

UNE NOUVELLE AVENTURE POUR

GUARDIANS²
CHRONICLES

#0

THE RED
JOKER

LES
RÈGLES
DEVENEZ SURPUISSANT

LA ROUTE VERS
LA GLOIRE



THE RED,
JOKER

GUARDIANS' CHRONICLES

LE CLASH DES HÉROS

LE BUT DU JEU

GUARDIANS' CHRONICLES - Le Clash des Héros décrit l'affrontement entre différents super héros qui, tout en essayant de contrer les menaces qui déferlent sur la petite ville de **Metro City**, font de leur mieux pour apparaître sur la une des journaux locaux.

Lors d'une partie, les joueurs choisissent chacun un Héros qui leur convient, puis ils se répartissent en deux groupes.

Chaque équipe fera de son mieux pour compléter les objectifs qui lui sont assignés par le scénario tout en empêchant le groupe concurrent d'atteindre les siens.

Au milieu de ce conflit titanesque, certains scénarios amèneront un Super Vilain à combattre ainsi que son plan machiavélique à déjouer.

La partie se termine lorsque l'un des camps réussit ses objectifs, qui concernent en général l'élimination du Super Vilain. Mais, attention, celui-ci peut aussi arriver à ses fins, engendrant la déchéance médiatique des Héros.

LE MATÉRIEL

- 6 figurines de Super Héros
- 1 figurine de X-Tina
- 5 figurines de l'Émissaire
- 10 figurines de No' Dalies
- 15 fiches d'Identité
- 72 cartes Pouvoir
- 6 cartes d'Initiative
- 16 cartes Blessure
- Les articles de journaux
- 6 tuiles recto-verso
- 3 fiches MENACE
- Des pions Bonus/Malus
- Des pions Dégâts
- Des pions Objet
- 6 cartes recto-verso décrivant les objets
- 5 dés de Combat
- 5 dés de Pouvoir
- 5 dés de Test



LE MATÉRIEL



FIGURINES DE HÉROS

Chaque joueur dispose d'une figurine qui le représente sur le plateau.



3 FICHES MENACE

Elles indiquent quel va être le Super Vilain à arrêter, les conditions de victoire, ainsi que les modalités de fin de partie.



LES FICHES D'IDENTITÉ DES HÉROS

Elles regroupent les informations nécessaires à la gestion des Super Héros.



6 TUILLES RECTO-VERSO

Elles s'assemblent pour former le quartier dans lequel se déroule le combat. Elles peuvent aussi indiquer quels sont la menace et le Super Vilain à affronter.



LES CARTES DOUVOIR

Chaque Héros possède son propre paquet de cartes Pouvoir. Elles lui servent à déterminer sa stratégie durant le tour de jeu en utilisant ses super pouvoirs et capacités spéciales.



LES CARTES D'INITIATIVE

Elles servent à programmer l'ordre d'Activation des Héros.



LES OBJETS

Ils sont dispersés sur le plateau et les Héros peuvent les utiliser de la manière décrite sur les cartes correspondantes.



LES DÉS DE COMBAT

Ils servent à effectuer une Attaque.



FIGURINES DE VILAINS

Chaque Super Vilain contrôlé par le système de jeu dispose d'une figurine qui le représente sur le plateau.

LES DÉS DE POUVOIR

Ce sont des dés bonus utilisés lorsque vous activez vos Pouvoirs Spéciaux lors d'une Attaque.



LES FICHES D'IDENTITÉ DES VILAINS

Elles regroupent toutes les informations nécessaires à la gestion du Super-Vilain.



LES DÉS DE TEST

Ils servent à résoudre les Tests de Caractéristique.



LES PIONS PARCOURS

Ils sont utilisés lors de certains scénarios pour déterminer le trajet d'un personnage, par exemple.



LES PIONS BONUS/MALUS

Ils servent en de multiples occasions pour augmenter ou diminuer une Caractéristique ou la difficulté d'un Test.

LES PIONS DÉGÂTS

Ils permettent de modifier l'état de Santé d'un personnage.



LES CARTES BLESSURE

Elles handicapent le Héros lorsqu'il est blessé, et déterminent s'il reste en jeu ou non.



ARTICLES DE PRESSE

Chaque Objectif atteint sera annoncé par un article à la Une de l'un des journaux concurrents, désignant ainsi le camp qui remportera la partie.



INSTALLATION



PRÉPARATION DES HÉROS

Chaque joueur choisit un Héros qui lui convient. Il pose devant lui la **fiche d'Identité** du Héros et prend en main les **8 cartes Pouvoir** associées (**attention : il existe des variantes lorsque vous jouez votre personnage en version Rookie ou Vétéran**), ainsi que sa **carte d'Initiative**.

Exemple du matériel représentant un Héros.



Ensuite, les participants se répartissent en **deux groupes antagonistes** qui, sauf cas exceptionnel, commencent la partie sur des bords opposés du plateau de jeu.

Note : si le nombre de joueurs n'est pas égal dans chaque groupe, utilisez le système de **TEAM-UP** (cf. p.8) pour équilibrer les forces en présence.

Si vous désirez jouer avec plus d'un Héros par joueur, vous pouvez également utiliser le système de **TEAM-UP**.

MISSION PERSONNELLE



Avant de commencer une partie, chaque joueur lance un dé de Combat et regarde au dos de sa fiche d'Identité quelle Mission Personnelle il va devoir accomplir.

Dès que cette Mission est réussie, on place l'article vantant les exploits du Héros (face Bleue) dans la colonne de droite du journal de l'équipe.

4

PRÉPARATION DU PLATEAU

Une fois les équipes faites, les joueurs choisissent un **scénario** dans le livret d'aventures ou inventent leur propre histoire.

En fonction du scénario choisi, on place les tuiles correspondantes pour former le plateau de jeu. Le scénario peut aussi comporter une **Fiche MENACE** qui définit le Super-Vilain à affronter et le plan machiavélique à déjouer.

Chaque **Fiche MENACE** indique :

- Les **Positions de Départ** des deux camps.
- Les **divers pions** à placer sur le plateau.
- Les **Actions Spéciales** à accomplir durant la partie.
- Les **Actions réalisées par le Super-Vilain** en fin de tour.
- Comment agit et réagit le **Super-Vilain** qui sera au centre de l'histoire.
- Les **Conditions de Victoire**.

LES JOURNAUX

Les deux équipes choisissent le journal qui va relater leurs exploits : le **GUARDIANS' CHRONICLES** ou le **MERCURY HERALD**.

Chaque équipe place l'entête de leur journal de leur côté pour pouvoir y apposer les articles gagnés durant la partie.

