



UNE NOUVELLE AVENTURE POUR

GUARDIANS
CHRONICLES

3
scen

THE RED
JOKER

RAGE

CROSSOVER
PACK

THE DAY WHEN

**ATLANTIS
ATTACKS!**



DIFFICULTÉ
FACILE

NOMBRE CONSEILLÉ DE
HÉROS PAR CAMP



SCÉNARIO I : MESSAGE À LA MER.



DANS LE PORT DE MÉTRO CITY, UN ÉQUIPAGE BIEN SINGULIER FAIT SON APPARITION. YOLA, L'AQUA-FURY, VIENT POUR DÉLIVRER UN MESSAGE DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE !

MISSION DES HÉROS : Une Aqua-fury arrive épuisée dans le port de Métro City. Allez jusqu'à elle pour connaître la nature de son message.

Règles spéciales

Yola, l'Aqua-Fury : Yola est épuisée et restera sur place jusqu'à ce que l'on vienne à son aide.

Le message de Yola : Pour entendre le message délivré par Yola, il faut commencer son Activation sur un Espace qui lui est adjacent et ne pas se déplacer.

Condition de Victoire

Le premier Héros à avoir entendu le message de **Yola** et à revenir dans sa Zone de déploiement, fait gagner la partie à son camp.

MATÉRIEL À UTILISER pour ce scénario :

- **Fiche MENACE :** Aucune.
- **Vilain :** Aucun.
- **Sbires :** Aqua-Fury.
- **Tuiles :** Entry A03, Trap A10, Ext A01, Ext A03, Ext A11.
- **Pions :** Voiture et Porte.

SCÉNARIO 2 : OPÉRATION DESTRUCTION.



YOLA AVAIT RAISON !
ALORS QU'UNE PAIX APPROXIMATIVE ÉTAIT RESPECTÉE AVEC LE DICTATEUR AQUARION, DES TROUPES DE CHOC ATLANTES VIENNENT RAVAGER LE CENTRE VILLE DE MÉTRO CITY !

MISSION DES HÉROS : Il se passe quelque chose d'étrange en Atlantis ! Alors, que la paix était respectée, voici que les troupes d'**Aquarion** viennent semer la destruction dans Métro City. Arrêtez-les avant qu'elles ne blessent réellement quelqu'un.

Règles spéciales

Les Aqua-Warrior : Une Attaque réussie contre un **Aqua-Warrior** le met hors de combat. La Défense des **Aqua-Warriors** est de 8 comme indiqué ci-contre.

Le Feu : Suivez les indications de la carte Feu (extension *Héros du Quotidien*).

Les Bâtiments : Si toutes les Zones à l'intérieur d'un bâtiment sont en flammes, la partie prend fin.

Condition de Victoire

Au moment où le dernier **Aqua-Warrior** est mis hors de combat, le camp qui en a vaincu le plus, gagne la partie.

MATÉRIEL À UTILISER pour ce scénario :

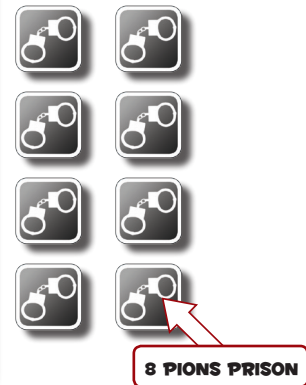
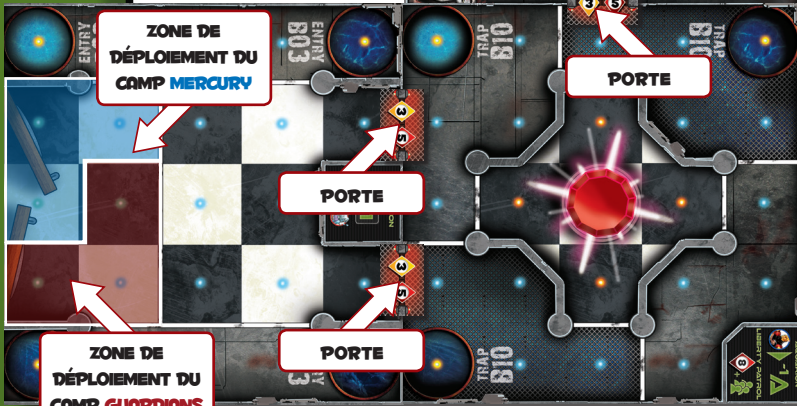
- **Fiche MENACE :** Aucune.
- **Vilain :** Aucun.
- **Sbires :** Aqua-Warriors.
- **Tuiles :** Ext A04, Ext A06, Ext A08, Ext B01, Ext B03.
- **Pions :** Feu et Bouche d'Incendie.



SCÉNARIO 3 : SAUVER LE MONARQUE.



NOMBRE CONSEILLÉ DE HÉROS PAR CAMP



DES FACTIONS DISSIDENTES ONT DÉCIDÉ D'ASSASSINER LE NOUVEAU DIRIGEANT D'ATLANTIS. BIEN QU' AQUARION PRENNE VOTRE INTERVENTION COMME UNE AGRESSION, SAUVEZ-LE !

MISSION DES HÉROS : Yola est donc venue prévenir les Héros de Métro City du danger qui menace Atlantis : **Aquarion** est la cible d'activistes terroristes et il va falloir le sauver malgré lui !

Règles spéciales

Le système de défense d'Atlantis : Lorsqu'un Héros démarre son Activation sur la Tuile TRAP B04, il pioche un pion Prison et doit réussir le test comme indiqué sur la carte de référence de cette Tuile pour pouvoir se déplacer.

Suivez les instructions notées sur la Fiche MENACE 13 pour connaître les différentes phases et conditions du déroulement de la partie.



MATÉRIEL À UTILISER pour ce scénario :

- **Fiche MENACE :** MENACE 13.
- **Tuiles :** Entry B03, CONTROL B02, Trap B04, Trap B10.
- **Vilain :** Aquarion.
- **Pions :** Porte, Bombe et Oxygène.
- **Sbires :** Aucun.