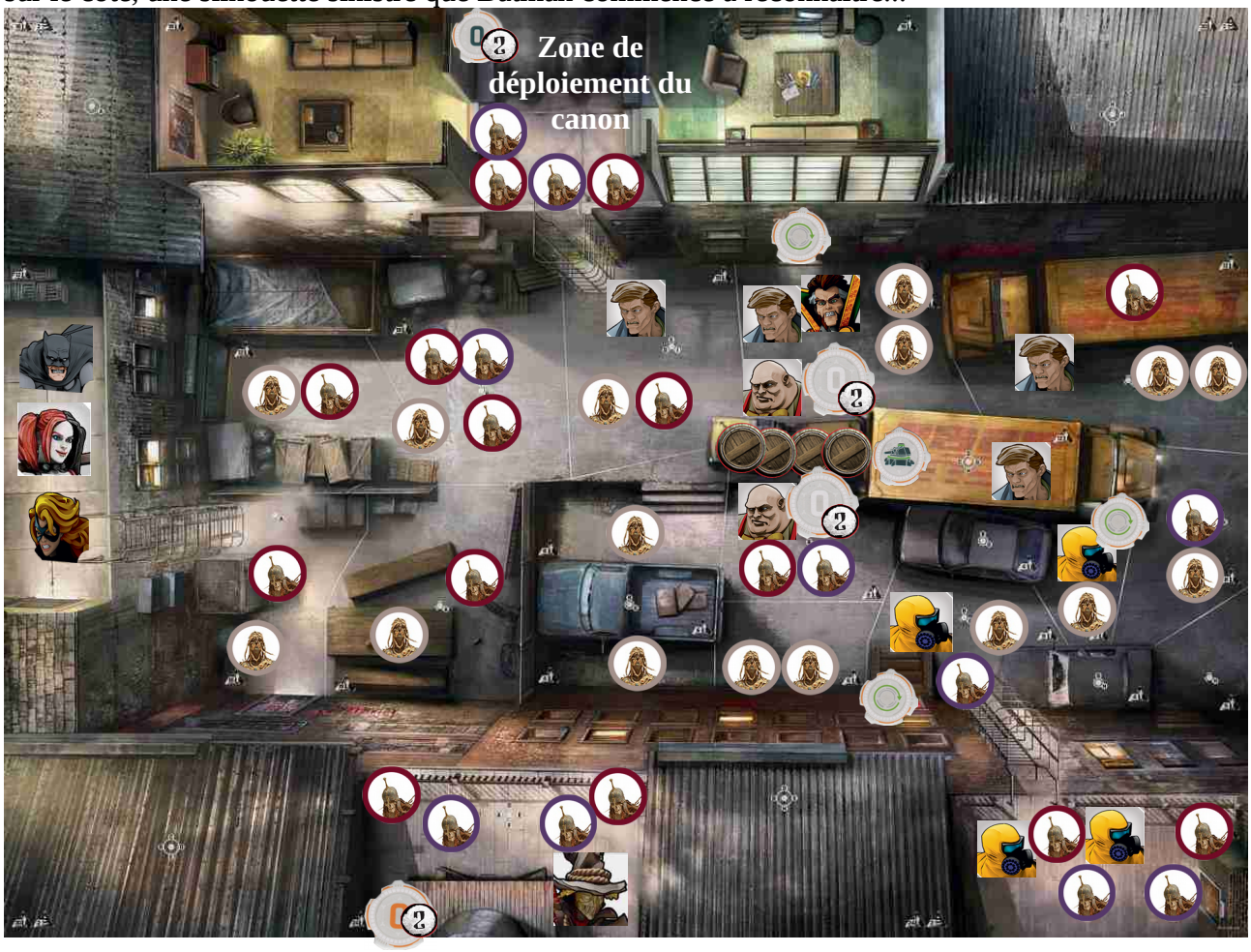
La neutralisation de la production de toxine à l'usine a pris trop de temps aux héros. Deux camions pleins de bidon ont pu sortir de Ace Chemical. Alfred a pu les tracer, ils sont maintenant arrêtés dans crime alley. « Autre mauvaise nouvelle, un canon micro onde de Wayne enterprise a été dérobé. On en sait pas par qui. Mais j'ai un sombre pressentiment. De grâce, Batman, dépêchez vous d'arrêter l'épouvantail avant qu'il ne soit trop tard ».
Enfin, nos héros arrivent pour stopper cette folie, par les toits. Mais leur organisme réagit violemment à la toxine dont les émanations saturent déjà la rue. Ils perçoivent alors une multitude de cadavres ambulants leur masquant les activités d'hommes de main déchargeant un camion. Et sur le coté, une silhouette sinistre que Batman commence à reconnaître...



Matériel supplémentaire :
Jetons tonneaux « Conan » un jeton tourelle (jeton « 0 » ou jeton)
Le nombre de jetons tonneau est le nombre de tonneau sorti de l'usine, avec un minimum de 2.

Zone de déchargement du camion. Décharger = manipulation complexe de difficulté 2
Zone de déploiement du canon micro-onde.

Zone du réservoir d'eau quartier. Déverser toxine= manipulation complexe de difficulté 2
Suggestion : Utilisez des jetons Conan numéroté pour marquer la difficulté des épreuves.

