



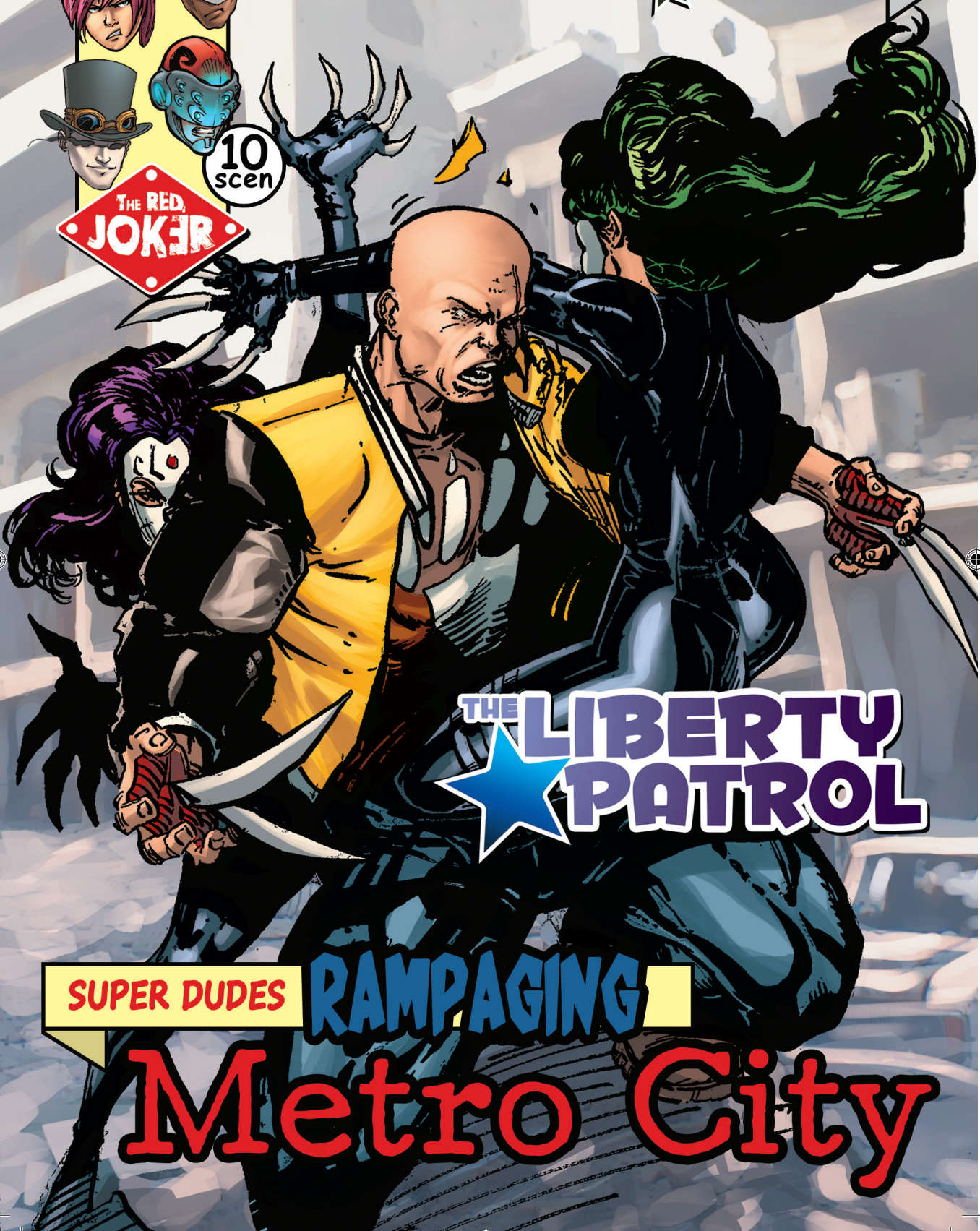
UNE NOUVELLE AVENTURE POUR

**GUARDIANS'**  
CHRONICLES



10  
scen

THE RED  
**JOKER**



THE **LIBERTY PATROL**

**SUPER DUDES RAMPAGING**

**Metro City**



# INTRODUCTION

Ce livret propose une série de scénarios à la difficulté croissante. Il se termine par une campagne en trois épisodes qui vous permettra de faire évoluer vos personnages.

Chaque scénario commence par un schéma indiquant la disposition des tuiles utilisées, l'emplacement des différents pions et les zones de déploiement des deux camps de Héros.

La bulle de texte explique de manière générale l'histoire et les enjeux alors que le texte suivant résumera les buts à atteindre pour chaque camps ainsi que certaines règles spéciales si besoin est.



L'encadré de fin de page rappelle les différents éléments nécessaires au scénario en les énumérant dans l'ordre suivant : **Fiche MENACE, Vilain, Sbiens, Tuiles et Pions.**

- **NOMBRE CONSEILLÉ de HÉROS par CAMPS** : chaque scénario dispose d'un encadré indiquant le nombre de Héros conseillés dans chaque camp. Ce nombre est indicatif et peut évidemment être modifié en fonction de la volonté des joueurs.

