

Batman ! Tu en as mis du temps pour venir ! Pourtant, j'avais laissé des traces partout pour que tu me rejoignes ici. Pourquoi ? J'avais envie de jouer. A pile ou face. Tu te souviens de Rachel ? Comment tu l'a laissée bruler vive en faisant le mauvais choix ! Tu vas pouvoir te racheter. J'ai attaché une otage à un détonateur d'une bombe et je l'ai mise dans une des 6 salles. Laquelle ? Facile, L'un des deux ordinateurs contient la réponse. Mais l'autre fait exploser la bombe ! Pile ou face ! Eh ! Pas d'agressivité ! Si je meurs, mon détecteur cardiaque déclenche aussi l'explosion ! Alors, prêt pour la course ? Car dès que tu auras trouvé le bon ordinateur, je prendrais l'autre pour corser la difficulté...

Tunnel Nord

Ordinateur 0

Tunnel Est

Ordinateur 1

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- > A la fin du tour 10 des héros - l'otage a été sauvé
- > Double Face a trépassé - si les héros neutralisent Double Face, son détecteur cardiaque déclenche l'explosion de la bombe

CONDITIONS DE VICTOIRE

- > HEROS - les héros ont réussi à libérer l'otage

6
1er HEROS
Batman

2e HEROS
Catwoman
CLAWS

3e HEROS
Robin

1 OWL

2 BRUTES

3 KILLER CROC

4 RATCATCHER

5 TWO-FACE

6 TWO-FACE

x4 FIGURINES

x4 FIGURINES

x1 FIGURINES

x1 FIGURINES

x1 FIGURINES

x1 FIGURINES

WARNING

1 **Renforts :** Au début de chaque activation d'une tuile Owls/Brutes, ajouter si possible une figurine en renfort. Les Owls entrent par le tunnel Nord ou le tunnel Est, suivant les cibles atteignables. Les Brutes entrent par le tunnel Est.

2 **Fonctionnement de la rivière :** Préparer des jetons de 1 à 6. Activer 3 jetons par tour.
+ Killer Croc et les Owls attaquent le héros le plus fort.
+ Ratcatcher et les brutes attaquent le héros le plus faible.
+ Une fois la pièce trouvée, les brutes se massent devant la porte.
+ Double Face reste en position tant qu'il n'a pas été interrogé. Ensuite, il se dirige vers l'ordinateur permettant d'activer la bombe, et tente un réflexion complexe pour augmenter la difficulté de déminage de celle-ci (voir règle "Pile ou Face fausse le jeu").

3 **Nuée de rats :** Si vous possédez l'extension "Versus", déposer un jeton "rats" sur chaque case que quitte Ratcatcher (pas plus d'un par case). Si nécessaire, retirer le jeton le plus loin. Si vous n'avez pas l'extension, utilisez un jeton quelconque. Il sera équivalent à de niveau 2. Quatre jetons en tout. Double Face et ses troupes ne sont pas affectés par le jeton "rats".

Objectif : Les héros doivent libérer l'otage que Double Face a attaché à une bombe et caché dans une des 6 salles. Le n° de la salle est caché dans un des deux ordinateurs. Seul Double Face sait lequel. L'autre fait exploser la bombe... Si Double Face meurt, la bombe explose. Enfin, il faudra crocheter la porte de la bonne salle pour entrer et désamorcer la bombe.

Interroger Double Face : Pour l'interroger, il faut d'abord réduire son nombre de point de vie à exactement 1 (s'applique au gré du joueur). Ensuite, il faut lui faire avouer en réussissant une réflexion complexe de difficulté 6 s'applique. En cas de réussite, lancer un dé jaune. Si 0 touche, l'ordinateur 0 contient l'information. Sinon, c'est le 1.

Pirater l'ordinateur : Une fois le bon ordinateur identifié, il faut le pirater avec une réflexion complexe de difficulté 6 s'applique. En cas de succès, lancer un dé pour savoir où est l'otage suivant le résultat :
Ordinateur 0 : 0, 1, 2, 3
Ordinateur 1 : 0, 1, 2, 3
Une fois la pièce identifiée, placer une dans cette salle, avec une figurine "otage".

Ouvrir la porte : La porte de la bonne salle s'ouvre grâce à une manipulation complexe de difficulté 6 s'applique. Le jeton "0" ou "1" est retiré. L'ouverture de la mauvaise porte déclencherait l'explosion de la bombe. Il n'est pas non plus possible de détruire les parois, un détecteur de choc déclencherait la bombe...

Désamorcer la bombe : Pour retirer le détonateur de l'otage, il faut faire une manipulation complexe de difficulté 4+X s'applique.

Double fausse le jeu : Une fois le bon ordinateur identifié, Double Face court vers l'autre ordinateur. Pour chaque réflexion complexe de difficulté 3 réussie, X augmente de 1. déposer un cube rouge près de la bombe pour le signifier.

