



UNE NOUVELLE AVENTURE POUR

GUARDIANS'
CHRONICLES



3
scen

THE RED
JOKER

THE TERROR TRIO



**CROSSOVER
PACK**

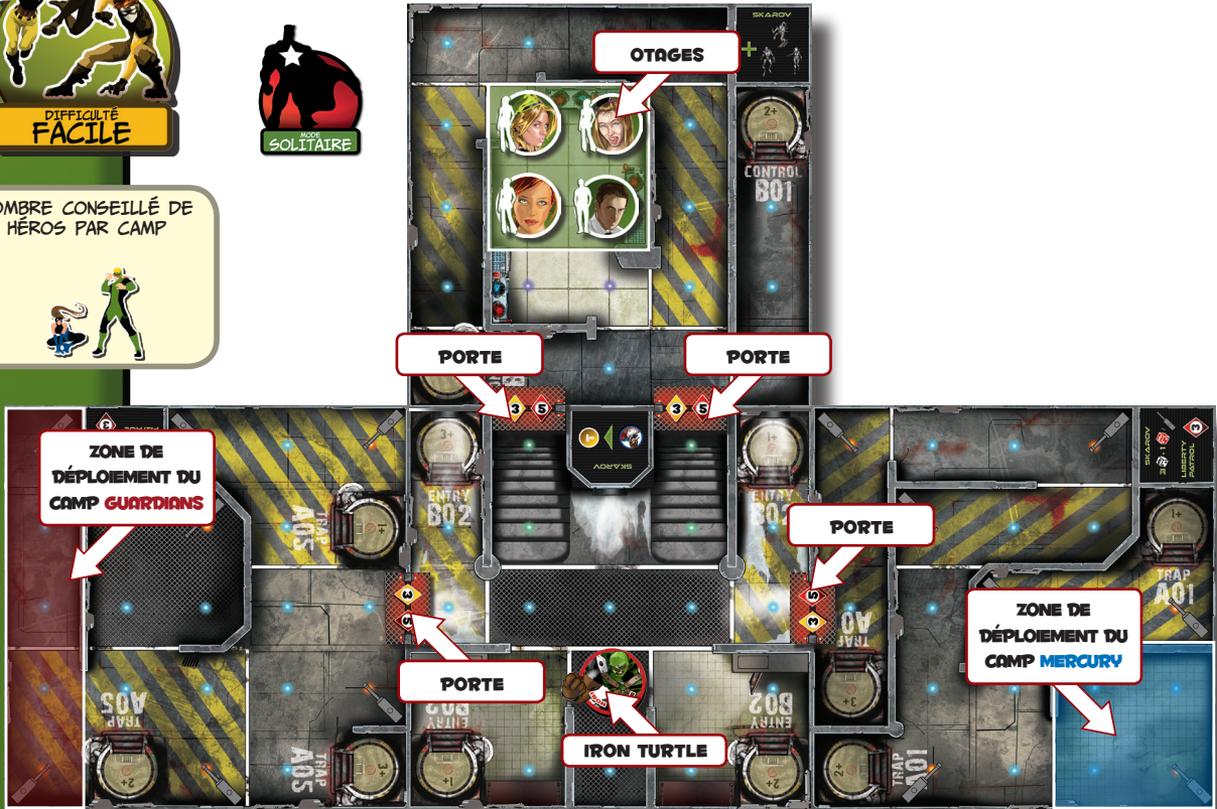
OLD ENEMIES

RETURN!

SCÉNARIO I : PRISE D'OTAGES.



NOMBRE CONSEILLÉ DE HÉROS PAR CAMP



L'ÉMISSAIRE A KIDNAPPÉ DE RICHES CITOYENS DE MÉTRO CITY. ALORS QU'ELLE EST PARTIE PILLER LEURS COFFRES-FORTS, ELLE LES A LAISSÉ SOUS LA SURVEILLANCE D'IRON TURTLE ...