- **TEAM-UP** : pour équilibrer le nombre de Héros, utilisez le système de Team-Up décrit dans le livret de règles si le nombre de joueurs n'est pas le même dans chaque camps pour que chaque groupe comporte le même nombre de personnages.



- **ROOKIE/VÉTÉRAN** : un personnage associé à un camps avec le système de Team-Up est, de fait, plus faible qu'un Héros principal. Toujours par soucis d'équilibre, lorsque votre groupe comporte un Héros Team-Up vous avez deux choix :
  - Prenez la version VÉTÉRAN de l'un de vos personnages principaux.
  - Remplacez la version d'un personnage principal NORMAL du camp adverse par sa version ROOKIE.

## INDICATEUR DE DIFFICULTÉ



**INITIATION** : Le scénario précédé de ce symbole est proposé aux joueurs désirants découvrir les principes de base de GUARDIANS' CHRONICLES.

Il s'agira, ici, d'entreprendre une partie courte qui permettra d'assimiler les principes de jeu.



**Difficulté NORMALE** : Les scénarios précédés de ce symbole sont conçus pour des joueurs habitués à GUARDIANS' CHRONICLES.

En général, ils impliquent le nouveau système des Fiches I.A.



**Difficulté FACILE** : Les scénarios précédés de ce symbole sont conçus pour entamer des parties courtes aux enjeux simples.

Ces scénarios sont aussi conseillés pour jouer avec de jeunes joueurs ou des personnes peu habituées aux jeux de plateau



**Difficulté DIFFICILE** : Les scénarios précédés de ce symbole sont conçus pour entamer des parties longues aux enjeux entremêlés.

Ces scénarios sont conseillés pour des joueurs aguerris et peuvent même utiliser deux Fiches I.A.



# SCÉNARIO I : MINOU, MINOU, MINOU !

NOMBRE CONSEILLÉ  
DE HÉROS PAR CAMPS



ZONE DE  
DÉPLOIEMENT  
DE L'ÉQUIPE A

ZONE DE  
DÉPLOIEMENT  
DE L'ÉQUIPE B



## MANON A PERDU SON CHAT !

JEUNE ET IMPULSIF, L'ANIMAL EST TOMBÉ DANS LA FONTAINE PUBLIQUE. VOTRE RÉPUTATION DE HÉROS VOUS L'IMPOSE : VOUS DEVEZ INTERVENIR !

**MISSION DES HÉROS :** Les Héros vont devoir sauver le chat dans la fontaine et le ramener à Manon.

### Règles Spéciales

**RÉCUPÉRER LE CHAT :** Pour récupérer le chat, un Héro doit se trouver sur un Espace adjacent et dépenser 2 Actions pour placer le pion Chat sur sa Fiche d'Identité.

**PRENDRE LE CHAT À UN ADVERSAIRE :** Pour prendre le chat porté par un personnage adverse, un Héro doit réussir une Attaque qui ne causera pas de dommage et ensuite il placera le pion Chat sur sa Fiche d'Identité.

**RENDRE LE CHAT À MANON :** Pour rendre le chat à Manon, un Héro doit se trouver sur un Espace adjacent et dépenser 1 Action.

### Condition de Victoire

Le premier camp ayant rapporté son chat à Manon gagne la partie.

### MATERIEL À UTILISER pour ce scénario :

- Fiche MENACE : Aucune.
- Vilain : Aucun.
- Sbiens : Aucun.
- Tuiles : Ext A01, Ext A03, Ext A04, Ext A05.
- Pions : Pion Chat, pion Manon.



# SCÉNARIO 2 : DÉGATS COLLATÉRAUX.



NOMBRE CONSEILLÉ  
DE HÉROS PAR CAMPS



ZONE DE  
DÉPLOIEMENT  
TEEN KNIGHTS



ZONE DE  
DÉPLOIEMENT  
YOUNG INVADERS

PION  
STAND DE  
HOT DOGS

**IL NE PEUT EN RESTER QU'UN !**  
DEUX GROUPES DE JEUNES SUPERHÉROS SE DISPUTENT LA PROTECTION  
DU QUARTIER DE BELLEVUE. IL EST TEMPS DE RÉGLER CETTE HISTOIRE  
UNE BONNE FOIS POUR TOUTES.

**MISSION DES HÉROS :** Les deux groupes se sont retrouvés de nuit près de la station service du quartier afin de régler leurs comptes. Espérons que dans la fureur du combat qui s'annonce, la station service n'explosera pas ...

### Règle Spéciale

Référez-vous aux cartes d'explication des Tuiles Ext A01, Ext A02 et Ext A03 pour prendre connaissance des règles concernant la station service et les bouches de métro.

### Condition de Victoire

Le dernier Héros debout fait gagner son camp.



### MATÉRIEL À UTILISER pour ce scénario :

- Fiche MENACE : Aucune.
- Vilain : Aucun.
- Sbiros : Aucun.
- Tuiles : Ext A01, Ext A02, Ext A03.
- Pions : Pion Stand de Hot-Dogs.



# SCÉNARIO 3 : RECRUTEMENT.



NOMBRE CONSEILLÉ DE HÉROS PAR CAMPS



**J'ADORE CE QUE VOUS FAITES !**  
 UNE NOUVELLE HÉROÏNE A ÉTÉ REPÉRÉE EN VILLE.  
 SOYEZ LES PREMIERS À LA RECRUTER DANS VOTRE SUPER GROUPE !

