



UNE NOUVELLE AVENTURE POUR

GUARDIANS
CHRONICLES



NATASHA MONTGOMERY IS:

ULTRAWOMAN

THE PSYCHOTIC METAHUMAN

3
scen



RAGE



LA DUCHESSE



SANCTUARY



WALLCLIMBER



REDLINE



DR SHADOW



WHAT REALLY DRIVES HER
CRAZY?



INTRODUCING

FIREHEART



MODE SOLITAIRE

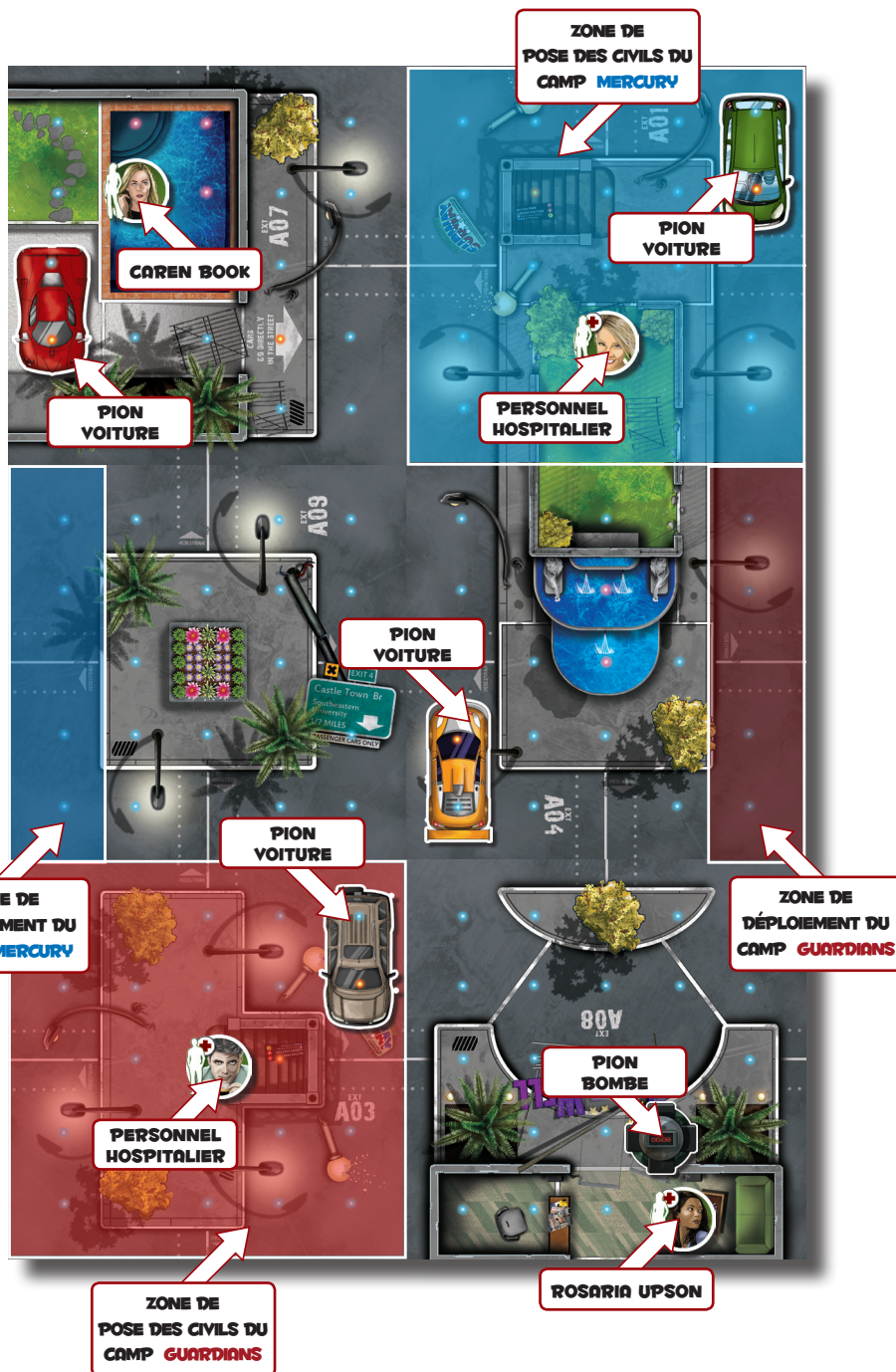


DIFFICULTÉ NORMALE

NOMBRE DE HÉROS CONSEILLÉS PAR CAMP



SCÉNARIO I : ILS SONT PARMI NOUS.