MISSION DES HÉROS : Partie piller la banque avec les codes des coffres-forts des otages qu'elle a capturés, l'Émissaire a laissé, jusqu'à son retour, ses victimes entre les mains d'Iron Turtle.

Après avoir éliminé la brute, les Héros vont devoir libérer un maximum d'otages pour que ceux-ci puissent exprimer leur soulagement et expliquer aux médias quel est le groupe de superhéros digne de veiller sur la ville.

IRON TURTLE : Les portes de la Tuile de CONTROL B01 ne peuvent être ouvertes avant qu'Iron Turtle ne soit vaincu.

OTAGES : Un Héros adjacent à un otage peut dépenser 1 Action pour le libérer.

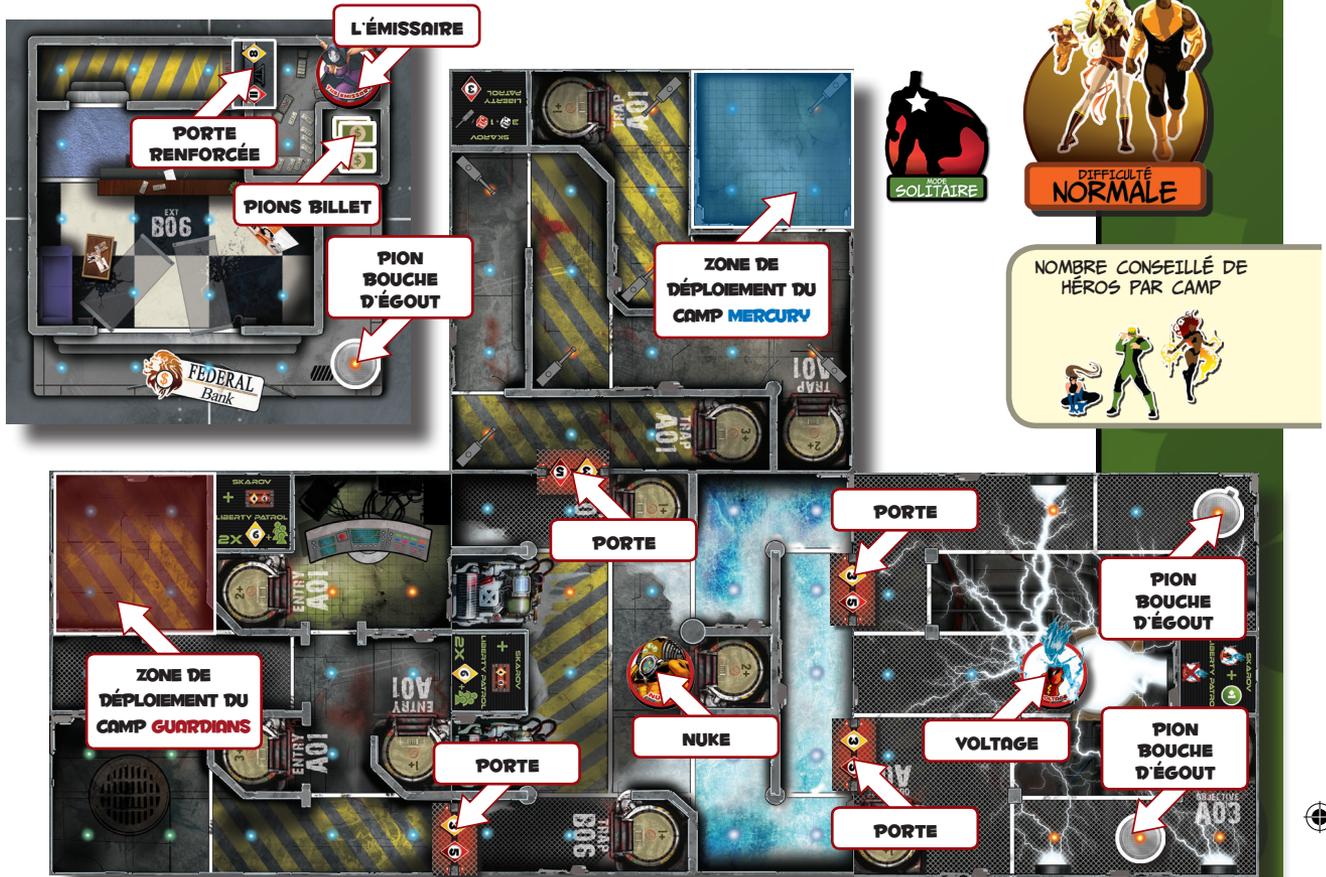


Suivez les instructions notées sur la Fiche MENACE 11 concernant IRON TURTLE pour connaître ses différentes réactions lors du déroulement de la partie.

MATÉRIEL À UTILISER pour ce scénario :

- **Fiche MENACE :** MENACE 11.
- **Tuiles :** Control B01, Entry B02, Trap A01, Trap A05.
- **Vilain :** Iron Turtle.
- **Pions :** Civil et Porte.
- **Sbires :** Aucun.

SCÉNARIO 2 : LE CASSE DU SIÈCLE.



UNE FOIS LES OTAGES LIBÉRÉS, IL VA falloir COURRIER AU TRAVERS DE SOMBRES SOUSTRAINS POUR RATTRAPPER L'ÉMISSAIRE. MAIS, MALINE, CELLE-CI A LAISSÉ DERRIÈRE ELLE LES AUTRES MEMBRES DU TERROR TRIO POUR PROTÉGER SA FUITE !

MISSION DES HÉROS : Les deux groupes doivent arrêter l'Émissaire avant que celle-ci parvienne à récolter son butin. Mais pour arriver jusqu'à elle, il va falloir vaincre les deux derniers membres du Terror Trio, **Nuke** et **Voltage**. Bien sûr, les Héros qui l'attraperont en premier récolteront tous les honneurs...