**MISSION DES HÉROS :** WALLCLIMBER est de retour d'un de ses voyages spacio-temporels. Immédiatement alertés, les deux groupes de super-héros locaux vont essayer de la recruter en lui faisant étalage de leur puissance.

## Règle Spéciale

**WALLCLIMBER:** Wallclimber ne peut faire partie d'aucune des deux équipes.

**Persuasion :** Pour recruter Wallclimber, un joueur doit se positionner sur un espace adjacent et réussir un test de MENTAL (diff : 4).

**WALLCLIMBER :** Wallclimber se déplace à la fin de l'Activation du Héros l'ayant persuadée en se positionnant sur un Espace libre adjacent à celui-ci.



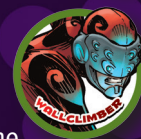
Référez-vous aux cartes d'explication des pions pour prendre connaissance des règles concernant les Objets utilisés durant cette partie.

## Conditions de Victoire

- Défaire un Héro adverse
- Ramener WALLCLIMBER dans sa zone de départ.

## MATÉRIEL À UTILISER pour ce scénario :

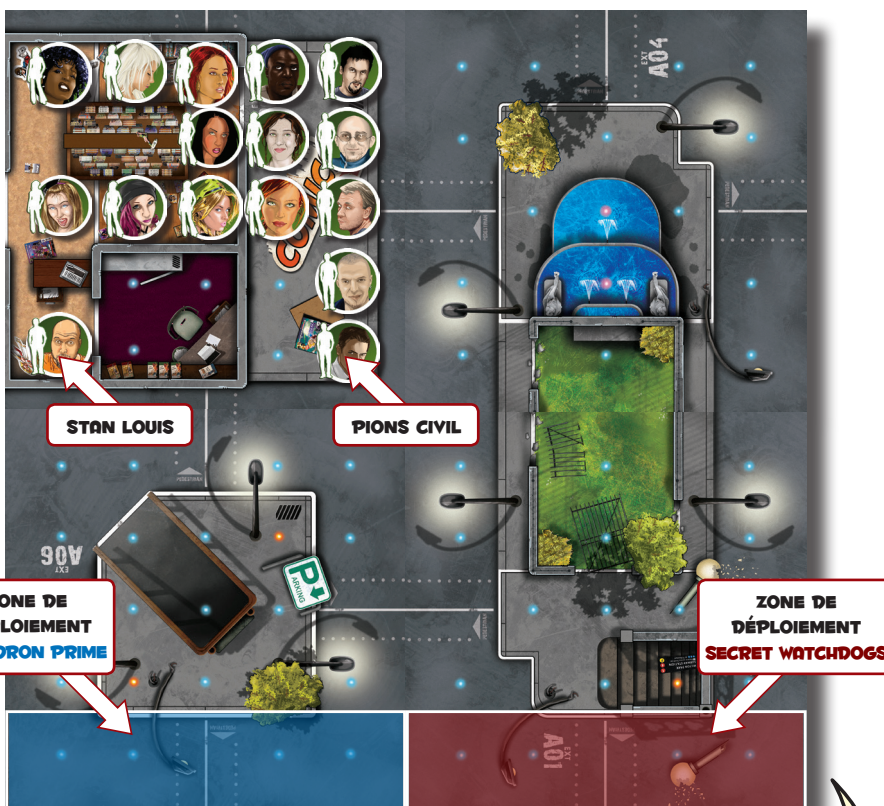
- **Fiche MENACE :** Aucune.
- **Tuiles :** Ext A06, Ext B03,
- **Héro non-joueur :** Wallclimber. Ext B04.
- **Sbires :** Aucun.
- **Pions :** Pion Voiture, Bouche d'égout et Benne à ordures.



# SCÉNARIO 4 : SCÉANCE DE DÉDICACES.



NOMBRE CONSEILLÉ DE HÉROS PAR CAMPS



**LA SUPERSTAR EST ARRIVÉE !**  
 INVITÉ À DÉDICACER SON DERNIER ALBUM DANS UN MAGASIN DE COMICS LOCAL, STAN LOUIS EST DÉPASSÉ PAR SON SUCCÈS. SES GROUPIES VENUES EN NOMBRE TRANSFORMENT LE RASSEMBLEMENT EN ÉMEUTE ! ÉVACUEZ LE CIVILS INNOCENTS AVANT QU'UN ACCIDENT NE SE PRODUISE.

**MISSION DES HÉROS :** Les deux groupes doivent évacuer un maximum de Civils du quartier.

## Règle Spéciale

Référez-vous à la carte d'explication des pions Civil pour prendre connaissance des règles les concernant. Tout de même, le premier encadré n'est pas utilisé pour ce scénario.