Utiliser exclusivement les 14 squelettes avec lance pour la tuile rouge. Utiliser les autres squelettes (5 haches, 5 épées) pour la tuile violette

Préparer la tuile momie et 16 momies

<u>Objectif Héro:</u> Faire échouer le plan de Ra’s Al Ghul

<u>Objectif vilain:</u> Exécuter le plan de la ligue des ombres afin de détruire Gotham :
Décharger le canon micro onde, le déployer sur la terrasse en face du réservoir d’eau.
Déverser un bidon de toxine dans le réservoir d’eau du quartier.
Vaporiser à l’aide du canon micro onde le réservoir d’eau empoisonnée.

Victoire héro : Ra’s Al Ghul n’a pas pu vaporiser le réservoir empoisonné.
Victoire vilain : Ra’s Al Ghul a pu vaporiser le réservoir empoisonné.
Petite victoire du vilain : le réservoir a été empoisonné, mais non vaporisé : De nombreuses phobies se déclarèrent pendant les mois suivant dans la ville, nécessitant de lourdes hospitalisations. Mais aucun mouvement de panique collectif n’émergea dans Gotham.

Condition de fin de partie:
La partie se termine à la fin du tour 10 du vilain.

<u>Epilogue</u> :
Le plan de Ra’s Al Ghul était presque parfait. Les frères Tweedledee et Tweedledum, dont l’esprit trop simple n’était pas sujet aux hallucinations ont déchargés bidons et canon. Pendant que les hommes de main de Ra’s Al Ghul, immunisé contre la toxine, s’occupaient de monter le canon micro onde, le groupe de l’épouvantail amena les bidons au réservoir. Mais l’intervention des héros passant par les toits a grippé cette belle machine, permettant de neutraliser Ra’s Al Ghul et l’épouvantail !

<u>Camp des héros:</u>
Les héros commencent avec 6 gemmes en fatigue

1ier héro : Batman the dark knight

2ieme héro : Black Canary + « nunchaku »

3ieme héro : Harley Quinn + «Boots » + «The Smasher»

ou Robin Tim Drake (si vous n’avez pas l’extension).

<u>Rivière overlord:</u> 8 gemmes disponibles, 3 gemmes en fatigue, 5 gemmes récupérées par tour.

On utilise la tablette de Batman.

Evénement :
Evènement1 : 5 points de renfort. Les Thugs valent 1 point. Deux squelettes valent 1 point. Les momies valent 1 point.
Les thugs entrent par les points de renfort. Les morts vivants apparaissent dans toute zone contenant déjà un mort vivant sans héro, ou dans la zone de l'épouvantail.
Evénement 2 : Déplacer 6 morts vivants d'une zone seulement, et sans escalade. Ils peuvent aussi sauter du haut des immeubles sur un héro. La figurine mort vivant est alors enlevé, le héro reçoit deux dés jaunes de dégat sans défense possible (comme une explosion de niveau 2).
Effectuer 6 attaques de mort vivants (pas nécessairement les 6 s'étant déplacés).

Règles spéciales :

Décharger le camion: Une figurine vilain peut décharger un tonneau-bidon/canon-µonde en utilisant le chariot élévateur, au prix d'une **manipulation** complexe de difficulté 2. La figurine doit être dans une des deux zones touchant le camion « FAST » et le chariot élévateur. Le tonneau/canon est alors placé au sol dans sa zone. Pour le canon, utiliser un jeton quelconque ou un jeton tourelle (extension Wayne Manor).

Prendre un bidon/canon µonde : Une figurine vilain peut prendre un tonneau-bidon ou le canon-µonde au prix d'une **manipulation** complexe de difficulté 2. Glisser le tonneau/canon sur le socle.

Lacher un bidon : gratuit, ne nécessite pas d'action.

Déverser le bidon dans le réservoir d'eau : Une figurine vilain peut déverser un tonneau prix d'une **manipulation** complexe de difficulté 2. Positionner le tonneau sur le « réservoir d'eau ».

Tirer au canon-µonde : Une figurine du vilain peut tirer avec le canon au prix d'une **manipulation** complexe de niveau 2. Le canon crée une explosion de niveau 3 (3 dés jaunes) touchant le réservoir et toute figurine présente dans la zone. La vaporisation du réservoir nécessite de cumuler 6 points de dégât. Plusieurs tirs peuvent être enchaînés sur un tour, au prix de plusieurs manipulations

Squelette : les squelettes (rouges) armé d'une lance peuvent aussi tirer à distance (1 dé orange explosif).

Dés explosifs. Les squelettes qui n'ont qu'un seul dé d'attaque, voient leur dé « exploser » sur la valeur maximale : Un « » sur un dé orange permet de lancer un dé jaune supplémentaire.

Précision sur les règles à appliquer.
Les règles « compétences » Conan s'appliquent suivant :

malchance = niveau 2. Rappel : les relances Malchance sont après les relances gratuites, mais avant les relances payantes.

Sacrifice = de niveau 2 (squelette)

Victoire campagne :

	Epouvantail	Héro	
Promenade en Amazonie	4 coffres = 1 point 5 coffres = 3 points	3 coffres = 1 point 2 coffres = 2 point	Nombre de coffre ouvert par l'épouvantail
Cauchemar chamanique	2 portes = 1 point 3 portes = 2 point	0 portes = 1 point 1 portes = 0 point	Nombre de portes restantes sur le plateau
Cauchemar chamanique		2 portes = 1 point	Nombre de porte sur la fiche héro personnel
Divergence	4 bidons sorties = 2 point 5 bidons sortis = 3 points	Deux points par objectifs personnels	
Destruction	Eau contaminée = 1 point Eau contaminée ET vaporisée = 2 points	Eau non contaminée = 2 points	
Total			

La personne ayant le plus de point est la gagnante !