

Campagne "Terreurs sur la ville", mission 2/4. Alerte, Scarecrow a été localisé dans une usine abandonnée, qu'il a reconverti pour produire une toxine à grande échelle. D'épaisses volutes sont en train d'en sortir et de contaminer le quartier industriel. Batman, il faut rapidement intervenir pour stopper les émanations avant que la population ne soit touchée. Préparation matériel supplémentaire : Le petit plateau laboratoire.



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 ont réussi à arrêter la production et fermer les trois vannes

Inventory: Security Pass vert, Bluebirds raser rifle, Bluebirds teaser hand gun, Super Medkit, Batarang.

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

HEROS

- 1er HEROS:** Batman (5 HP)
- 2e HEROS:** Bluebird (5 HP)
- 3e HEROS:** Spoiler (5 HP)

ENEMIS: BRUTES (x4 FIGURINES), RED HOOD'S GANG (x4 FIGURINES), HAZMAT THUGS (x4 FIGURINES), RED HOOD (x1 FIGURINE), DEATHSTROKE (x1 FIGURINE).

WARNING (Warning icon)

1 Renforts : Lancer pour chaque dé :
 0 touche : un "brute with firearms"
 1 touche : un "red hood s gang"
 2 touches : un "Hazmat thug"
 Dans la limite des figurines disponibles.

2 Fonctionnement de la rivière : Préparer 6 jetons pour la rivière.
 +3 tuiles sont activées aléatoirement parmi les tuiles 1 à 6 suivant les règles solo/coop.

Les tuiles "elite" attaquent le héros le plus fort
 Les tuiles "sbire" attaquent le héros le plus faible
 Death Stroke se rapproche et attaque le héros le plus fort, au contact si possible, avec ses 4 attaques si possible

Red Hood se rapproche et attaque le héros le plus fort, à distance si possible

Il utilise tacticien pour déplacer Death Stroke s'il ne peut pas attaquer
 Rappel : les unités pouvant tirer cherchent à minimiser la gêne et maximiser le bonus de hauteur.

3 Campagne : Si vous jouez la campagne, les héros n'ont accès qu'au matériel qu'ils ont récupéré lors de la partie précédente. Les bat-gadgets peuvent cependant être échangés pour un montant équivalent.

Fermer les vannes de production :
 Pour fermer la vanne principale, il faut dans l'ordre :
 1/ Entrer dans le laboratoire informatique pour arrêter la production : réflexion complexe de difficulté 4 sur la console informatique, pris en compte.

2/ Fermer les deux vannes secondaires (jeton):
 Un héros sur la case d'une vanne secondaire peut la fermer en effectuant une manipulation complexe de difficulté 2. L'une des vannes est dans le laboratoire de Scarecrow.

3/ Fermer la vanne principale (jeton):
 Après avoir fermé les vannes secondaires, il est possible de fermer la vanne principale. C'est une épreuve de force : il faut réussir une « attaque » de difficulté 6 sans bonus d'arme ou de compétence. Deux héros sur la zone peuvent cumuler leurs dés.

Récupérer un badge d'accès :
 Les badges sont portés par les «brutes with firearm». Lorsqu'une brute est neutralisée, déposer au hasard une carte «security pass» dans sa zone. Elle peut être récupérée par une manipulation simple

Entrer dans un laboratoire :
 La porte accès badge blanc au rez de chaussée donne accès au laboratoire informatique. Placer le plateau laboratoire à la place de la salle du coffre. Il est donc au rez de chaussée. Le laboratoire informatique et la salle du groupe de pompage sont accessibles uniquement avec le badge de la couleur correspondante. Les jetons représente les portes à accès contrôlées. Le passage du badge dans le système de contrôle d'accès nécessite une manipulation simple. Retirer le jeton la pièce est alors ouverte.

Epilogue :
 Scarecrow, profitant du fait que les héros étaient occupés à stopper les émanations de l'usine, a fait évacuer 2 camions pleins. Ses hommes sont en train de décharger les bidons sur Crime Alley, pour contaminer le réservoir de la ville. Mission suivante : "Solo/Coop - Terreurs sur la ville"