Exemple :





EXEMPLE DE MISE EN PLACE



- | | |
|-----------------------------|-----------------------------------|
| 1. Fiches d'Identité | 8. Main de cartes Pouvoir TEAM-UP |
| 2. Fiche d'Identité Vétéran | 9. Dés de Combat |
| 3. Main de cartes Pouvoir | 10. Dés de Pouvoir |
| 4. Cartes Pouvoir Vétéran | 11. Dés de Test |
| 5. Cartes d'Initiative | 12. Pions Dégâts |
| 6. Espace de défausse | 13. Cartes Blessure |
| 7. Pion TEAM-UP | 14. Pions Bonus/Malus |
| | 15. Fiche MENACE |
| | 16. Plateau de jeu |



LE MODE TEAM-UP

Lorsqu'un des groupes de Héros comporte **moins de joueurs** que l'autre, vous pouvez décider d'appeler de **nouveaux Héros** qui viendront prêter main-forte à votre équipe.

En pratique, certains joueurs du groupe vont prendre le contrôle d'un ou plusieurs de ces Héros en plus de leur Héros principal et vont placer les **fiches d'Identité** des nouveaux Héros à côté de celle de leur Héros principal.



Placez un jeton TEAM-UP sur la fiche d'Identité des nouveaux Héros pour bien les distinguer des Héros principaux.

Les Héros en **TEAM-UP** suivent les règles suivantes :

- Le joueur prend la **carte Faiblesse** des Héros en TEAM-UP et choisit **3 cartes Pouvoir** dans les paquets de cartes Pouvoir de chaque Héros TEAM-UP.
- Lors de la phase de Stratégie, on ne peut associer à un Héros que **ses propres cartes Pouvoir**.
- Les Héros TEAM-UP s'activent lorsque leur carte d'Initiative est tirée.
- Les Héros TEAM-UP disposent de **3 Actions**.
- Comme les **Super-Vilains**, lorsqu'ils ont sur leur fiche d'Identité autant de pions Dégâts que leur valeur de **SANTÉ**, ils sont mis hors de combat.
- À **chaque phase de Stratégie**, placez deux pions +1 sur les Caractéristiques de votre choix de chaque Héros TEAM-UP. Retirez-les à la fin de la phase de Fin de tour.



FIN DE PARTIE

Les Conditions de Victoire, ainsi que les modalités de fin de partie, sont définies soit par la Fiche **MENACE** utilisée, soit par le scénario lui-même.

Chaque fiche **MENACE** indique également quels sont les articles de journaux en jeu, et de quelle manière chaque équipe peut les gagner.

Une fois la partie terminée et les articles de journaux remportés, chaque équipe construit la Une de son journal respectif (cf. p. 11) pour proclamer le vainqueur.



ÉLÉMENTS DE JEU



LES FICHES D'IDENTITÉ

Sur les fiches d'Identité sont indiqués les diverses Caractéristiques et les Pouvoirs Spéciaux des Héros ou des Super Vilain.

Sur chaque fiche d'Identité sont notées les Caractéristiques suivantes :

VITESSE

La VITESSE désigne le nombre de Zones qu'un personnage peut franchir avec une Action de Déplacement.

ATTAQUE

L'ATTAQUE indique le nombre de dés de Combat qu'il faut lancer lors d'un jet d'Attaque.

DÉFENSE

La DÉFENSE indique le nombre de succès qu'il faut obtenir lors d'un jet d'Attaque pour infliger 1 Dégât à son adversaire.

Pour qu'une Attaque réussisse, le nombre de succès d'un jet d'Attaque doit être égal ou supérieur à la DÉFENSE d'un adversaire. Ce dernier subit 1 Dégât pour Une Attaque réussie inflige 1 Dégât, hors indication contraire.

MENTAL

Le MENTAL permet de court-circuiter des pièges, de résoudre des Objectifs ou de faire des Actions Spéciales.

Le Mental est généralement utilisé avec un jet de Caractéristique.

Note : cette Caractéristique n'apparaît que sur les fiches de référence des Héros.

ACTIONS

Cette valeur indique le nombre d'Actions que le personnage pourra effectuer lors de son Activation.

Note : cette caractéristique n'apparaît que sur les fiches de référence des Super-Vilains, les Héros possédant toujours 3 Actions.

SANTÉ

La SANTÉ indique l'endurance du personnage. Il faut ajouter un pion Dégâts sur sa fiche chaque fois qu'un personnage est touché.



• SANTÉ DES HÉROS

À la fin d'un tour, chaque Héros compare le nombre de ses pions Dégâts à la Valeur de sa Caractéristique de SANTÉ. S'il possède un nombre de pions Dégâts égal ou supérieur à sa Caractéristique de SANTÉ, il défausse un nombre de pions Dégâts égal à sa valeur de SANTÉ et pioche une carte Blessure qu'il ajoute à sa Main.

Le surplus de pions Dégâts reste sur la fiche. Quand le joueur d'un Héros a trois cartes Blessure en Main, il est mis hors de combat et retiré de la partie.

• SANTÉ DES SUPER VILAINS

Dés qu'un Super Vilain accumule autant de pions Dégâts que la Valeur de sa Caractéristique de SANTÉ, il est immédiatement mis hors de combat et retiré de la partie.

DOUVOIR

Tant que le personnage est en jeu, son Pouvoir est actif.

TYPE DE HÉROS

Le type indique à quelle catégorie le Héros ou le Vilain appartient.

RANG

• Choisissez la fiche de votre Héros en fonction de la difficulté du scénario : Rookie (facile), Héros (normal), et Vétéran (difficile). Un camp peut laisser jouer une fiche d'un Rang supérieur si, dans le camp adverse, il y a moins de Héros que recommandé par le scénario.

• **Les Sbires** : lorsqu'un Sbire est activé, toutes les figurines liées à cette fiche d'Identité sont activées.

• **Les Lieutenants** : les Lieutenants sont uniques et possèdent une Valeur de SANTÉ et des Caractéristiques élevées.



Nom → RAGE

Rang → NORMAL

Vitesse → 2

Attaque → 3

Défense → 4

Mental → 2

Santé → 3

Historique → ORIGINES : RECHERCHÉ PAR BON NOMBRE D'ENNEMIS, RAGE DÉCIDE D'INTÉGRER LA LIBERTY PATROL. LES PREMIERS PAS DE CE FRANC-TIREUR AU SEIN DE L'ÉQUIPE VONT CALMER QUELQUES SOUCIS ET COHÉSION AVEC LES AUTRES MEMBRES DU GROUPE.

Pouvoir → VIOLENT : S'IL JOUE UNE CARTE BLESSURE, RAGE INFLIGE DEUX BLESSURES AU LIEU D'UNE LORSQU'IL RÉUSSIT UNE ATTAQUE.

Type de Héros → METAL

LES CARTES POUVOIR

Chaque Héros possède un ensemble de cartes Pouvoir qui lui est propre.

Ces cartes possèdent deux fonctions : les Modificateurs de Technique Secrète et le Pouvoir Spécial.

