



UNE NOUVELLE AVENTURE POUR

GUARDIANS'
CHRONICLES

3
scen

THE RED
JOKER

L'INTREPIDE

JUSTICE'S NEW FACE



IS HE **STUCK** ON OUR

EARTH?

©
L'ARCHE



L'INTRÉPIDE : Les scénarios de ce livret mettent en scène les grandes étapes du passage de l'Intrépide dans l'univers de Guardians' Chronicles.

Dans chaque scénario, l'Intrépide sera donc seul et devra réaliser ses objectifs alors qu'une équipe de Héros est venu l'en empêcher d'une manière ou d'une autre.

SCÉNARIO I : MAIS OÙ SUIS-JE ?



NOMBRE DE HÉROS
CONSEILLÉS.



ZONE DE
DÉPLOIEMENT
DES HÉROS



PION
TROUSSE DE
SECOURS

PION VOITURE

CE LIEU ME DIT QUELQUECHOSE !
APRÈS UNE LONGUE ABSENCE, L'INTRÉPIDE
SE RÉVEILLE DANS UN LIEU INCONNU.
PANIQUÉ, IL PART À LA RECHERCHE
D'INDICES ALORS QU'UN DUO DE HÉROS
LOCAUX VIENNENT VOIR CE QU'IL SE PASSE
DANS CETTE MAISON ...



PION
TROUSSE DE
SECOURS

ZONE DE
DÉPLOIEMENT DE
L'INTRÉPIDE

MISSION DE L'INTRÉPIDE : L'Intrépide se réveille dans la chambre d'une maison qu'il ne connaît pas !

Après avoir pris un certain temps pour reprendre ses esprits, il va essayer de s'en échapper alors qu'un groupe de Héros un peu radicaux viennent pour neutraliser cet étrange personnage apparu de nul part.

Condition de Victoire

L'INTRÉPIDE : Si l'intrépide termine son activation dans la zone de déploiement des Héros, il gagne la partie.

LES HÉROS : Si l'Intrépide est mis hors de combat, ils gagnent la partie.



MATERIEL À UTILISER pour ce scénario :

- **Fiche MENACE** : Aucune.
- **Vilain** : Aucun.
- **Sbires** : Aucun.
- **Tuiles** : Ext A07, Ext B08, Ext B09.
- **Pions** : Pion Voiture, Trousse de Secours.

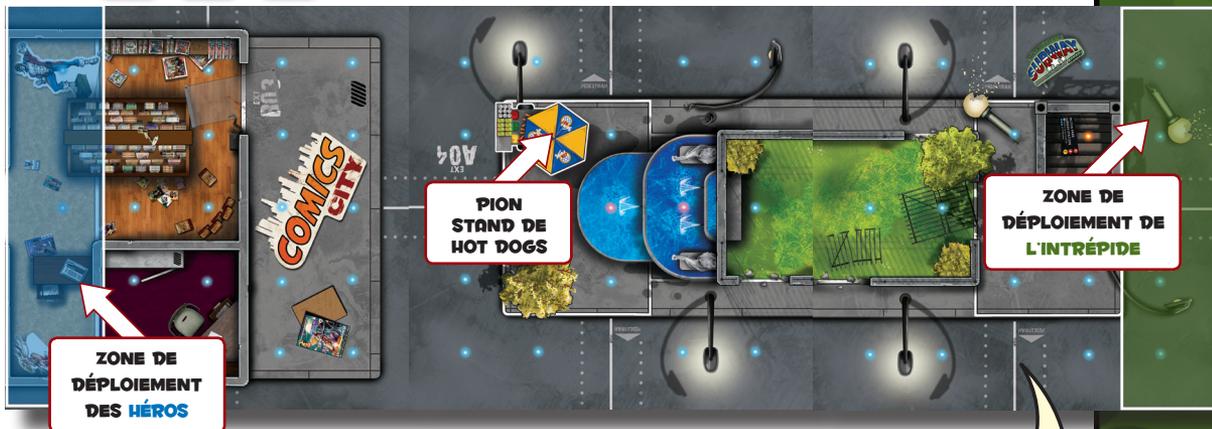


SCÉNARIO 2 : SUIS-JE RÉEL ?

3 PIONS COMICS



NOMBRE DE HÉROS CONSEILLÉS.



POURQUOI SUIS-JE DANS CE COMICS !?
 CE MAGASIN EST REMPLI D'INDICES MAIS IL FAUT RETROUVER LE COMICS QUI RACONTE LES AVENTURES DE L'INTRÉPIDE.
 LA SOLUTION EST LÀ !

MISSION DE L'INTRÉPIDE : L'INTRÉPIDE doit retrouver le comics relatant ses exploits. Il raconte sûrement les raisons de la présence du mystérieux Héros et la façon pour lui de retourner dans sa dimension.

Alertés par le grabuge provoqué lors de son entrée dans cet univers, un groupe de Héros vient maîtriser l'énergumène. On frappe d'abord, on parle ensuite ...

Règle Spéciale

LES COMICS : En début de partie, prenez le pion Comics «L'Intrépide» et deux autres Comics. Placez les, face cachée, au bord du plateau et mélangez les.

Pour 1 Action, s'il se trouve dans le magasin, l'Intrépide peut retourner un pion Comics. S'il ne s'agit pas du pion recherché, l'Intrépide le pose sur l'Espace sur lequel il se trouve et devra se trouver sur un autre Espace pour retenter cette Action.

Vous pouvez augmenter ou diminuer la difficulté de la partie en rajoutant ou enlevant des pions Comics.

Conditions de Victoire

L'INTRÉPIDE : Si l'Intrépide trouve le Comics «L'Intrépide», il gagne la partie.