**Évacuer STAN LOUIS :** STAN LOUIS compte pour 3 Civils.

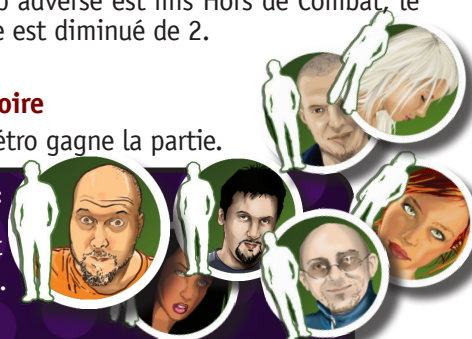
**Éliminer un Héros adverse :** Si un Héros du camp adverse est mis Hors de Combat, le nombre de Civils à évacuer pour le groupe adverse est diminué de 2.

## Condition de Victoire

Le camp ayant évacué 10 Civils par la bouche de métro gagne la partie.

**MATÉRIEL À UTILISER** pour ce scénario :

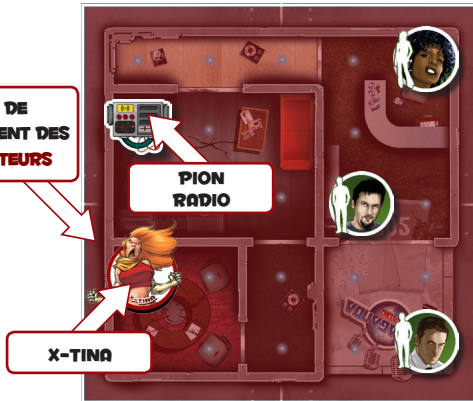
- **Fiche MENACE :** Aucune.
- **Tuiles :** Ext A01, Ext A04, Ext A06, Ext B03.
- **Vilain :** Aucun.
- **Sbires :** Aucun.
- **Pions :** Pions Civil.



# SCÉNARIO 5 : LA VOIX DES JUSTES.



NOMBRE CONSEILLÉ DE HÉROS PAR CAMPS



**ÉCOUTE MA VOIX !**  
 X-TINA A PRIS LE CONTRÔLE DE LA STATION DE RADIO ET COMPTE CHARMER LES HABITANTS DE METRO CITY. LES PREMIERS HÉROS VENUS L'ARRÊTER SUBISSENT MAINTENANT SA VOLONTÉ ET SONT DEVENUS SES PREMIERS DÉFENSEURS.

**MISSION DES HÉROS :** Pendant qu'X-Tina travaille sur son plan machiavélique, une partie des Héros essaiera de l'empêcher tout en protégeant les innocents tandis que l'autre groupe tentera de protéger la vilaine.



Suivez les instructions notées sur la Fiche A.I MENACE 01 pour connaître les différentes phases et conditions du déroulement de la partie.

### MATERIEL À UTILISER pour ce scénario :

- Fiche MENACE : MENACE 01.
- Tuiles : Ext A02, Ext A03, Ext B04, Ext B05.
- Vilain : X-Tina.
- Sbres : Aucun.
- Pions : Pions Civil, pion Radio et pion Charme.