Lorsqu'on joue une carte Pouvoir, on doit choisir comment l'utiliser.

Placée à la gauche de la fiche d'Identité du Héros, c'est le Pouvoir Spécial qui est utilisé. La Technique Secrète est inactive.

Placée à la droite de la fiche d'Identité du Héros, c'est la Technique Secrète qui est utilisée. Le Pouvoir Spécial est inactif.

Note : certaines cartes peuvent avoir uniquement une Technique Secrète ou un Pouvoir Spécial. Dans ce cas, elles doivent obligatoirement être placées sur le côté correspondant.

À chaque tour, on choisit de jouer une ou deux cartes. Un joueur Héros doit toujours poser au moins une carte Pouvoir par tour.

À la fin du tour, les cartes utilisées sont placées dans la défausse du Héros correspondant.

Lors du tour suivant, chaque Héros aura donc un choix réduit de cartes Pouvoir.

Technique Secrète → +1, +2, +2, +1

Nom → COURSE DESTRUCTRICE

Description du Pouvoir → LORSQUE VOUS RENTREZ DANS UNE ZONE, VOUS POUVEZ LANCER UNE ATTAQUE SUR UN ENNEMI ADJACENT.

Pouvoir Spécial

Au début d'un tour, si un joueur n'a plus de cartes Pouvoir en Main (que ce soit de son Héros principal ou TEAM-UP), il doit reprendre l'intégralité des cartes de la défausse correspondante.

Note : les cartes Blessure ne peuvent être défaussées que dans la défausse du Héros principal et ne comptent pas comme des cartes Pouvoir.





Placée à gauche, seul le Pouvoir Spécial de la carte est actif.

Placée à droite, seule la Technique Secrète de la carte est activée.

TECHNIQUE SECRÈTE

Les Techniques Secrètes modifient les Caractéristiques des personnages. Les modificateurs s'appliquent pour la totalité du tour de jeu.

bonus ou bien, on retire autant de dés de Combat qu'indique le malus.



MODIFICATEUR DE VITESSE

La VITESSE est augmentée ou réduite d'autant que le modificateur l'indique.

MODIFICATEUR DE DÉFENSE

La DÉFENSE est augmentée ou réduite d'autant que le modificateur l'indique.



MODIFICATEUR D'ATTAQUE

Lors d'un jet d'Attaque, on ajoute au lancer autant de dés de Pouvoir qu'indiqué par le

MODIFICATEUR DE MENTAL

Le MENTAL est augmenté ou réduit d'autant que le modificateur l'indique.



POUVOIR SPÉCIAL

Tant que la carte Pouvoir est en jeu, son Pouvoir est actif. Si la description du Pouvoir est précédée de la mention **ACTION** ou **ACTION UNIQUE**, le Pouvoir est activé seulement si le Héros dépense une Action pendant son activation :

• ATTAQUE

Le Pouvoir Spécial permet au Héros d'effectuer ses Attaques dans des conditions spéciales (comme, par exemple, en modifiant les Attaques pour en faire des Attaques à distance) ou de les améliorer.



- **ACTION** : en dépensant l'une de ses 3 Actions, le Héros peut utiliser le Pouvoir tel qu'il est décrit. Il peut répéter l'opération autant de fois qu'il lui reste d'Actions.

• DÉFENSE

Le Pouvoir Spécial renforce la DÉFENSE du Héros et/ou de ses alliés, ou bien lui permet de réagir lorsqu'il est attaqué.



- **ACTION UNIQUE** : en dépensant l'une de ses 3 Actions, le Héros peut utiliser le Pouvoir tel qu'il est décrit, mais **une seule fois par tour**.

• MENTAL

Le Pouvoir Spécial affecte les conditions de réussite des Tests de Caractéristique de MENTAL.



Faites attention à l'ordre d'Activation des Héros ! Pour que vos alliés bénéficient d'un Pouvoir nécessitant une Action, il faudra l'activer avant eux.

• COORDINATION

Le Pouvoir Spécial a des effets sur les partenaires du Héros.



À côté du nom de la carte se situe un symbole indiquant le Type du Pouvoir Spécial :

• MOUVEMENT

Le Pouvoir Spécial modifie les conditions de déplacement du Héros, de ses alliés et/ou de ses ennemis.

• FAIBLESSE

Cette carte apporte des désavantages pour le personnage et/ou l'équipe, mais permet de soigner son Héros.



LA CARTE FAIBLESSE

Chaque Super Héros possède une faiblesse, un moment de doute ou un trait de caractère qui risque de les handicaper, lui ou ses partenaires. Ce défaut est représenté par une carte Faiblesse (elle reste une carte Pouvoir pour toute règle concernant les cartes Pouvoir).

Cette carte peut être utilisée seulement comme Pouvoir Spécial (à gauche de la fiche de Héros) et désavantage le Héros et/ou ses alliés.

Aux joueurs de bien se coordonner pour compenser les moments de faiblesse de leurs coéquipiers.

Comme on ne récupère ses cartes Pouvoir qu'après les avoir TOUTES jouées, les cartes Faiblesse devront forcément être utilisées à un moment ou à un autre !

En revanche, la carte Faiblesse permet de soigner autant de Dégâts que la valeur de la Caractéristique de SANTÉ.

Une Carte Faiblesse



Symbole Faiblesse

Nom

Description de la Faiblesse

ROOKIE ET VÉTÉRAN (HÉROS)

Avant de devenir ce qu'il est, tout Héros a dû commencer sa carrière d'une manière ou d'une autre.

Un Héros, ça vit, ça combat et parfois ça meurt... Mais surtout ça évolue, ça s'entraîne, ça devient plus fort. Pour rendre cet aspect de la vie des Héros nous avons développé un système de Rookie/Vétérán. Si vous décidez de jouer en mode Rookie, la partie sera plus difficile, alors que la version Vétérán de votre Héros devrait faire la Une permanente du journal local.

Chaque Héros possède deux cartes Rookie et deux cartes Vétérán, ainsi qu'une fiche d'Identité Rookie et une fiche d'Identité Vétérán reconnaissables par leurs designs et leurs dos.

Rookie : lorsque vous jouez en campagne, vous pouvez commencer avec la fiche d'Identité Rookie de votre Héros. Retirez deux cartes Pouvoir au hasard (sauf la carte Faiblesse) et ajoutez les deux cartes Rookie. À la fin d'une aventure, vous pouvez défausser l'une de vos cartes Rookie et la remplacer par l'une des cartes que vous aviez écartées. Lorsque vous avez défaussé vos deux cartes Rookie, récupérez la fiche d'Identité de votre Héros en mode Normal.

Vétérán : une fois que vous êtes devenu un Héros Normal, à la fin d'une aventure vous ajouterez une



carte Vétérán au hasard à votre Main. Lorsque vous aurez vos deux cartes Vétérán, vous pourrez récupérer la fiche d'Identité Vétérán de votre Héros.

