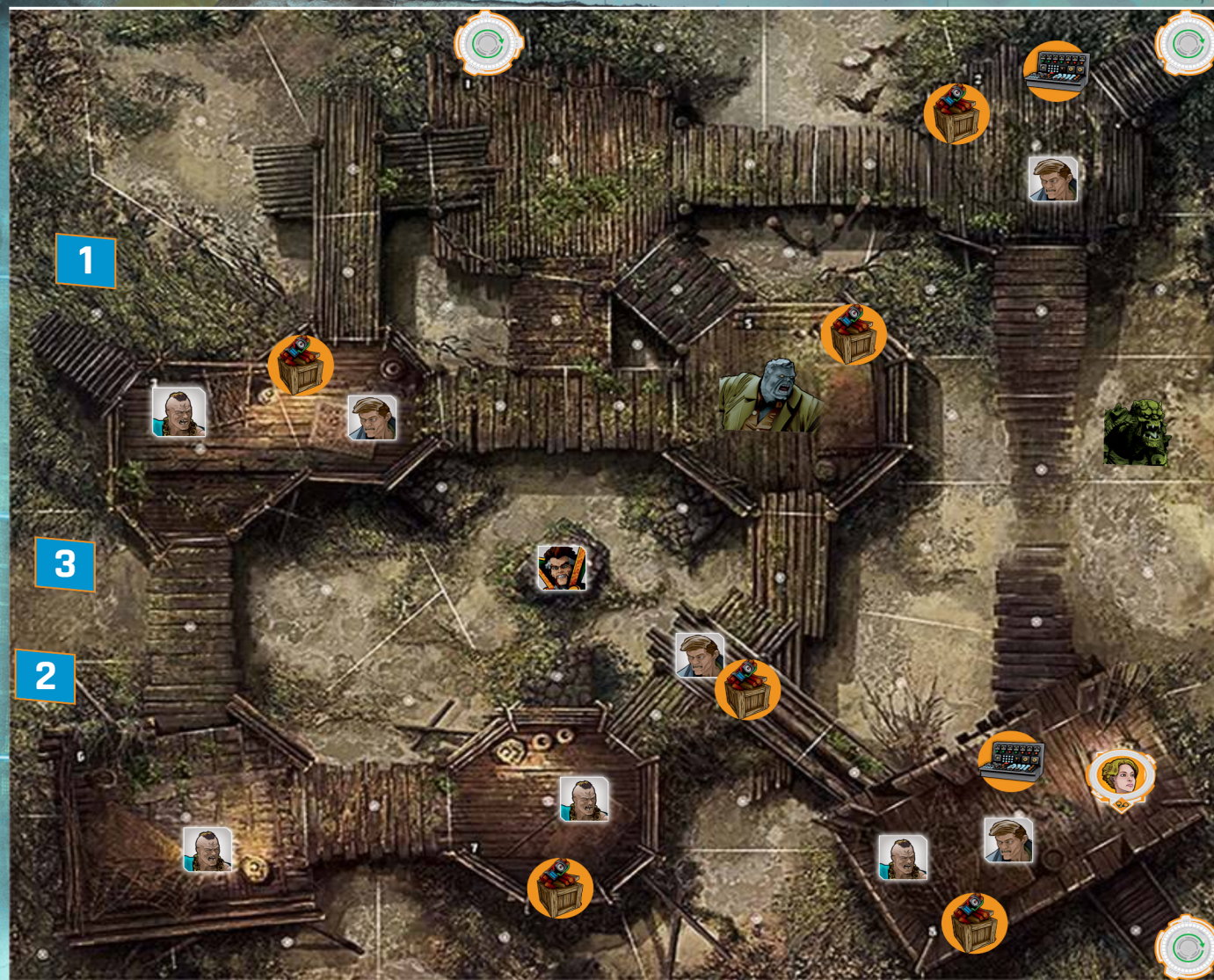




Gotham City Chronicles

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.



CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

> A la fin du tour 8 des héros - voir condition de victoire

CONDITIONS DE VICTOIRE

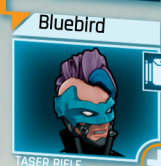
- > **HEROS** - les héros ont réussi à détruire la fontaine de Lazare et faire sortir l'otage de la carte
- > **VILAIN** - le vilain a empêché les héros de sauver l'otage ou de détruire la fontaine de Lazare



1er HEROS



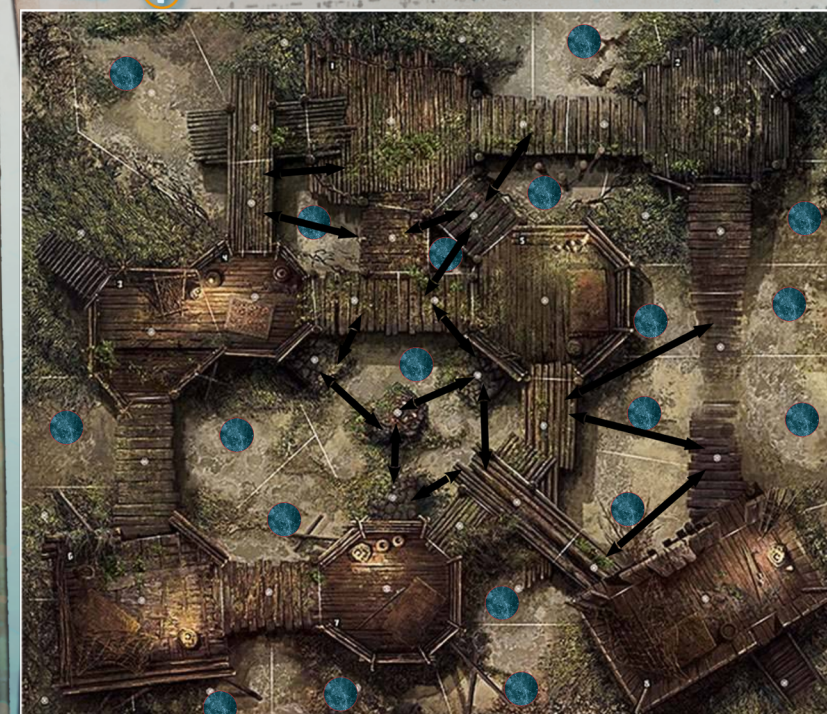
2e HEROS



3e HEROS



1 Renforts : 4 points de renfort



Règle plateau :

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

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. Il ne peut pas risquer la vie de l'otage.

Le déclenchement de la bombe crée une explosion de niveau 3. La plateforme qui subit l'explosion est détruite. 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.

Détruire la fontaine de Lazare :

La fontaine ne peut être détruite qu'à l'aide d'explosif déposé au pied du pilier supportant la fontaine. Un héros situé dans la zone d'eau entourant le pilier peut positionner une bombe 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. La fontaine est automatiquement détruite lorsque trois bombes auront explosés (simultanément ou non).

Otage :

L'otage est ligoté (utiliser un jeton entrave pour le signifier). Pour le libérer, un héros doit réussir une manipulation complexe de difficulté 2, compétence crochetage prise en compte. Une fois libéré, le héros prend la tuile correspondante. Il peut activer l'otage comme un allié. Si l'otage se retrouve seul avec une figurine vilain, il est à nouveau ligoté. L'otage peut sortir par n'importe quelle case du plateau.