

La fontaine de Lazare



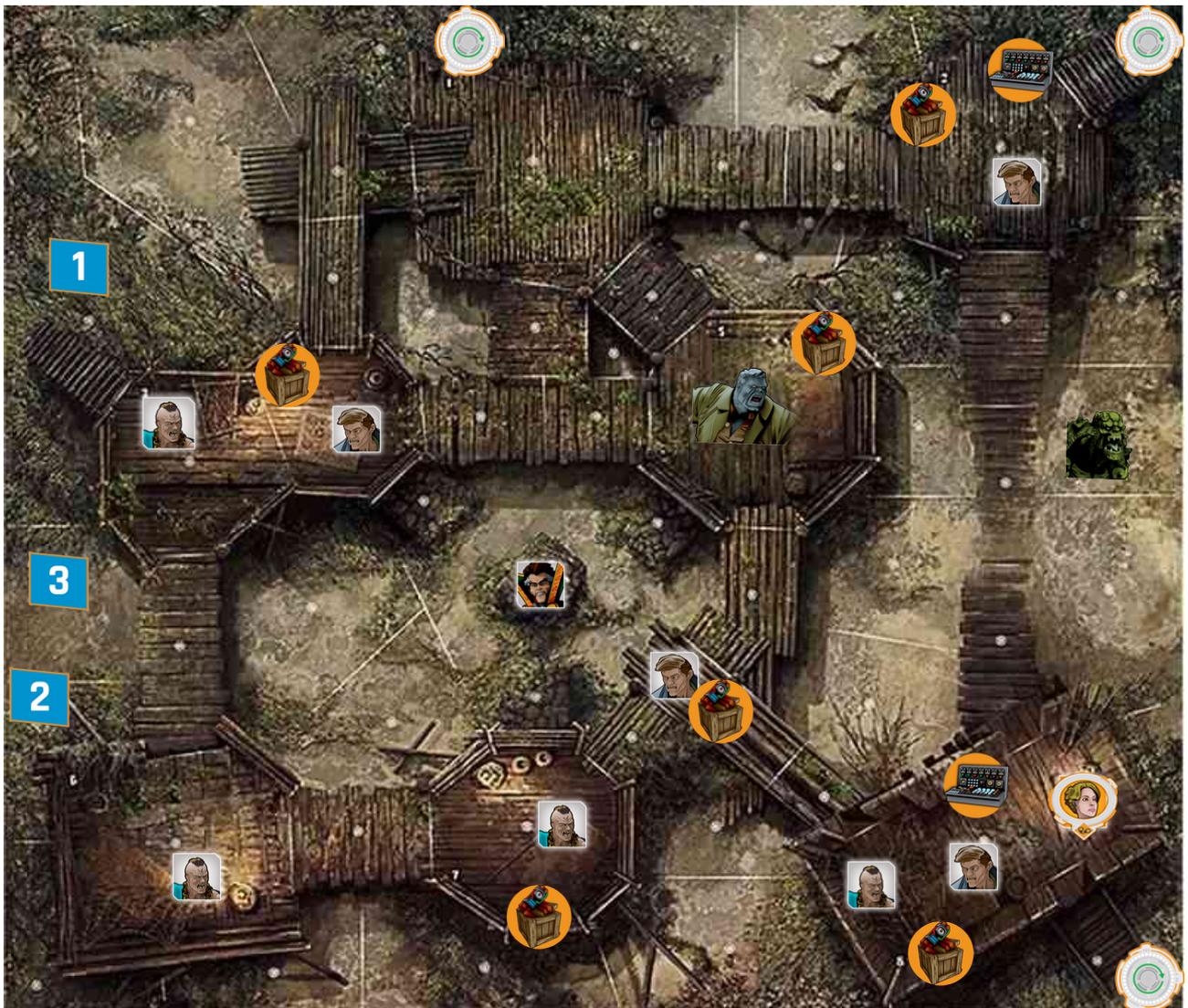
"Ra's Al Ghul a échoué. Sa tentative de détruire Gotham en faisant sauter l'usine de Ace Chemical a été déjoué par Batman. Mortellement blessé, le chef de la ligue des ombres a été emporté par ses derniers soldats, couvrant leur fuite à l'aide d'un otage.