Ainsi, en quatre aventures vous pourrez voir votre Héros évoluer.

Vous restez libre toutefois d'adapter ces règles et de créer des situations différentes pour faire évoluer vos Héros.

Les cartes Rookie et Vétérán vous permettent aussi d'équilibrer les scénarios si vous n'êtes pas le nombre idéal de Héros.

Enfin, utiliser le système Rookie/Vétérán peut être une alternative au mode TEAM-UP.



LES FICHE D'IDENTITÉ DE SUPER VILAIN

Nom → L'ÉMISSAIRE
Rang → LIEUTENANT
Santé → 4
Historique → L'ÉMISSAIRE EST L'AMBASSADRIÈRE D'UNE ORGANISATION CONNUE SOUS LE NOM DE L'ORDRE DES GRIFPONS DONT LE BUT SECRÈT EST DE DIRIGER LE MONDE.
Vitesse → 2
Attaque → 3
Défense → 5
Pouvoirs → Contrôle mental, Illusion
Type de Super Vilain → MENTALISTE

Même s'il ne sont pas dirigés par un joueur, les Super Vilains possèdent une fiche d'Identité quelque peu similaire à celles des Héros : on y retrouve les mêmes caractéristiques (à part le MENTAL), un ou plusieurs Pouvoirs, ainsi qu'un rapide descriptif de leurs origines.

Dans **GUARDIANS' CHRONICLES - Le Clash des Héros**, ces fiches d'Identité servent de référence pour représenter un super Vilain géré par le système de jeu.

VITESSE



La **VITESSE** désigne le nombre de Zones qu'un personnage peut franchir avec une Action de Déplacement. Si un scénario le précise, cette Caractéristique sera utilisée pour déplacer le personnage.

ATTAQUE



L'**ATTAQUE** indique le nombre de dés de Combat qu'il faut lancer lors d'un jet d'Attaque. Si un scénario le précise, cette Caractéristique sera utilisée pour que le personnage puisse attaquer.

DÉFENSE



La **DÉFENSE** indique le nombre de succès qu'il faut obtenir lors d'un jet d'Attaque pour infliger 1 Dégât à son adversaire. Si un scénario le précise, cette Caractéristique sera utilisée pour que le personnage puisse se défendre.

ACTION



Cette valeur indique le nombre d'Actions que le personnage pourra effectuer s'il est Activé.

Note : sauf scénario spécial, cette Caractéristique ne sera pas utilisée dans **GUARDIANS' CHRONICLES - Le Clash de Héros**, Cependant, elle pourra l'être dans d'autres boîtes compatibles.

POUVOIR

Les Pouvoirs d'un Super Vilain se déclenchent lorsque les conditions énoncées dans sa description se réalisent.

Exemple : chaque fois qu'elles attaquent, les **NO' DALIES** peuvent cibler un personnage éloigné et ajoutent 1 dé de Pouvoir à leur jet.

LES TUILES

Les tuiles représentent une partie du quartier dans lequel se déroule le scénario.

On peut choisir un scénario et placer les tuiles comme il l'indique ou créer sa propre mission.

Une tuile est composée de **Zones** et d'**Espaces**.

- Les tuiles **EXTÉRIEURES** servent à construire l'aire de jeu. Certaines d'entre elles disposent d'Espaces d'Interaction qui permettent aux Héros d'effectuer une Action Spéciale décrite sur la carte de Référence correspondante.
- Les fiches **MENACE** définissent à quelle tuile elles sont associées (cf. p.18) et indiquent le Super Vilain qui sera au centre de la partie, quel plan machiavélique celui-ci est en train de mettre en place et comment les Héros vont pouvoir y remédier.

Un Espace où sont placés les personnages est représenté par un point de couleur lumineuse :

BLEU pour un Espace normal.

ORANGE pour un Espace d'Interaction avec un élément du décor.

Une Zone est délimitée par des murs, des lignes blanches et les bords de la tuile et comprend plusieurs Espaces.

Les personnages se déplacent de Zone en Zone et, lorsque l'un d'entre eux arrive dans l'une d'elles, il est placé sur un Espace disponible.

Exemple d'une carte explicative de tuile **EXTÉRIEURE**.

Les tuiles ne possédant pas d'Action Spéciale n'ont pas de carte explicative associée.



Zone bordée de murs et de lignes blanches. Composée d'Espaces



Espace d'Interaction

Nom de la tuile

Ligne de démarcation entre 2 Zones adjacentes



Une Fiche **MENACE** avec sa tuile **EXTÉRIEURE** associée.



LES FICHES MENACE

Les fiches MENACE sont associées à une ou plusieurs tuiles.

Elles possèdent plusieurs informations :

LES POSITIONS DE DÉPART

Cette partie de la fiche indique comment répartir les groupes de joueurs, alors que le livret de scénarios montre la façon de placer les Héros sur l'aire de jeu au début de la partie.

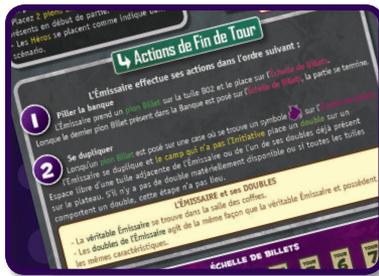


La partie **Position de Départ** indique aussi comment placer les différents éléments sur la tuile.

ACTIONS DE FIN DE TOUR

Lors de la Phase de Fin de tour, le Super Vilain va effectuer un certain nombre d'Actions, dont l'ordre et le nombre sont décrits dans cette partie de la **Fiche MENACE**.

Attention : si le Super Vilain a été mis hors de combat, cette phase ne s'applique pas.



Numéro de la **MENACE**

Placements de départ

Actions de réalisation du scénario

Les fiches MENACE apportent des modalités supplémentaires aux règles spéciales indiquées dans un scénario.

Certains scénarios du livret ne comportent d'ailleurs pas de Fiche MENACE et se contentent de leurs propres règles spéciales pour raconter une histoire épique et amusante.

Echelle et marqueurs d'avancement de la partie

LES CONDITIONS DE VICTOIRE

Ici sont indiqués les objectifs de chaque camp et de quelle manière la partie se termine.

La partie inférieure du cartouche indique aussi comment remporter les différents articles mis en jeu pour la partie.



Les articles ainsi récoltés permettront aux deux camps de construire la Une de leur journal.

LES ACTIONS DE RÉACTION DU SUPER VILAIN

Lorsque le Super Vilain subit une Attaque ou se trouve dans une situation particulière, il va automatiquement réagir comme indiqué sur cette partie de la fiche.



Lorsqu'un Super Vilain doit effectuer une Action, référez-vous à sa fiche d'Identité pour utiliser les caractéristiques appropriées.