MATERIEL À UTILISER pour ce scénario :

- Fiche MENACE : MENACE 04.
- Tuiles : Ext A01, Ext A03, Ext A04, Ext A07, Ext A08, Ext A09.
- Vilain : Aucun.
- Sbiros : Androïds.
- Pions : Civils, Personnel Hospitalier, Voitures.



RÉUNION SOUS HAUTE SURVEILLANCE !
JUSTIN TWEETER EST DE PASSAGE EN VILLE.
POUR ÉVITER TOUT INCIDENT, SON ÉQUIPE DE PRODUCTION A LOUÉ LES
SERVICES D'UN GROUPE DE SUPERHÉROS.
MAIS UNE ÉQUIPE CONCURRENTE A EU VENT D'UNE ATTAQUE QUI
SURVIENDRAI AU MILIEU DES FANS EN FOLIE ...

MISSION DES HÉROS : Des Androïds sont dissimulés parmi la foule de Civils venu guetter l'apparition de Justin Tweeter.
 Démasquez-les, obtenez le code et désamorcez la bombe qu'ils ont mis en place avant le groupe concurrent. Les journaux titreront ainsi le rôle que vous avez joué pour sauver une Méga Star !

Pion Tic-tac : Le pion tic-tac est posé, en début de partie, sur la case 1.

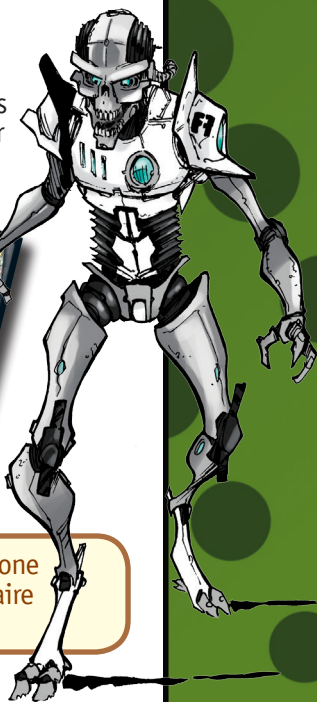
Suivez les instructions notées sur la Fiche MENACE 04 pour connaître les différentes phases et conditions du déroulement de la partie.



TUILES TERRAINS : Référez-vous aux cartes d'explication des Tuiles Ext A01, Ext A02, Ext A04 et Ext A07 pour prendre connaissance des règles concernant les bouches de métro, la fontaine et l'entrée de la propriété.



OBJETS : Référez-vous aux cartes d'explication des pions Civil et Voiture, des Sidekicks (Rosaria Upson et Caren Book) et du Personnel Hospitalier pour prendre connaissance des règles les concernant.



Conseil de jeu : Essayez de Défendre la Zone de Civil la plus proche de votre zone de Déploiement car, connaissant l'identité des Civils-Androïd, votre adversaire risque de s'y précipiter pour obtenir le code rapidement.





DIFFICULTÉ
DIFFICILE

NOMBRE DE HÉROS
CONSEILLÉS PAR CAMP



SCÉNARIO 2 : MAIS ELLE EST COMPLÈTEMENT FOLLE !



MATÉRIEL À UTILISER pour ce scénario :

- Fiche MENACE : MENACE 05.
- Tuiles : Ext A01, Ext A02, Ext A04, Ext A06, Ext A09, Ext B03, Ext B07.
- Pions : Personnels Hospitalier, Voitures, Motos, Ambulance, Kiosque.
- Vilain : Ultrawoman.
- Sbirres : Aucun.

ULTRAWOMAN DÉCHAINÉE.

BLESSÉE LORS DE SON DERNIER COMBAT, ULTRAWOMAN SE RETROUVE À L'HOPITAL. MALHEUREUSEMENT SES BLESSURES N'ONT PAS ARRANGÉ SON CÔTÉ PSYCHOTIQUE ET LA VOILÀ ENRAGÉE DANS LES RUES DE LA VILLE. LES HÉROS SONT PARTAGÉS SUR LE MOYEN DE LA NEUTRALISER ...

MISSION DES HÉROS : Alors qu'Ultrawoman parcourt son chemin destructeur, les Héros vont choisir de la neutraliser selon des méthodes bien différentes. La calmer, ou la mettre K.O.

Quoiqu'il en soit, ils vont devoir se dépêcher car sa promenade enragée la mène droit à la station service qu'elle risque de faire exploser et d'ainsi blesser bon nombre de passants innocents.

Suivez les instructions notées sur la Fiche MENACE 05 pour connaître les différentes phases et conditions du déroulement de la partie.

Règles Spéciales

Le parcours destructeur d'Ultrawoman : Les pions parcours montrent le chemin que va exécuter Ultrawoman en indiquant les zones qu'elle va traverser.

Elle commence son périple par la série de pions Bleus en commençant par le 1 et finissant par le 8.

Puis elle continue son chemin de la même façon avec la série de pions Rouges.

