



Suite à son exfiltration de la prison, Batman veut absolument savoir qui a trahi Selina Kyle lors de son casse. Car il soupçonne une machination bien plus retorse derrière l'incarcération de Selina par le docteur Strange. Mais le lieutenant Harvey Bullock, probablement corrompu, est intraitable et ne veut pas donner d'information sur le traître. Ils tentent donc une opération commando dans le commissariat de police pour trouver le bureau de l'inspecteur en charge du dossier, et trouver le nom du traître. Mais si l'opération sera probablement musclée, il faudra quand même faire preuve de retenue envers les forces de police... Aucune arme létale ne doit être emportée (pas de batarang) !



CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

> A la fin du tour 10 des héros - vérifiez les conditions de victoire à la fin du tour 10

CONDITIONS DE VICTOIRE

> HEROS - les héros doivent trouver le bureau de l'inspecteur en charge du dossier, trouver le nom du traître, et sortir par la porte principale.

6

1er HEROS

Batman

BATCAPE

2e HEROS

Robin

BATCAPE

3e HEROS

Catwoman

CLAWS

1

2

3

4

5

6

7

8

WARNING

GCPD OFFICER

MONTOYA

HARVEY BULLOCK

SWAT

GCPD

SECURITY GUARD

1

Fonctionnement de la rivière : Préparer des jetons de 1 à 6. Première phase : Utiliser les jetons 1 à 4 uniquement. Activer 3 jetons par tour. Dans tous les cas, la tuile garde est activée, MAIS sans déplacement. Les gardes gardent...

- +Les troupes de niveau 1 attaquent le héros le plus faible (ou les sbires)
- +Les troupes de niveau 2 attaquent le héros le plus fort.
- +Renée Montoya reste sur la zone la plus élevée, elle attaque le héros le plus fort
- +Harvey Bullock est libre de ses mouvements. Il attaque le héros le plus faible.
- +Les policiers avec baton se répartissent au mieux sur les bureaux ayant encore un jeton.

2

Renfort : Au début de chaque activation d'une tuile alliée, ajouter si possible une figurine en renfort (sauf tuile garde). Les policiers entrent par la porte Est.

Lorsque qu'il ne reste que deux jetons présents sur les bureaux, ajouter la tuile "Swat" et le jeton n°5. Les figurines entrent par la porte Est.

Lorsque le nom du traître a été trouvé, ajouter la tuile "Heavy GCPD" et le jeton n°6. Les figurines entrent par la porte Sud (entrée principale).

Objectif : Les héros doivent identifier le malfaiteur qui a trahi Selina. Pour ce faire, ils doivent trouver le nom de l'inspecteur de police qui a instruit le dossier et fouiller dans son bureau. Son bureau est l'un des 8 bureaux enquêteur. Pour savoir lequel, il faut trouver son grade, sa section et son quartier d'affectation. Ces étapes peuvent être accomplies dans n'importe quel ordre.

- +Dans le bureau de Harvey Bullock, une **exploration** des dossiers (**réflexion complexe de difficulté 6**, s'applique) permet d'identifier son grade. Lancer un dé jaune en cas de succès. Pour une face blanche, retirer les jetons "0&1-blanc" sur les bureaux. Sinon, retirer les jetons "0&1-orange".
- +Dans le bureau de Renée Montoya, un **piratage** informatique (**réflexion complexe de difficulté 6**, s'applique) permet d'identifier sa section. Lancer un dé jaune en cas de succès. Pour une face blanche, retirer les jetons sur les 4 bureaux "nord". Sinon, sur les 4 bureaux "Sud".
- +Dans les vestiaires, une **fouille** des casiers fermés (**manipulation complexe de difficulté 6**, s'applique) permet d'identifier son quartier d'investigation. Lancer un dé jaune en cas de succès. Pour une face blanche, retirer les jetons "0-orange&blanc" sur les bureaux. Sinon, retirer les jetons "1-orange&blanc".

Le dernier bureau ayant encore un jeton est le bureau de l'inspecteur en charge du dossier. Un **piratage** informatique sur ce bureau (**réflexion complexe de difficulté 6**, s'applique) permet de trouver le nom du coupable ! Il ne reste plus qu'à sortir en évitant les Heavy GCPD qui arrivent...

Rappel : Des renforts arrivent dès qu'il n'y a plus que 2 jetons présents sur les bureaux, et quand le dernier bureau a été fouillé avec succès pour trouver le nom du coupable.

TIP : Poser les figurines neutralisées sur la tuile de la rivière correspondante, pour ne pas oublier d'en remettre une en jeu à chaque activation de la tuile.

Crédit :
Arzok, Goupil