MENACE 02

Conditions de Victoire

- Objectif des camps des Héros : Lorsque l'un des deux camps met la véritable Émissaire K.O. (Fin de Partie).
- Objectif de l'Émissaire : Si le dernier pion Billet de la Banque est posé sur l'Échelle de Billets (Fin de Partie).
- Le camp des Héros qui reçoit le dernier pion de la Banque des coffres.
- Le camp des Héros qui est l'Émissaire hors de combat.

Vilain : L'ÉMISSAIRE

- En début de partie, l'Émissaire pose un pion « 1 » sur deux caractéristiques de DÉFENSE et d'ATTAQUE par Héros dans le camp du Gardien.
- Après avoir subi une Attaque, l'Émissaire effectue 1 Action avec son assaillant.
- Après avoir subi une Attaque à distance, l'Émissaire effectue une Attaque avec 2 Dé de sa puissance supplémentaire sur son assaillant.
- Lorsqu'un Héros termine son tour, l'Émissaire effectue 1 Action.

Actions de Fin de Tour

- Piller la banque : L'Émissaire prend un **Billet** sur la tuile B02 et le place sur l'**Echelle de Billets**. Lorsque le dernier pion Billet présent dans la Banque est posé sur l'**Echelle de Billets**, la partie se termine.
- Se dupliquer : L'Émissaire se duplique et se pose sur une case où se trouve un symbole **+** sur l'**Echelle de Billets**. L'Émissaire se duplique et se pose sur une case qui n'a pas l'Émissaire place un **Billet** sur un Espace (libre d'une tuile adjacente de l'Émissaire ou de l'un de ses doubles déjà présent sur le plateau. S'il n'y a pas de double matériellement disponible ou si toutes les tuiles comportent un double, cette étape n'a pas lieu).

Échelle de Billets

Lorsque le dernier pion Billet présent dans la Banque est posé sur l'**Echelle de Billets**, la partie se termine. L'Émissaire reporte ses **2 Dé** sur l'**Echelle de Billets** et se pose sur la case correspondante.

Nom du scénario

Conditions de victoire et articles en jeu

Réactions du Super Vilain

LES PIONS OBJET

Que serait une ville sans son mobilier urbain ? Et que serait un combat de Super Héros s'ils ne détruiraient pas tout ce qui se présente à portée de leur super-force ?

Pour que vos Héros puissent utiliser et détruire les divers objets à leur portée, disposez les éléments de décor comme indiqué dans la description du scénario et sur la partie **Position de Départ** de la Fiche MENACE en jeu.



Chaque type d'Objet possède une carte de référence qui explique comment l'utiliser.

En général, chaque Objet peut être utilisé de deux manières différentes : l'utilisation classique et l'utilisation agressive.



L'UTILISATION CLASSIQUE

En étant positionné sur l'Espace Orange de l'Objet, un personnage peut tenter un Test de MENTAL Direct (cf. p. 24) qui lui permet d'utiliser l'Action Spéciale de l'objet en question.

L'UTILISATION AGRESSIVE

En étant adjacent à l'Objet, un personnage peut l'utiliser comme arme pour attaquer un adversaire en réussissant un test d'ATTAQUE Direct (cf. p.24). Lorsque l'Objet est utilisé de cette manière, il ne bloque pas la ligne de vue de l'utilisateur.

Attention :

- Un pion Objet quelqu'il soit, bloque les lignes de vue.
- Lorsqu'on les positionne sur l'aire de jeu, il faut faire en sorte que l'Espace inscrit sur le pion corresponde à un Espace de la tuile sur laquelle il est placé.



Lors de son activation, Rage décide de dépenser :

- 1 Action pour se déplacer sur le Stand de hot-dogs.
- 1 Action pour tenter un Test de MENTAL et se soigner. Il obtient 1+0+2+0+1+1 et rate donc son Action.



Lors de son activation, Ultrawoman décide d'utiliser la Voiture pour effectuer une Attaque à distance sur La Duchesse :

La ligne de vue est dégagée, elle utilise donc 1 Action pour faire le Test qui lui permet de lancer la voiture. Elle obtient 0+0+2+1, le Test est réussi ! Elle peut donc effectuer son jet d'Attaque.



TOUR DE JEU

Un tour de jeu se décompose de la manière suivante :

- 1- Stratégie (en simultané)
- 2- Activation (en alternance)
- 3- Fin de tour



I STRATÉGIE

Attention : les deux équipes établissent leur stratégie simultanément, alors que leur réalisation sera alternée durant la phase d'Activation.

• LA STRATÉGIE DES HÉROS

Chaque Héros choisit de jouer 1 ou 2 cartes Pouvoir.

Ensuite, tous les Héros s'accordent pour déterminer leur ordre d'Activation.

En se concertant (si ce n'est pas obligatoire, c'est souvent plus efficace), les Héros doivent choisir d'utiliser une Technique Spéciale et/ou un Pouvoir Spécial.

Ils placent ensuite les cartes correspondantes à droite ou à gauche de leur fiche d'Identité, en fonction de l'utilisation qu'ils désirent en faire.

Une fois posées, les cartes Pouvoir resteront en jeu jusqu'à la fin du tour.

Les cartes Action des Héros possèdent 2 fonctions distinctes :

La Technique Secrète : en jouant sa carte à droite de sa fiche d'Identité, un Héros peut modifier ses Caractéristiques.

Le Pouvoir Spécial : en jouant sa carte à gauche de sa fiche d'Identité, un Héros peut utiliser le Pouvoir Spécial de la carte.

Attention : lorsqu'on choisit la Technique Secrète d'une carte, on ne peut utiliser son Pouvoir Spécial.

Lorsqu'on utilise une carte pour son Pouvoir Spécial, on ne bénéficie pas des modificateurs de Caractéristiques.

Une fois leurs cartes posées, les Héros choisissent secrètement leur ordre d'Activation en empilant face cachée leurs cartes d'Initiative.

La première carte du paquet ainsi construit sera celle du premier Héros à agir lors de la phase d'Activation.

• LA STRATÉGIE DES HÉROS TEAM-UP

En même temps qu'un joueur pose les cartes Pouvoir de son Héros principal, il doit aussi jouer les cartes Pouvoir de ses Héros TEAM-UP.

Attention : on ne peut jouer sur un Héros que ses propres cartes Pouvoir.

Exemple de placement

Héros principal



Héros TEAM-UP



Les cartes d'Initiative des Héros TEAM-UP sont placées dans le paquet d'Initiative pour qu'ils puissent être Activés au moment opportun lors de la phase d'Activation.



2 ACTIVATION

Au début de cette nouvelle phase, tous les Héros révèlent leurs cartes.

• DÉTERMINER L'INITIATIVE

Les Héros de chaque camp additionnent leurs Valeurs de VITESSE (Bonus de Technique Secrète inclus).

