



UNE NOUVELLE AVENTURE POUR

GUARDIANS'
CHRONICLES



3
scen

THE RED,
JOKER

CROSSOVER
PACK



NIGHT
SQUAD

NEW ALLIES OR REPLACEMENTS?



SCÉNARIO I : DISPARITION MYSTÉRIEUSE.

NOMBRE CONSEILLÉ DE HÉROS PAR CAMP



MAIS OÙ EST PASSÉ RAGE ?
LA PISTE DE L'IRASCIBLE HÉROS, MÈNE TOUT DROIT À UNE BASE SECRÈTE OÙ SONT ENTASSÉS UNE MASSE DE DOCUMENTS MYSTÉRIEUX ...

MISSION DES HÉROS : Rage est connu pour son passé assez trouble. En suivant sa piste, deux groupes de Héros se retrouvent dans une base cachée renfermant des documents révélateurs à son sujet ...

Règles spéciales

Rage : Rage ne peut pas être choisi par un joueur.

Les Indices : Pour récupérer un pion Caisse dans lequel sont enfermés les documents top-secrets concernant Rage, un Héros doit se trouver sur un Espace adjacent et dépenser 2 Actions.

Condition de Victoire

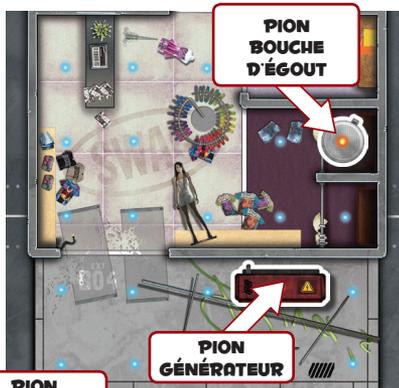
Au moment où on récupère le dernier pion Caisse, le camp qui en possède le plus, gagne la partie.



MATÉRIEL À UTILISER pour ce scénario :

- **Fiche MENACE :** Aucune.
- **Vilain :** Aucun.
- **Sbires :** Aucun.
- **Tuiles :** Trap A01, Trap A05, Trap A09, Trap B08.
- **Pions :** Caisse et Porte.

SCÉNARIO 2 : OPÉRATION SECRÈTE.



DIFFICULTÉ
NORMALE

NOMBRE CONSEILLÉ DE
HÉROS PAR CAMP



GRÂCE AUX INDICES RÉCUPÉRÉS PRÉCÉDEMMENT, LE QUARTIER GÉNÉRAL D'UNE ORGANISATION SECRÈTE A ÉTÉ REPÉRÉ DANS LES SOUS-SOLS D'UNE ÉCHOPPE TOUT À FAIT ORDINAIRE. QUE POURRONT-ILS VOUS APPRENDRE SUR LA DISPARITION DE RAGE ?

MISSION DES HÉROS : Les deux groupes vont foncer vers le passage secret menant aux sous-sols du magasin et interroger les espions qui s'y trouvent. Peut être ont ils quelques informations qui permettront de retrouver Rage.

Règles spéciales

Rage : Rage ne peut pas être choisi par un joueur.

Les Agents secrets : Pour interroger un Agent secret, un Héros doit se trouver sur un Espace adjacent et réussir deux tests directs d'Attaque consécutifs (Diff = 6). Le pion Agent secret est ensuite retourné sur sa face rouge.

Condition de Victoire

Au moment où l'on retourne le dernier pion Agent secret, le camp qui en a interrogé le plus, gagne la partie.

MATÉRIEL À UTILISER pour ce scénario :

- **Fiche MENACE :** Aucune.
- **Vilain :** Aucun.
- **Sbires :** Aucun.
- **Tuiles :** Trap B09, Ext A01, Ext A03, B04.
- **Pions :** Voiture, Générateur électrique, Bouche d'égout et Civil.

SCÉNARIO 3 : NOUVEAU DÉPART

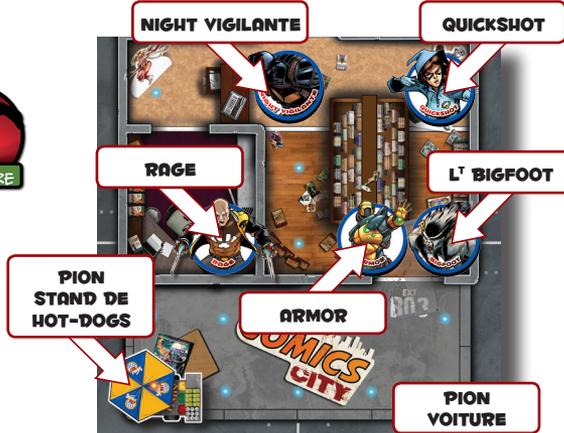


DIFFICULTÉ
DIFFICILE



MODE
SOLITAIRE

NOMBRE CONSEILLÉ DE
HÉROS PAR CAMP



**RAGE A ÉTÉ CAPTURÉ PAR SES ANCIENS COÉQUIPIERS !
CEUX-CI L'ONT MIS DANS LE DOUTE ET TENTENT
DE L'EXFILTRER VERS LE CANADA.
RATTRAPPEZ LE ET CONVERTISSEZ-LE À VOS VALEURS !**

MISSION DES HÉROS : La **Night Squad** est venue récupérer son ancien membre. En lui promettant de lui dévoiler le secret de ses origines, ils l'obligent à revenir dans son pays natal et de se joindre définitivement à leur groupe.

Cela ne peut être ! **Rage** est un Héros bien trop puissant. Il faut qu'il se joigne à votre groupe.

Point d'extraction : La partie prend fin lorsque le pion Hélicoptère atteint la case n°8.



Suivez les instructions notées sur la Fiche MENACE 12 pour connaître les différentes phases et conditions du déroulement de la partie.

MATÉRIEL À UTILISER pour ce scénario :

- **Fiche MENACE :** MENACE 12.
- **Tuiles :** Ext A01, Ext A09, Ext A11 et Ext B03.
- **Pions :** Voiture et Stand de Hot-Dogs.
- **Sbires :** Aucun.