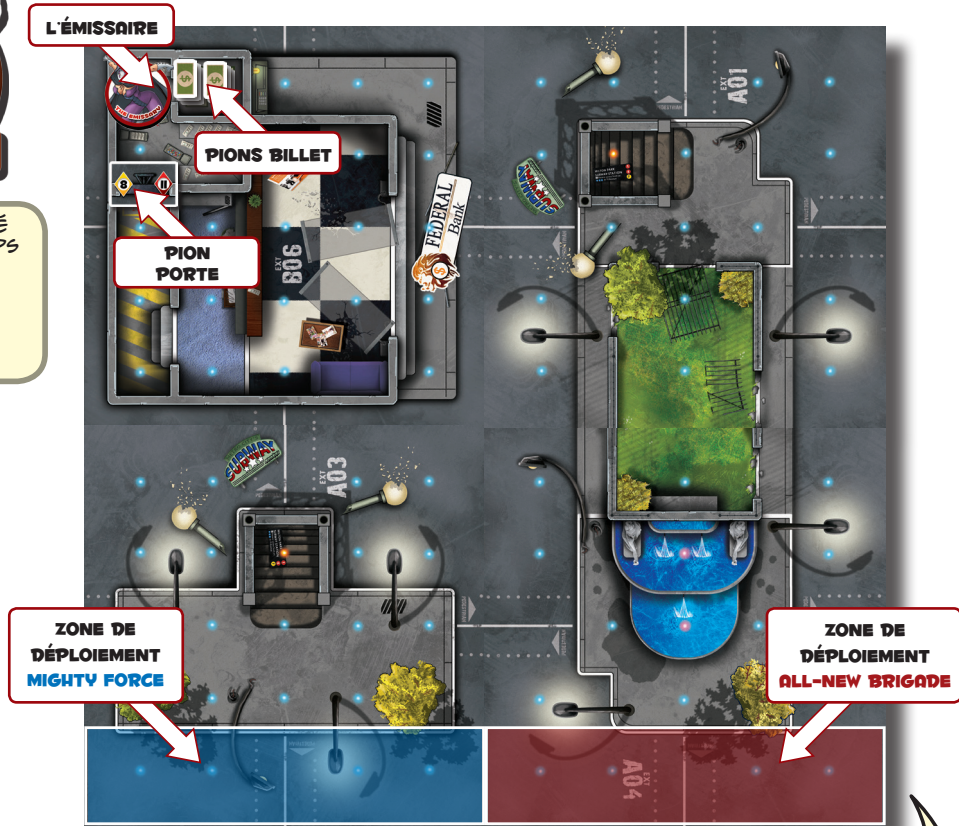
PIONS CHARME

# SCÉNARIO 6 : MAINS EN L'AIR !



DIFFICULTÉ  
**NORMALE**

NOMBRE CONSEILLÉ  
DE HÉROS PAR CAMPS



**L'ALARME A RETENTIT !**  
PAR UNE PAISIBLE APRÈS-MIDI D'ÉTÉ, LA SIRENNE DE LA BANQUE DE METRO CITY RETENTI ! ENCORE UNE FOIS, LES HÉROS SE PÉCIPITENT MAIS DÉCOUVRENT QUE LE VOLEUR EST LOIN D'ÊTRE UN MALFRAT HABITUEL ...

**MISSION DES HÉROS :** Les deux groupes doivent arrêter l'Émissaire avant qu'elle ne parvienne à récolter son butin.

Bien sûr, les Héros qui l'attraperont en premier récolteront tous les honneurs ...



## Règles Spéciales

**Nombre de Tours :** L'Émissaire s'échappe à la fin du 6<sup>ème</sup> tour.

Suivez les instructions notées sur la Fiche A.I MENACE 02 pour connaître les différentes phases et conditions du déroulement de la partie.

## MATÉRIEL À UTILISER pour ce scénario :

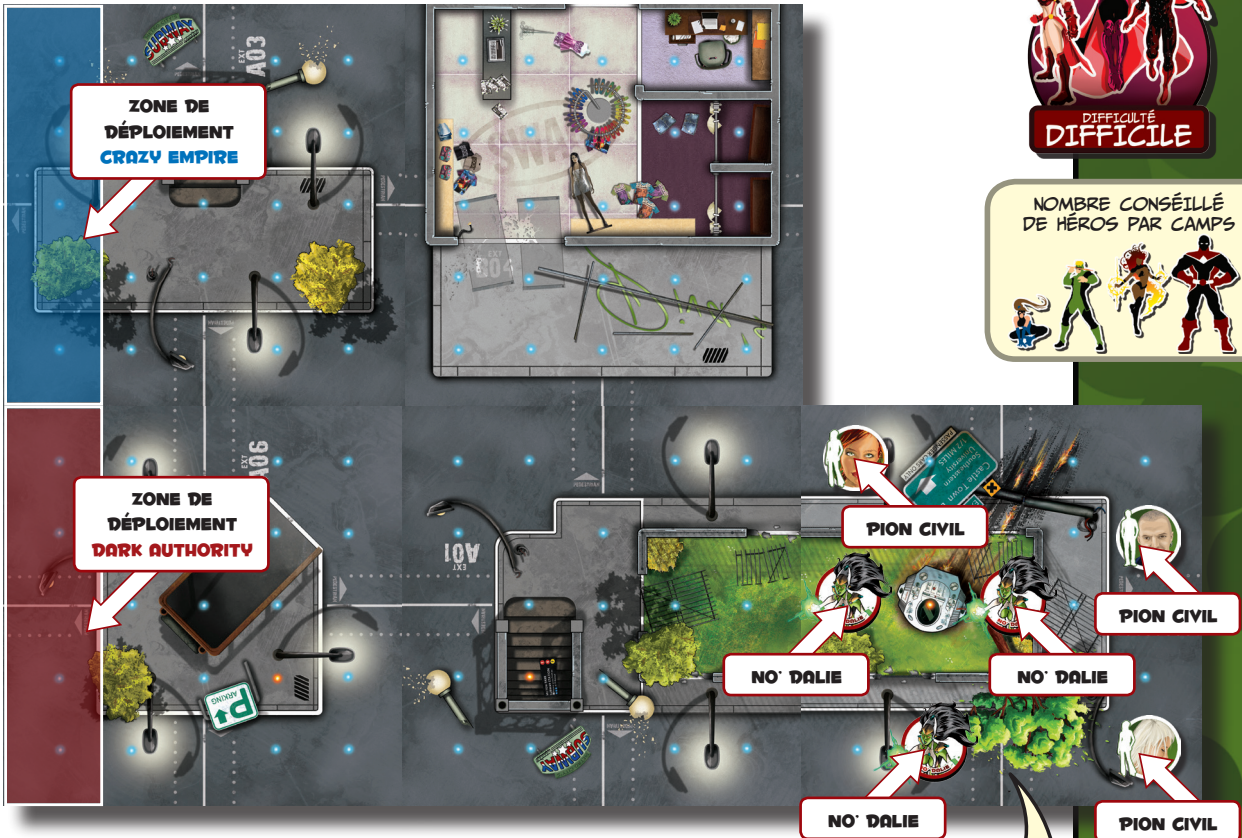
- **Fiche MENACE :** MENACE 02.
- **Tuiles :** Ext A01, Ext A03, Ext A04, Ext B06.
- **Vilain :** L'Émissaire.
- **Pions :** Pions Civil.
- **Sbires :** Aucun.