La somme de ces différentes Valeurs donnera la Valeur d'Initiative de chaque camp.

INITIATIVE DU GROUPE = 5

Si les Valeurs d'Initiative des deux groupes sont égales, on additionne les Valeurs de MENTAL. Le groupe avec le résultat le plus élevé est déclaré **Premier Groupe**.

Le groupe avec la Valeur d'Initiative la plus élevée est considéré comme **Premier Groupe** et retourne la première carte de son paquet d'Initiative.

Le Héros ainsi révélé est Activé.

Chaque Héros dévoilé dispose d'un maximum de 3 Actions (sauf précision contraire), avec lesquelles il peut :

- Se déplacer.
- Lancer une Attaque.
- Faire un Test de Caractéristique.
- Utiliser un Pouvoir Spécial.

Les Actions non utilisées sont perdues.

L'Activation du premier Héros terminée, c'est au tour du **Second Groupe** de jouer.

Le **Second Groupe** retourne la première carte de son paquet d'Initiative et le Héros ainsi révélé est Activé.

On procède ainsi de suite jusqu'à ce que les paquets de cartes Initiative soient épuisés.

3 FIN DE TOUR

Une fois tous les Héros activés, la Fin de tour se décompose en **trois phases** :

• ACTIVATION DU SUPER VILAIN

En suivant les indications notées sur la **Fiche MENACE**, effectuez les **Actions du Super Vilain** dans l'ordre spécifié (cf. p.18).

En fonction du scénario, ces **Actions** vont faire avancer le scénario vers son dénouement ou permettre au Super Vilain de remporter un de ses **objectifs**.

• CARTES ET BLESSURES

Les Héros défaussent les **cartes Pouvoir** jouées en **phase de Stratégie** en les posant dans la défausse du Héros correspondant.

Si un Héros possède au moins autant de **pions Dégâts** sur sa **fiche d'Identité** que la Valeur de sa Caractéristique de SANTÉ, il en défausse autant que

la Valeur de Santé et pioche une **carte Blessure** qu'il prend en Main (cf. p.23).

On ne peut pas piocher plus d'une carte Blessure par tour.

Si un joueur n'a plus de **cartes Pouvoir** d'un Héros en Main, il récupère l'intégralité des cartes de la défausse de ce Héros (cartes Pouvoir et cartes Blessure).

Attention : une carte Blessure n'est pas considérée comme une Carte Pouvoir.

Les cartes Blessure ne s'appliquent qu'au Héros principal d'un joueur. Si un joueur possède **3 cartes Blessure** en Main son Héros principal est **éliminé de la partie**. S'il possède des **Héros TEAM-UP**, il en choisit un qui deviendra son nouveau **Héros principal** ; il intègre l'ensemble des **cartes Pouvoir manquantes** à sa Main. Le camp adverse ajoute alors à la Une de son journal l'**article** sur la déchéance du Héros concerné (face Rouge) (cf. p.11).

FIN DE PARTIE

L'ÉDITION DES JOURNAUX

- Au début de la partie, chaque groupe choisit quel **journal** va relater ses exploits : le **GUARDIANS' CHRONICLES** ou le **MERCURY HERALD**.

Chacun dispose le chapô de son journal dans son camp afin de pouvoir y ajouter les différents **articles gagnés**.



- Lorsqu'un **Objectif** défini par la **fiche MENACE** est achevé par l'un des deux groupes, il convient d'ajouter l'article associé à la Une du journal concernant cette même équipe.



- Si le Super Vilain du scénario été défait par l'un des deux groupes, on ajoute l'article qui décrit son arrestation ou sa fuite à le Une du journal associé à l'équipe qui l'a vaincu.



- À la fin de la partie, si un Héros a réalisé sa Mission Personnelle sans avoir été mis hors de combat, les journalistes ajoutent l'article le glorifiant dans la colonne de droite de la Une du journal associé à son équipe (côté Bleu).



- Lorsqu'un Héros est mis hors de combat, les journalistes ajoutent l'article le discréditant dans la colonne de droite de la Une du journal associé à son équipe (côté Rouge). S'il a réussi sa Mission Personnelle, ils ajoutent l'article vantant ses exploits (côté Bleu)



- En fin de partie, s'il reste des trous entre les différents articles, on peut y insérer des publicités qui feront vivre le journal !



La partie terminée, on compare les articles remportés par l'un et l'autre camp.



Par exemple, si un partie se termine avec ces deux Unes :



1 grand article +
1 petit article négatif
= 3pts

1 article moyen +
1 petits article +
1 petits article négatif
= 2pts

ce serait le **GUARDIANS' CHRONICLES** qui serait désigné vainqueur !

COMMENT JOUER ?



Lorsqu'un personnage **est Activé**, il possède des Actions qu'il peut utiliser dans n'importe quel ordre pour se déplacer, lancer une Attaque, utiliser un pouvoir ou effectuer un Test de Caractéristique. Sauf si le contraire est précisé, il est possible de faire une même Action plusieurs fois.

À leur tour de jeu, les Héros peuvent effectuer **3 Actions**. Les Actions des Vilains sont précisées sur la Fiche MENACE correspondante.

SE DÉPLACER

Pour chaque Action de Déplacement, un personnage peut :

- Se déplacer d'autant de Zones adjacentes que sa caractéristique de VITESSE l'indique.
- Sortir de la Zone qu'il occupe si un adversaire s'y trouve. Dans ce cas, l'Action de Déplacement se termine dans une Zone adjacente, quelle que soit la Valeur de VITESSE du personnage.

La Duchesse a une VITESSE de 2, elle peut donc pour 1 Action se déplacer de 2 Zones. Elle se place sur l'Espace libre de son choix de sa Zone d'arrivée.



- Se placer sur un Espace libre de la Zone où il se trouve.



Parce qu'il y a un ennemi dans sa Zone, il faut 1 Action à La Duchesse pour quitter sa Zone.

Pour 1 Action La Duchesse peut se déplacer sur n'importe quel Espace de sa Zone.



LES RÈGLES DE DÉPLACEMENT À SUIVRE

- On ne peut traverser une Zone qu'à condition qu'elle ne soit pas occupée par un ennemi. Le Déplacement s'arrête et s'achève quand on entre dans une Zone occupée par un ou plusieurs personnages ennemis.

- Si tous les Espaces d'une Zone sont occupés par des alliés, on ne peut s'y arrêter mais il est possible de la traverser. Cependant, si au moins l'un des espaces est occupé par un adversaire, il est impossible de traverser la Zone.

Tous les Espaces de la Zone sont occupés par des ennemis, La Duchesse ne peut donc pas la traverser. Par contre, Ultrawoman peut la traverser parce qu'il n'y a pas d'ennemis à elle dans la Zone. Elle pourra se placer sur n'importe quel Espace de sa Zone d'arrivée.



