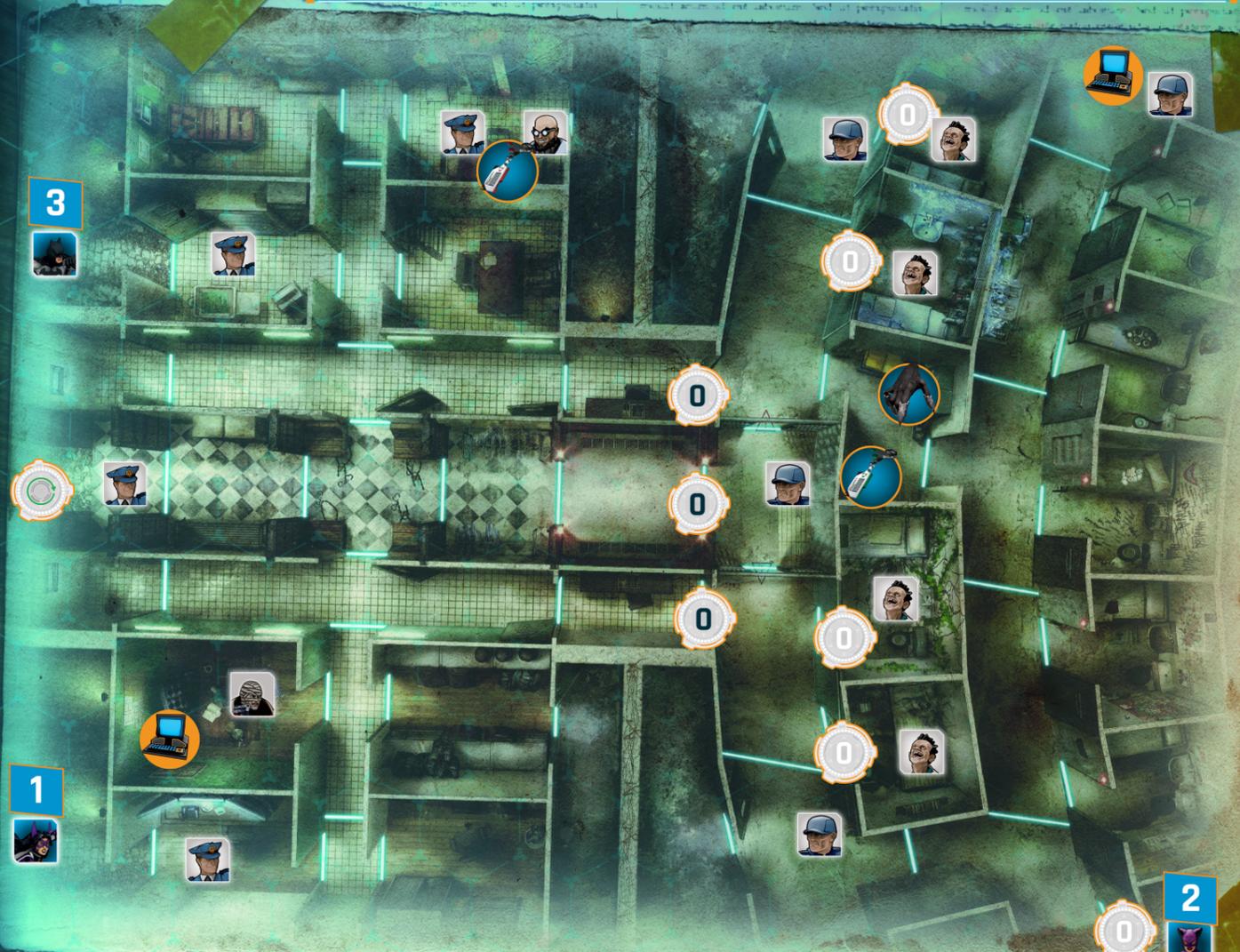


Batman ? Ici Oracle. Huntress m'a contactée. Elle m'a dit que Selina Kyle s'est faite arrêtée lors d'une casse dans une bijouterie. Le docteur Strange en a profité pour la faire interner dans son asile. Il doit savoir que Selina a un lien avec toi, et il veut la faire parler pour connaître ton identité. Et le connaissant, c'est de torture qu'il va s'agir ! Il faut à tout prix l'exfiltrer. Mais en douceur, car la police interviendra certainement pour garder en cellule Selina. Huntress a pu lui faire passer un kit de corchetage. L'opération est prévue pour 23H. Bonne chance !



CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

➤ Fin de partie - le 12ième tour est passé, ou les 3 héros sont sortis.

CONDITIONS DE VICTOIRE

➤ HEROS - les trois héros sont sortis de l'asile.

01 05 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100

1er HEROS
Huntress
BATON CROSSBOW

2e HEROS
Catwoman

3e HEROS
Batman

Katana

1
2
3
4
5
6
7
8

WARNING

1

Renforts : lancer un dé orange :
0 touches : 1 policier avec baton
1 touche : 1 Swat avec fusil
2 touches : 1 Swat avec fusil + 1 policier avec baton
S'il manque une figurine, utiliser l'autre renfort possible.

2

Fonctionnement de la rivière :
+3 tuiles sont activées au hasard parmi les tuiles 1 à 5, comportant des figurines.
+Les tuiles 7&8 sont ensuite activées systématiquement, à chaque tour de l'overlord.
Les "crazy inmates" attaquent la figurine la plus proche, quelque soit son camp. En cas de choix, tirer au hasard.
Les Swats attaquent la figurine la plus forte.
Les autres attaquent la figurine la plus faible.

3

Activation d'une tuile : En règle générale, les figurines d'une tuile activée cherchent prioritairement à faire une attaque.
1/ Une seule figurine du camp "héros" peut être attaquée, avec ou sans mouvement. La figurine fait si besoin son mouvement pour réaliser l'attaque. Elle suit pour cela le chemin de moindre résistance, et évite à tout prix le phénomène de gêne. En cas de choix, les attaques à distance sont privilégiées.
2/ Plusieurs ennemis peuvent être attaqués. Elle attaquera le plus faible, ie celui qui a le moins de cube DISPONIBLE. En cas d'égalité, celui qui a le plus de dégâts.
3/ Aucun ennemi ne peut être attaqué. Elle se rapproche alors de l'ennemi le plus faible réellement atteignable.
Note : Les dés relancables ne sont relancés que si la face "vierge" est obtenue.

4

Activation docteur Strange : Le docteur Strange ne bouge pas tant que le badge est présent dans sa zone. Il utilise alors "tactique" pour déplacer le policier/garde/swat le plus proche vers lui (2 points de déplacement + la base de déplacement).

Ouvrir le triple sas :
Les 3 jetons "0-noir" indiquent le sas d'accès au quartier de haute sécurité de la prison.
Pour l'ouvrir, il faut que deux héros, chacun sur un des ordinateurs, réalisent **simultanément** une **réflexion complexe de niveau 4** (compétence piratage pris en compte), et que chacun insère un badge (security pass) dans l'ordinateur par une **manipulation simple**. Si les conditions sont réunies, les trois jetons sont retirés et le passage est désormais ouvert. Dependamment, le système de sécurité est alors en panne et les portes des cellules des "crazy inmates" s'ouvrent aussi.
Retirer TOUS les jetons 0.

Ouvrir la cellule de Selina :
La porte de la cellule s'ouvre grâce à une **manipulation complexe de difficulté 6** compétence crochetage prise en compte. Le jeton est alors retiré.

Sortie de la prison :
Les super héros doivent sortir par une des portes coté entrée principale de la prison (coté Ouest).
Toute sortie est définitive.

Score :
Victoire décisive : Les trois héros sont sorties.
Victoire romantique : Selina et Huntress sont sorties, mais Batman s'est sacrifié. Son identité sera alors percée à jour.
Victoire de l'amitié : Selina et Batman sont sortis, mais Huntress s'est sacrifiée.
Victoire du docteur Strange : Selina est toujours dans l'asile à la fin du tour 12, et la police est arrivée en force...