# SCÉNARIO 7 : NOUS VENONS EN PAIX.



NOMBRE CONSEILLÉ DE HÉROS PAR CAMPS



**LA VIE EXISTE DANS NOTRE UNIVERS.**  
 UN MÉTÉORE C'EST ÉCRASÉ DANS LE PARC DU CENTRE VILLE !  
 TRÈS VITE, LES SCIENTIFIQUES SUR PLACE SE RENDENT COMPTE  
 QU'IL S'AGIT D'UNE CAPSULE D'OU SORTENT QUANTITÉ DE PETITES  
 FEMMES VERTES ! ET ELLES N'ONT PAS L'AIR CONTENTES ...

**MISSION DES HÉROS :** Les Héros vont devoir évacuer un maximum de Civil et éliminer la menace extraterrestre.



Suivez les instructions notées sur la Fiche A.I MENACE 03 pour connaître les différentes phases et conditions du déroulement de la partie.

**MATÉRIEL À UTILISER pour ce scénario :**

- **Fiche MENACE :** MENACE 03.
- **Tuiles :** Ext A02, Ext A03, Ext B04, Ext B05.
- **Vilain :** Aucun.
- **Sbires :** No' Dalies.
- **Pions :** Pions Civil.

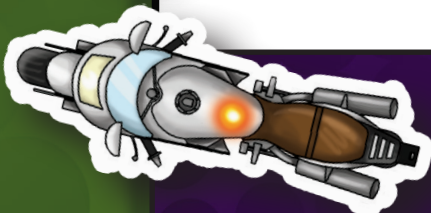
# CAMPAGNE & LE TEMPS DU

## ÉPISODE I : PREMIER ARRIVÉ !



DIFFICULTÉ  
NORMALE

NOMBRE CONSEILLÉ  
DE HÉROS PAR CAMPS



MATÉRIEL À UTILISER pour ce scénario :

- Fiche MENACE : Aucun.
- Tuiles : Ext A01, Ext A02, Ext A03, Ext A04, Ext A06.
- Vilain : Aucun.
- Sbres : Aucun.
- Pions : Pions Moto.

# U CHANGEMENT

**RIEN DE MIEUX QU'UNE BONNE THÉRAPIE DE GROUPE !**  
L'AMBIANCE EST MOROSE AU SEIN DE LA LIBERTY PATROL ... POUR RAVIVER L'ESPRIT DE GROUPE, LE SERGENT FREEDOM ORGANISE UNE COURSE DE MOTO UN PEU PARTICULIÈRE DANS LES RUES DE METRO CITY.

**MISSION DES HÉROS :** Chaque groupe va s'emparer d'une moto et parcourir les rues de Metro City en traversant les zones de passage dans l'ordre.

Évidemment, les coéquipiers du coureur feront leur possible pour destabiliser l'adversaire ou protéger leur concurrent.

**POSITION DE DÉPART :** La partie commence par une phase de stratégie où les joueurs vont poser leurs cartes Pouvoir, déterminer l'Initiative de leur groupe et constituer les paquets de cartes Initiative.

Ensuite, Les deux groupes de Héros vont se positionner dans la zone indiquée comme **Zone de déploiement**. Le groupe ayant l'Initiative pioche la première carte du paquet d'Initiative et le joueur pose sa figurine sur l'Espace de son choix de la zone de déploiement.

**Important :** On ne peut pas poser de figurine sur une moto lors de cette première phase.

**DÉROULEMENT DE LA PARTIE :** Chaque groupe ne peut utiliser qu'une seule moto.

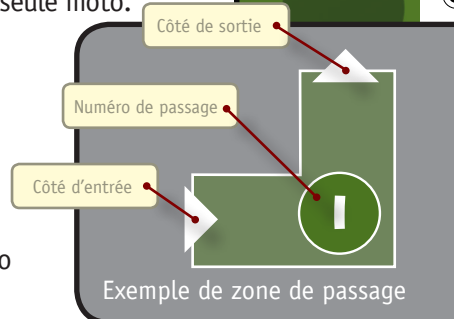
Le coureur devra franchir chaque zone de passage dans l'ordre des numéros indiqués jusqu'à arriver sur la zone d'arrivée.

Pour franchir une zone de passage, une moto doit y rentrer par le côté **Entrée** et en sortir par le côté **Sortie**.

Les Héros qui ne conduisent pas de moto peuvent se déplacer et agir librement sur le plateau de jeu pour tenter de gêner la progression de la moto concurrente ou de protéger celle de son équipe.

**CONDITIONS DE VICTOIRE :** Si à la fin d'un tour, une moto est présente avec son conducteur sur la zone d'Arrivée, le groupe du conducteur gagne la partie.

Si, à la fin d'un tour les deux motos se trouvent sur la zone d'arrivée, la partie est une égalité.



Exemple de zone de passage

## COMMENT UTILISER UNE MOTO ?

**Déplacements :** Une moto ne peut se déplacer que dans des zones de route.

Un personnage sur une moto ne peut faire qu'une seule Action de Déplacement durant son Activation.

**Destruction :** Une Moto ne peut être détruite de manière habituelle.

Si un personnage adjacent à la moto réussit

un test d'Attaque (diff : 3) posez un pion -1 sur la Moto. Lorsque celle-ci en à 4, elle est détruite, son pion est retourné et son conducteur pose un pion de dégât sur sa Fiche d'Identité.