La Duchesse peut, pour 1 Action, se déplacer dans la Zone adjacente, mais elle doit arrêter son déplacement puisque cette dernière est occupée par un ennemi.

- On peut se placer sur tout Espace libre de la Zone d'arrivée, quels que soient les Espaces occupés par les figurines qui s'y trouvent.

Les 3 No'Dalies occupent tous les Espaces de la Zone. La Duchesse ne peut donc pas la traverser. Par contre, la No'Dalie présente dans la Zone adjacente peut la traverser.



Ultrawoman bloque Rage. Celui-ci doit utiliser une Action pour sortir de la Zone et passer dans la Zone adjacente.

X-Tina bloque la Zone. La Duchesse doit arrêter son déplacement.



LANCER UNE ATTAQUE

En dépensant une Action, un personnage peut :

• ATTAQUER AU CORPS À CORPS

Le personnage peut effectuer un jet d'Attaque contre une cible se trouvant sur un Espace adjacent au sien, même s'il n'est pas dans la même Zone.

Pour savoir si deux personnages sont adjacents, on imagine une ligne droite qui part de l'Espace occupé par le personnage actif et se termine sur l'Espace occupé par la cible. Si aucun mur ni aucune porte fermée ne se trouve dans la ligne de vue, le personnage actif peut effectuer un jet d'Attaque (les éléments de décor ne bloquent pas la ligne de vue).



• ATTAQUER À DISTANCE

Si un Pouvoir le spécifie, le personnage actif peut effectuer une Attaque à distance.

Pour ce faire, il doit voir sa cible sans que des ennemis bloquent la ligne de vue.

Pour déterminer cette ligne de vue, on imagine une ligne droite qui part de l'Espace occupé par le personnage actif et se termine sur l'Espace occupé par la cible. Si aucun mur, aucune porte fermée ni aucun ennemi ne se trouvent dans la ligne de vue, il peut effectuer un jet d'Attaque.

Les alliés ne bloquent pas la ligne de vue.



RÉSOUTRE L'ATTAQUE

Pour connaître l'issue d'une Attaque, on lance autant de dés de Combat que sa Valeur d'ATTAQUE.

Si une carte Pouvoir a été jouée pour sa Technique Secrète, on ajoute autant de dés de Pouvoir que l'indique le Bonus d'ATTAQUE.

Si le modificateur d'ATTAQUE est un malus, on retire autant de dés de Combat qu'indiqué.

On lance tous les dés en une seule fois et on additionne le nombre de succès obtenus.

Si l'on obtient un ou plusieurs résultats spéciaux (POW), on ajoute 1 succès supplémentaire et on relance le ou les dés concernés.

Si le nombre de succès est égal ou supérieur à la Caractéristique de DÉFENSE de la cible, l'Attaque est réussie. On inflige alors 1 Dégât à la cible, qui ajoute un pion Dégâts sur sa fiche d'Identité.

Quand l'Attaque n'a pas éliminé la cible, celle-ci peut être repoussée sur un Espace qui lui est adjacent par l'attaquant.



Exemple : Fahrenheit lance une Attaque avec 3 dés de combat et 4 dés de Pouvoir.

Il obtient 0, 1, 1, POW et 2, 0, 1 = 6.

Il relance le POW et obtient un 2, pour un total de 6 + 2 = 8.



Le résultat de son jet d'Attaque est de 8, il est donc supérieur à la DÉFENSE d'Iron Turtle. Fahrenheit lui inflige donc 1 Dégât. Malheureusement pour lui, Iron Turtle avait déjà 3 pions Dégâts sur sa fiche. Comme Iron Turtle est un Super Vilain, ce quatrième Dégât l'élimine donc de la partie.



• À LA FIN D'UN TOUR

Si un Héros possède au moins autant de pions Dégâts sur sa fiche que la Valeur de sa Caractéristique de SANTÉ, il en défausse autant que sa Valeur de SANTÉ et pioche une carte Blessure qu'il prend en Main.

Les pions Dégâts restants demeurent sur sa fiche d'Identité.

Si un Héros possède moins de pions Dégâts que la valeur de sa Caractéristique de SANTÉ, il les garde sur sa fiche d'Identité.

Lorsqu'un Héros se retrouve avec 3 cartes Blessure en Main, il est éliminé et se retire de la partie.

Lorsqu'un Vilain réunit sur sa fiche d'Identité autant de pions Dégâts que la Valeur de sa Caractéristique de SANTÉ, il est immédiatement éliminé du plateau.

LES CARTES BLESSURE

Une carte Blessure se joue comme une carte Pouvoir. Cependant, à chaque phase de Stratégie, un Héros doit toujours utiliser au moins une carte Pouvoir.

À tout moment, si un Héros a trois cartes Blessure en main, il est mis hors de combat et se retire de la partie.



Vous pouvez jouer une carte Blessure si vous en avez en Main.
À tout moment, si vous avez 3 cartes Blessure en Main, votre Héros est mis hors de combat et retiré de la partie.



FAIRE UN TEST DE CARACTÉRISTIQUE

Pour résoudre certains Objectifs, ouvrir des portes ou éviter des pièges, un Héros doit parfois effectuer un Test de Caractéristique.

En règle générale, pour faire son Test, le Héros doit se trouver sur l'Espace de couleur Orange du lieu de son Action.

Le Test est expliqué dans la description de la tuile concernée.

Pour réussir son Test, le Héros doit lancer autant de dés à 8 faces que la Valeur de la difficulté indiquée sur la tuile. Additionnez l'ensemble des dés et ajoutez ou déduisez les pions Bonus/Malus.

Si le résultat du lancer est inférieur ou égal à la Caractéristique éprouvée, le Test est un succès.

Si le Test est réussi, la description de l'épreuve indiquera le déroulement de l'Action.

Si le Test échoue, sa difficulté diminuera de 1. Posez un pion « Malus -1 » sur la tuile pour indiquer la nouvelle Valeur du Test.

Les pions Malus peuvent entraîner un succès automatique, mais le Héros devra tout de même dépenser une Action.

Note : un Test d'Attaque peut être fait à distance si l'on a une ligne de vue dégagée jusqu'à la cible et un Pouvoir qui permet d'effectuer une Attaque à distance.

TEST DE CARACTÉRISTIQUE DIRECT

Parfois, lors de scénarios spécifiques ou dans certaines occasions spéciales, il vous sera demandé de faire un Test de Caractéristique DIRECT.

Il s'agit, en général, de situations où le Héros n'a pas le temps de préparer son Action et doit réussir son Test du premier coup.

Dans ses cas-là, si le Test échoue, on ne pose pas de pion -1 pour rendre le prochain Test plus facile.



Exemple : La Duchesse tente de neutraliser la Machine sonique.

