SOLO/COOP - FUMEE SUR L USINE

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 - verifiez 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

1

Renforts : Lancer 2 dés oranges, 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.

Règle spéciale

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 gène** 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 arreter la production : **réflexion complexe de difficulté 4** sur la console informatique pris en compte.

2/**Fermer les deux vannes secondaires** (jeton 0) :
Un héro sur la case d'une vanne secondaire peut la fermer en effectuant une **manipulation complexe de difficulté 2**

3/**Fermer la vanne principale** (jeton 0) :
Après avoir fermer 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 une carte «security pass» quelconque dans sa zone. Elle peut être récupérée par une **manipulation simple**

Entrer dans le laboratoire ou la salle de pompage :
Placer le plateau laboratoire à la place de la salle du coffre. Il est donc au rez de chaussée.
Le laboratoire et la salle du groupe de pompage sont accessibles uniquement avec un badge, peu importe sa couleur. Les jetons 0 représentent les portes à accès contrôlées. Le passage du badge dans le système de contrôle d'accès nécessite une **manipulation simple**. Retirer le jeton 0 et défausser la carte badge, 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

Crédit :
Arzok, Goupil, Drezounet, Blapo