**Conducteur :** Un personnage sur une moto n'est pas limité dans l'exécution de ses Actions.



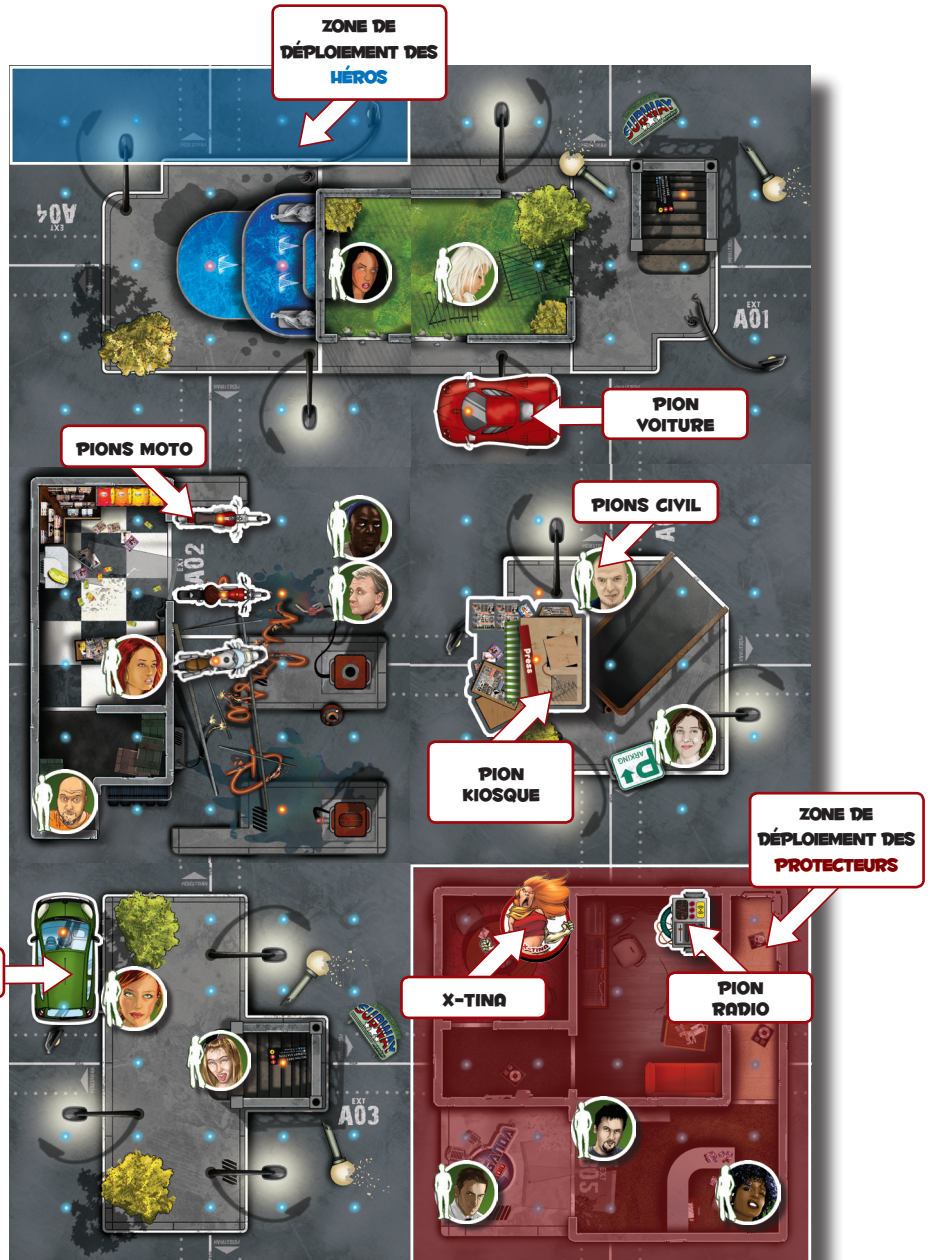
# CAMPAGNE & LE TEMPS DU



NOMBRE CONSEILLÉ  
DE HÉROS PAR CAMPS



## ÉPISODE 2 : CHAOS EN VILLE !



MATÉRIEL À UTILISER pour ce scénario :

- Fiche MENACE : MENACE 01.
- Tuiles : Ext A01, Ext A02, Ext A03, Ext A04, Ext B05, Ext A06.
- Pions : Pions Moto, Civils, Voiture, Kiosque, radio.

# U CHANGEMENT

**ET ALORS QUE TOUT SEMBLAIT S'AMÉLIORER ...**  
**ALORS QUE LA COURSE DE MOTOS A SEMBLÉ RENFORCER**  
**L'ESPRIT D'ÉQUIPE AU SEIN DE LA LIBERTY PATROL, X-TINA**  
**REFAIT SON APPARITION.**  
**VOICI LE GROUPE UNE NOUVELLE FOIS DIVISÉ MALGRÈ LUI ...**

**MISSION DES HÉROS :** X-Tina a pris le contrôle d'une station de radio dans le centre ville. La population y est dense et le mobilier urbain nombreux. Il risque d'y avoir de la casse ...

