

Poussin a été arrêté ! Alors qu'il venait de mettre la main sur le plus beau diamant (mon cadeau d'anniversaire) de la plus belle bijouterie de Gotham ! Je suis sûr qu'il a été trahi. Mais pour l'instant, il faut que je le fasse sortir de prison. J'ai pu lui faire parvenir un set de crochetage et son couteau préféré. Bon, ça m'a coûté cher, mais c'est fait. Il ne me reste plus qu'à aller le chercher. J'ai pris Bane avec moi, et mes trois derniers hommes de main. On ne sait jamais, il y aura peut être un peu de résistance...



CONDITIONS DE FIN DE PARTIE
 > Fin de partie - le 12ieme tour est passé, ou les 3 super vilains sont sortis.

CONDITIONS DE VICTOIRE



1
Renforts : lancer un dé orange :
 0 touche : 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, elles attaquent prioritairement les forces de l'ordre.
 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.

Ouvrir le triple sas :
 Les 3 jetons 0 indiquent le sas d'accès au quartier de haute sécurité de la prison.
 Pour l'ouvrir, il faut que deux vilains, chacun sur un des ordinateurs, réalisent **simultanément** une **réflexion complexe de niveau 4**, 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.

Ouvrir une cellule de prison :
 Les jetons 0 ou 1 indiquent les portes verrouillées des cellules avec prisonnier.
 Les portes des cellules s'ouvrent grâce à une **manipulation complexe de difficulté 4** s'applique. Le jeton est alors retiré.

Prisonnier :
 Lorsque qu'un super vilain ouvre une porte de cellule, lancer 0 touche = placer une figurine "crazy inmate". Il sera activé par la rivière overlord.
 1-2 touches = placer une figurine "Joker gang with hammer", dans la limite de deux figurines pour tout le jeu. Vous avez libéré l'un de vos hommes ! Il est activable comme un allié classique.

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

Compétence commandement :
Harley Quinn a la compétence commandement. Elle dirige les "Harley Quinn's gang". **Le Joker** a la compétence commandement. Il dirige les "Joker gang with hammer".

Score :
 Un point par goon sorti (Harley Quinn's gang et Joker's gang). Deux points par héros sorti.
Score >=10 : Vous êtes un vrai Caïd, cette évasion restera dans les annales !
10>Score>=6 : Pas mal. Mais il faudra un peu de travail pour reconstituer le gang.
6>Score>=4 : Vous êtes la honte de la pègre. Un petit malfrat...
Score <4 : A rejouer !