

Poussin, tu as été trahi ! Je veux savoir qui... et il va payer. Bon, allons voir au commissariat, en fouillant un peu, on va bien trouver le nom du traître !  
 Héros 1 : Harley Quinn + The smasher + Boots + Hacking equipment + 2 HQ's gang  
 Héros 2 : Le Joker + dirk + lockpicking equipment + 2 Joker's gang with hammer  
 Héros 3 : Bane + Venom  
 Si vous jouez la campagne, prenez le nombre de sbires sortis de prison lors de la mission précédente pour Harley et pour le Joker.



**CONDITIONS DE FIN DE PARTIE**  
 > A la fin du tour 12 des héros - vérifiez les conditions de victoire à la fin du tour 12

**CONDITIONS DE VICTOIRE**  
 > Super Vilains - les super vilains doivent trouver le bureau de l'inspecteur en charge du dossier, trouver le nom du traître, et sortir par la porte principale.



**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 super vilains doivent identifier le malfrat qui a trahi le Joker. 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. Bane peut utiliser tacticien. Il peut retourner sa fiche (Bane venom injected)

**Crédit** : Arzok, Goupil