Parcours Rouge : Lorsqu'Ultrawoman entre dans la partie Rouge du parcours, posez un pion +2 sur sa Caractéristique d'ATTAQUE.

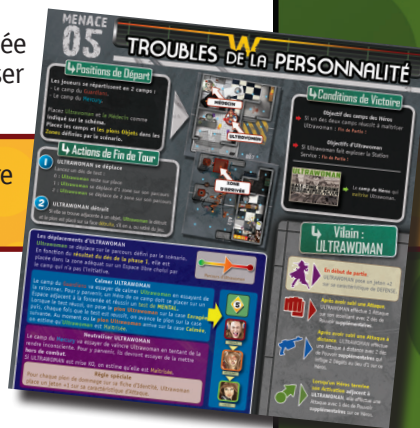
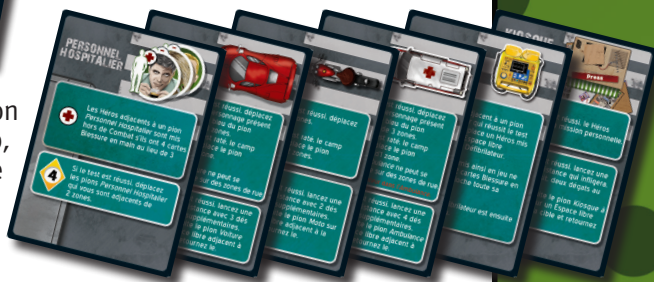


Ultrawoman est vraiment puissante : Si la zone d'arrivée d'Ultrawoman ne comporte pas d'Espace libre, le camps qui n'a pas l'Initiative y choisit un personnage qu'il repoussera sur un Espace libre qui lui est adjacent. L'Espace ainsi dégagée permettra à Ultrawoman de ne pas être bloquée.

TUILES TERRAINS : Référez-vous à la carte d'explication de la Tuile Ext A02, A04, A06 et B07 pour prendre connaissance des règles concernant la station service, la fontaine, le parking et l'hôpital.



OBJETS : Référez-vous aux cartes d'explication des pions Personnel Médical, Voiture, Moto, Ambulance Défibrilateur et Kiosque pour prendre connaissance des règles les concernant.



SCÉNARIO 3 : SAUVETAGE EXTRA-TERRESTRE.



NOMBRE DE HÉROS CONSEILLÉS PAR CAMP



MATERIEL À UTILISER pour ce scénario :

- Fiche MENACE : MENACE 03 et MENACE 06.
- Vilain : Torment.
- Sbiros : No' Dalies.
- Tuiles : Ext A04, Ext A05, Ext A08, Ext A09, Ext B01, Ext B03.
- Pions : Civils, Scientifiques, Voiture.

SANCTUARY A DISPARUE.

LA SOEUR DE SANCTUARY EST ARRIVÉE SUR TERRE POUR LA RAMENER SUR LEUR PLANÈTE. ET APPAREMMENT, ELLE N'A PAS CHOISIT LA VOIE DU DIALOGUE. IL EST TEMPS DE LIBÉRER LA BELLE EXTRA-TERRESTRE POUR QU'ELLE RÉVÈLE ENFIN TOUS SES SECRETS.

MISSION DES HÉROS : Torment est venue récupérer sa soeur et elle n'est pas venue seule ! Une escouade de No' Dalies l'accompagne et ont commencé à faire un carnage en ville pour couvrir leur fuite.

Il va falloir être les premiers à délivrer Sanctuary pour qu'elle puisse enfin délivrer le message qu'elle est venue apporter sur terre et aussi sauver un maximum de Civils de ses extra-terrestres enrégées.

Règles Spéciales

Nous pouvons être utiles : Lorsque vous répartissez les Civils sur le plateau comme indiqué sur la Fiche MENACE 03, vous pouvez en choisir 4 parmi les corps de métiers disponibles (Personnel Hospitalier, Scientifiques, Policiers, Pompiers ...).

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.

Suivez les instructions notées sur les Fiches MENACE 03 et MENACE 06 pour connaître les différentes phases et conditions du déroulement de la partie.

Les Action de fin de Tour de la Fiche MENACE 03 se déroulent avant celles de la Fiche 06.

TUILES TERRAINS : Référez-vous à la carte d'explication de la Tuile Ext A04 et Ext A06 pour prendre connaissance des règles concernant l'entrée de la propriété et le parking.



OBJETS : Référez-vous aux cartes d'explication des pions Civil, Voiture, Ambulance, Défibrillateur, Stand de Hot-Dogs, des Sidekicks (Ashton Looper) et des Scientifiques pour prendre connaissance des règles les concernant.





THE RED,
JOKER

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

GUARDIANS-CHRONICLES.COM