Suivez les instructions notées sur les Fiches MENACE 02 et 11 concernant NUKE et VOLTAGE pour connaître leurs réactions et les diverses phases et particularités du déroulement de la partie.



- MATÉRIEL À UTILISER pour ce scénario :**
- **Fiche MENACE :** MENACE 02 et MENACE 11.
 - **Vilain :** Nuke, Voltage, l'Émissaire.
 - **Sbires :** Aucun.
 - **Tuiles :** Obj A03, Entry A01, Trap B06, Ext B06.
 - **Pions :** Porte renforcée, Plaque d'égout et Radiations.

SCÉNARIO 3 : INVASION MORTELLE



NOMBRE CONSEILLÉ DE HÉROS PAR CAMP



Prenez soin de placer les 12 pions Civil sur le plateau de jeu.

UN PORTAIL TEMPOREL S'EST OUVERT DANS LE MÉTRO. SAUVEZ LES CIVILS ÉPARGILLÉS DANS CE DÉDALE SOUTERRAIN !



MISSION DES HÉROS : Une invasion de robots venus du futur se propage dans les sous sols de Métro City. Mais cette fois, l'organisation mafieuse derrière cet acte délictueux a loué les services du **Terror Trio** pour protéger la course folle de ces robots tueurs.

Protégez un maximum de civils et soyez les Héros du jour !

Suivez les instructions notées sur les Fiches MENACE 07 et 11 concernant NUKE, VOLTAGE et IRON TURTLE pour connaître leurs réactions et les diverses phases et particularités du déroulement de la partie.



MATÉRIEL À UTILISER pour ce scénario :

- **Fiche MENACE :** MENACE 07 et MENACE 11.
- **Vilain :** Voltage, Nuke et Iron Turtle
- **Sbires :** Araknoïds, Gynoïds.
- **Tuiles :** Entry B02, Obj A03, Trap B06, Ext B01, Ext B04.
- **Pions :** Porte et Civil.