Une partie du groupe a été charmé par X-Tina et va former le groupe des **PROTECTEURS**. Il devra défendre la vilaine jusqu'à ce qu'elle ait charmé assez de Civils pour arriver à ses fins.

Le reste de l'Équipe vient à la rescousse. On les appellera le groupe des **HÉROS**. Ils devront, quant à eux, arrêter la contrevenante, détruire sa radio infernale sans se faire charmer à leur tour !

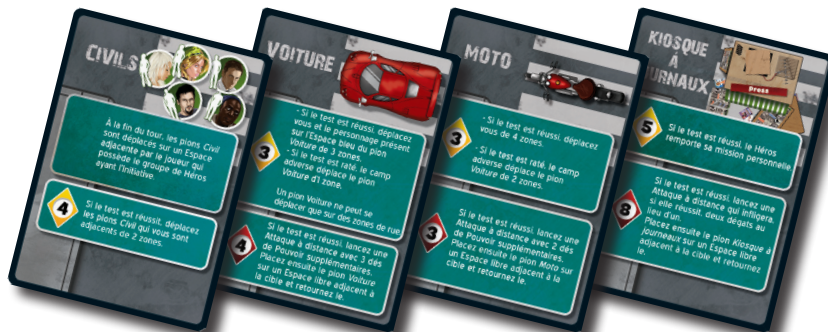
Suivez les instructions notées sur la Fiche A.I MENACE 01 pour connaître les différentes phases et conditions du déroulement de la partie.



**TUILES TERRAINS :** Référez-vous aux cartes d'explication des Tuiles Ext A01, Ext A02, Ext A03 et Ext A04 pour prendre connaissance des règles concernant la station service et les bouches de métro.



**OBJETS :** Référez-vous aux cartes d'explication des pions Civil, Voiture, Moto et Kiosque à Journaux pour prendre connaissance des règles les concernant.



# CAMPAGNE & LE TEMPS DU

## ÉPISODE 3 : LE COMBAT DE LA DISCORDE.

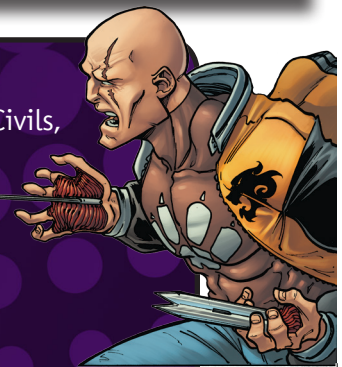


NOMBRE CONSEILLÉ  
DE HÉROS PAR CAMPS



MATÉRIEL À UTILISER pour ce scénario :

- **Fiche MENACE** : MENACE 02, MENACE 03.
- **Vilain** : L'Émissaire.
- **Sbires** : No' Dalies.
- **Tuiles** : Ext A01, Ext A02, Ext B03, Ext B04, Ext A05, Ext B06.
- **Pions** : Pions Civils, Plaque d'égout, Voitures, Porte blindée, Billets.



# U CHANGEMENT

## LE VERS DANS LE FRUIT.

LES TENSIONS SONT RAVIVÉES À L'INTERIEUR DE LA LIBERTY PATROL. L'ATTAQUE DE LA VILLE PAR DES EXTRATERRESTRES INCONNUES SERA L'OCCASION DE PROUVER SON HÉROÏSME ET DE FAIRE PRÉVALOIR SON AUTORITÉ AU SEIN DU GROUPE.

**MISSION DES HÉROS :** Des extraterrestres apparemment hostiles viennent d'attaquer le quartier commerçant. Alors que la panique s'installe, l'alarme de la banque retentit ! Dans la confusion, quelqu'un est en train de la cambrioler ...

Voilà l'occasion rêvée pour mettre en avant vos actions et prendre le contrôle de la Liberty Patrol pour en faire quelque chose de nouveau, conforme à vos aspirations !

### Règles Spéciales

**Répartition des camps :** Les Héros vont donc se diviser en deux groupes : les **Héros** et les **Dissidents**. Ces équipes vont correspondre aux camps de couleurs Bleu et Rouge décrits sur les Fiche MENACE :

Camp des **Messageurs** => **Héros**

Camp des **Guardiens** => **Dissidents**

**La Fin de la Partie :** La fin de la partie intervient lorsqu'un objectif indiqué **Fin de Partie !** est atteint sur **chacune** des fiches I.A.

**Nombre de Tours :** L'Émissaire s'échappe à la fin du 8<sup>ème</sup> tour.

Suivez les instructions notées sur la Fiche A.I. MENACE 02 et MENACE 03 pour connaître les différentes phases et conditions du déroulement de la partie.

**TUILES TERRAINS :** Référez-vous à la carte d'explication de la Tuiles Ext A02 pour prendre connaissance des règles concernant la station service.



**OBJETS :** Référez-vous aux cartes d'explication des pions Civil, Voiture et Bouche d'Égout pour prendre connaissance des règles les concernant.





Retrouvez d'autres scénarios, news et contenus téléchargeables sur :

**GUARDIANS-CHRONICLES.COM**