Pour 1 Action, elle se déplace sur l'espace Orange du pion. Elle décide pour sa seconde Action d'utiliser son MENTAL pour neutraliser la Machine. La difficulté est de 5 dés. Elle les lance et obtient 0, 1, 2, 1, et 2 = 6.

Comme 6 est supérieur à la Caractéristique de MENTAL de La Duchesse, le Test et la tentative de détruire la Machine échouent. Comme La Duchesse est maintenant concentrée sur sa tâche, la difficulté de son prochain essai sera réduite de 1, ce qui est matérialisé par un pion -1 posé sur le plateau.

Pour le nouvel essai, la difficulté est donc de 5 (difficulté de base indiquée sur le pion) -1 (réduction de difficulté due à la précédente tentative ratée).

Pour sa dernière Action, elle tente à nouveau un Test. Elle lance les 4 dés et obtient 0, 0, 1, et 1 = 2. C'est réussi car le résultat est inférieur à la Valeur de MENTAL de La Duchesse, qui détruit la machine !





UTILISER L'ACTION D'UN POUVOIR

Pour utiliser un Pouvoir Spécial précédé du mot ACTION ou ACTION UNIQUE, le Héros doit dépenser l'une de ses trois Actions.

Les **ACTIONS UNIQUES** ne peuvent être qu'utilisés qu'une seule fois dans un même tour.

Attention : certains Pouvoirs bénéficient aux alliés et doivent donc être joués de manière collaborative. Il est par conséquent important que les Héros prévoient ensemble la manière dont ils vont évoluer durant un tour de jeu.



Rappel : les Pouvoirs Spéciaux qui ne sont précédés d'aucune mention s'appliquent de façon permanente tant que la carte Pouvoir est en jeu. Ils ne demandent pas de dépenser une Action et sont actifs pour tout le tour, même si le Héros n'a pas encore été Activé.

EXEMPLE DU TOUR DE JEU D'UN HÉROS

C'est au tour de Rage de jouer.

POUR 1 ACTION, il se déplace de 2 Zones et arrive en contact avec la No' Dalie.

POUR SA DERNIÈRE ACTION, Rage se déplace sur l'Espace Orange de la Machine sonore.



POUR 1 ACTION, il l'attaque. Il lance 3 dés de Combat + 2 dés de Pouvoir (grâce à sa Technique Spéciale) et obtient 6. La DÉFENSE de la No' Dalie est de 5. Elle est mise hors de combat.

POUR SA PROCHAINE ACTIVATION, il prévoit de détruire la Machine avec un Test d'ATTAQUE. La difficulté d'un Test d'ATTAQUE sur la Machine est de 8. Il augmentera donc son ATTAQUE avec une Technique Secrète de +3 et devra lancer les 8 dés de Test tout en espérant faire un résultat inférieur à 6.



C'est maintenant au joueur du camp adverse d'activer son Héros.



COOPÉRATION & JEU SOLO



Même si **Guardians' Chronicles : Clash of Heroes** est un jeu plutôt conçu pour être expérimenté à plusieurs et dont l'un des moteurs est justement de s'organiser efficacement au sein de son groupe de super héros, vous pouvez aussi jouer seul ou en équipe contre le système.

Voici quelques règles à suivre :

1

COURRIR VERS LE DANGER

Les scénarios pouvant être joués en mode **Solitaire** ou **Coopératif** affichent le pictogramme ci-contre en haut de page.

Ces scénarios comportent une fiche MENACE qui gèrera le **comportement du Vilain** à affronter ainsi que son **Objectif** à stopper.

Choisissez bien le danger que vous allez combattre !



2

CHOISIR SON CAMP

L'encadré **Position de Départ** des fiches MENACE distingue les deux camps en présence lors de partie normales.

Choisissez-en un et suivez les instructions qui le concernent.



3

PAS BESOIN D'AIDE

Dans une partie Solo ou en Coopération, les joueurs **ne peuvent pas** prendre le contrôle d'un ou plusieurs Héros TEAM-UP.

Par contre, les Héros peuvent venir combattre avec l'aide d'un ou deux **Sidekicks**.



4

AJUSTEMENTS

Pour donner à ce mode plus d'intérêt, certaines modifications sont à apporter :

Tout d'abord, chaque Héros n'aura droit qu'à **3 cartes Pouvoir** au choix du joueur, auxquelles il faut ajouter la **carte Faiblesse** du personnage.

Ensuite, lorsque l'un de ces modes est pratiqué, on considère qu'un Héros est mis **hors de Combat** lorsqu'il a **2 cartes Blessure en Main** et non plus 3.



5



LES ENNEMIS ONT DU RÉPONDANT

Pour un défi un peu plus corsé, vous pouvez augmenter la caractéristique de DÉFENSE de tous les Vilains utilisés dans le scénario en leur ajoutant des pions +1 :

Facile : 1 pion +1 - Normal : 2 pions +1 - Difficile : 3 pions +1



6



ARRACHER LA VICTOIRE

Pour remporter la partie, il vous faudra obtenir les deux articles de journaux et atteindre l'Objectif du camp des Héros.

Mais attention, le Vilain de chaque fiche MENACE peut aussi mettre fin à la partie en remplissant ses propres Objectifs.



Si jamais vous rencontrez une situation peu claire, choisissez toujours la solution la plus défavorable au Héro.



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

GUARDIANS-CHRONICLES.COM

CRÉDITS

AUTEUR : Frédéric CONDETTE

POWER-UP : Origames

CHARGÉS DE PRODUCTION : Origames

GRAPHIC DESIGNERS : Frédéric CONDETTE & Igor POLOUCHINE

ILLUSTRATION DE COUVERTURE : LOUIS, Sébastien LAMIRAND

ILLUSTRATIONS : LOUIS, Sylvain GUINEBAUD, Julien CARETTE, Romain GASCHET, Chris MALGRAIN, Radja SAUPERAMANIANE, Ben RENNEN, Mario GULLY, Frédéric CONDETTE

COLORISATIONS : Sébastien LAMIRAND, Romain GASCHET, Frédéric CONDETTE

PLATEAU : Frédéric CONDETTE

SCULPTURES : Jacques DURIEZ

MAQUETTISTES : Frédéric CONDETTE, Igor POLOUCHINE

Remerciements : Édouard Loigerot, Jean-Michel Trayaud, Jasmine Suzanna & Silas Sylvina, Alexia « Super Nova » Balmelle, Alan Bouët-Willamez, Nicolas Dufour, Criz Jammers, Roxane Monteanu, Tengi Tango, Maria Asmus, Françoise Doumerc, Amandine Raïs, Guillaume Gilles-Naves, Élodie Ly & Cheu-Sae Ly, Igor Polouchine, Rodolphe Gilbert, Andoniya Vencheslavova Vicheva, Jean-Pierre & Geneviève Condetto, Manon Amirale, Mr Zombi, Hub.