Nos héros, après avoir sécurisé l'usine, se sont lancés à leur poursuite à travers les marais au nord de Gotham.

Et lorsque ceux-ci ont rejoint un village abandonné, ils ont été accueillis avec stupeur par le rire sardonique de Ra's Al Ghul.

Celui-ci trône parfaitement vivant sur un pilier... une fontaine de Lazare.

Afin que ceci n'arrive plus, les héros doivent non seulement faire sortir l'otage, mais aussi détruire la fontaine de Lazare."



Les héros commencent la partie.
La partie se termine à la fin du tour 8 des vilains.

Condition de victoire :

les héros ont réussi à détruire la fontaine de Lazare et faire sortir l'otage de la carte.
Le vilain a empêché les héros d'atteindre un des deux objectifs.

Camp des vilains :

Les héros commencent avec 0 cubes en fatigue.

1ier héros :  Batman

2ieme héros :  BlueBird avec taser rifle

3ieme héros :  Azrael avec flaming sword

Rivière vilain : 8 gemmes disponibles, 3 gemmes en fatigue, 5 gemmes récupérées par tour.



Il est possible d'utiliser la ligue des ombres :



Evénement vilain: 4 points de renfort

Règles spéciales :

Déclencher une bombe.

La zone a été piégée par Ra's Al Ghul. A partir d'un pupitre, un vilain peut déclencher l'explosion d'une bombe en effectuant une manipulation complexe de difficulté 2. Le vilain ne peut faire exploser qu'une bombe maximum par tour (plusieurs essais sont donc possibles). Il ne peut pas risquer la vie de l'otage.

Le déclenchement de la bombe crée une explosion de niveau 3.

La plateforme/ponton qui subit l'explosion est détruite, ainsi que le matériel s'y trouvant (console...). Elle devient une zone de terrain difficile de niveau 2. Positionnez un jeton "0" sur la zone pour le signifier.

Désamorcer une bombe :

Un héros peut désamorcer une bombe par une manipulation complexe de difficulté 4. La compétence artificier est prise en compte. Une fois la bombe désamorcée, le héros peut la prendre gratuitement sur sa fiche. L'encombrement est de 2. Elle se comporte comme un objet classique.

Détruire la fontaine de Lazare :

La fontaine ne peut être détruite qu'à l'aide d'explosif déposer au pied du pilier supportant la fontaine. Un héros situé dans la zone d'eau entourant le pilier peut positionner une bombe au pied de la fontaine grâce à une manipulation complexe de niveau 2, la compétence artificier est prise en compte. L'explosion de niveau 3 a lieu automatiquement au début du tour vilain suivant.

L'explosion touche la fontaine de Lazare, ainsi que la zone d'eau l'entourant.

Les explosions peuvent se cumuler (soit une explosion de niveau 6 pour deux bombes explosant simultanément).

La fontaine est automatiquement détruite lorsque trois bombes auront explosés (simultanément ou non).

Otage :

L'otage est entravé (niveau 2). Il ne peut pas bouger tant qu'il est entravé. Une fois libéré par un héros, le héros prend la tuile et la positionne à côté de lui. Il peut activer l'otage normalement. Si l'otage se retrouve seul avec une figurine vilain, il est à nouveau entravé.

L'otage peut sortir (tout seul ou non) par n'importe quelle case du plateau en payant les couts associés.

Eau :

Les zones d'eau sont un terrain difficile de niveau 2.

Sortir d'une zone d'eau pour grimper sur un ponton/plateforme est une escalade de niveau 1

Sauter entre deux pontons/piliers à travers UNE zone d'eau est un saut de niveau 2.

Killer Croc, de par sa nature, peut passer sous un ponton ou une plateforme en nageant, sans surcout, mais ne peut pas s'y arrêter.

Tirer sur une zone d'eau à partir d'un ponton/plateforme donne un bonus de hauteur.



Les sauts indiqués sont de difficulté 2. N'hésitez pas à faire preuve de logique.

 L'eau est un terrain difficile de niveau 2.