LES HÉROS : Si l'Intrépide est mis hors de combat, ils gagnent la partie.

MATÉRIEL À UTILISER pour ce scénario :

- **Fiche MENACE :** Aucune.
- **Vilain :** Aucun.
- **Sbires :** Aucun.
- **Tuiles :** Ext A01, Ext A04, Ext B02.
- **Pions :** Pion Comics, Stand de Hot Dogs.

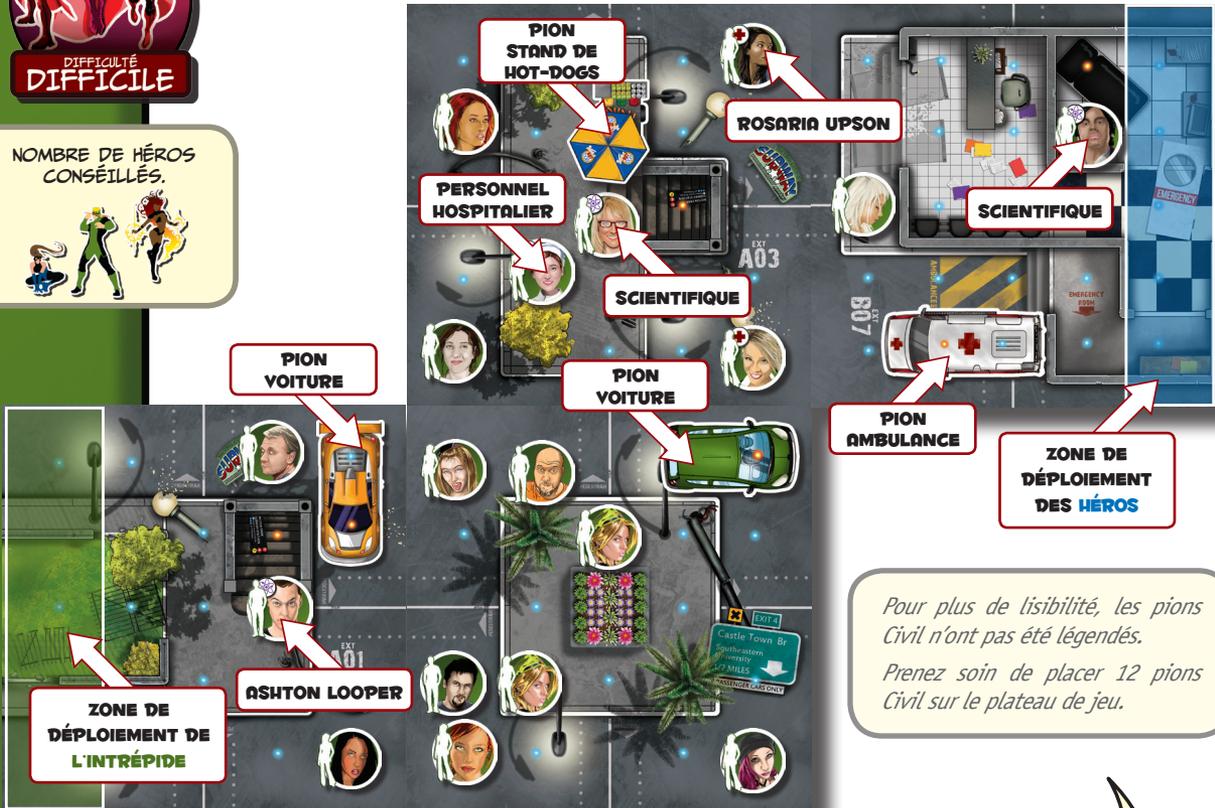




NOMBRE DE HÉROS
CONSEILLÉS.



SCÉNARIO 3 : LES DÉSAGRÈMENTS DE LA CÉLÉBRITÉ.



Pour plus de lisibilité, les pions Civil n'ont pas été légendés.
Prenez soin de placer 12 pions Civil sur le plateau de jeu.

MAIS QUE ME VEULENT TOUS SES GENS !
L'INTRÉPIDE ARRIVE AUX ALENTOURS DU LABORATOIRE QUI DEVRAIT LUI PERMETTRE DE REVENIR DANS SA DIMENSION.
MAIS UNE FOULE DE PLUS EN PLUS IMPORTANTE S'Y EST REGROUPEE POUR TENTER D'OBTENIR QUELQUES AUTOGRAPHES ...

MISSION DE L'INTRÉPIDE : L'INTRÉPIDE doit arriver sur l'Espace Orange de la tuile B07 et dépenser 2 Actions alors qu'un scientifique est adjacent à lui alors que les Héros vont encore essayer de l'arrêter.

Règle Spéciale

LES FANS : L'INTRÉPIDE peut dépenser 1 Action pour signer un autographe à un fan adjacent. Le fan est alors retourné sur sa face rouge. Pour chaque groupes de 4 fans possédant un autographe, les Héros se rendent compte de la popularité de l'Intrépide et posent un pion -1 sur leur caractéristique d'ATTAQUE.

Condition de Victoire

L'INTRÉPIDE : Si l'Intrépide repart dans sa dimension, il gagne la partie.

LES HÉROS : Si l'Intrépide est mis hors de combat, ils gagnent la partie.

MATERIEL À UTILISER pour ce scénario :

- **Fiche MENACE :** Aucune.
- **Vilain :** Aucun.
- **Sbires :** Aucun.
- **Tuiles :** Ext A01, Ext A03, Ext A09, Ext B07.
- **Pions :** Pions Civil, Voiture, Stand de Hot Dogs et Ambulance.

