Scénario

Les chapitres et grands ennemis associés :

1. Captain America, le 1er vengeur (Crâne Rouge)
2. Peggy Carter, SSR (Leviathan puis Frost avec élément zéro)
3. Avengers 1 – L’invasion Chitauri (Loki)
4. Captain America, Winter Soldier (Hydra)
5. Avengers 2 – L’ère d’Ultron (Ultron)
6. Captain America, Civil War (affrontement)
7. House of M (Pietro et Wanda Maximoff)
8. SpiderMan – Sinister 6 (Dr Octopuss, Le Vautour, L’Homme Sable, Electro, Mysterio, Kraven)
9. Avengers vs X-men (Phénix Force)
10. Les Gardiens de la Galaxie (Inhumains et Ronan)
11. Les pierres de l’infini (Thanos)
12. Le dévoreur de monde (Galactus)
13. La Latvérie (Fatalis)
14. Le complot (Crâne Rouge, Modok, Dracula, Attuma, Hyperion)
15. Le tournoi du GrandMaster
16. Onslaught
17. Le Maestro
18. Libre circulation des personnages dans le monde et possibilité de redémarrer en game+

Fil conducteur nouveau :

Le Maestro est un Hulk surpuissant avec une intelligence supérieure. Il vient d’une réalité alternative. Il parcourt les réalités pour emmagasiner du pouvoir. Au tout début de son histoire, le Maestro tua tous les héros de la Terre, collectant leurs armes comme trophées. Puis il partit à travers l’espace à la recherche de plus de pouvoir : c’est ainsi qu’il affronta de nombreux ennemis tels Thanos, Odin ou Galactus, qu’il vainquit. Toujours en quête de plus de pouvoir, ses recherches l’amenèrent à affronter un Céleste. Il blessa mortellement ce dernier, qui s’échappa dans une réalité et un espace-temps différents pour y mourir, zone connue aujourd’hui sous le nom de BattleWorld. C’est un monde où la réalité est fluctuante et les rochers qui le composent vous transportent dans des espaces-temps différents : c’est un labyrinthe spatio-temporel.

Le collectionneur et le GrandMaitre, connus à l’époque sous les noms de …. Et de …., étaient des explorateurs, parcourant les nombreuses réalités et espaces-temps. Accompagnés de la fille du grandmaitre, ils finirent pas arriver dans le Battleworld et croisèrent la route du Celeste mourant. Tête brûlée et aventurière dans l’âme, la fille sortit du vaisseau pour approcher le Céleste. Ce dernier rendit son dernier soupir, implosant et libérant une vague d’énergie cosmique, transformant les éléments autour de lui en cristaux que l’on appelle Iso-8 et qui s’éparpillèrent dans toutes les réalités et espace-temps. La fille se transforma elle aussi en statue de cristal et explosa lorsque son père voulu la toucher. Sous l’effet de l’implosion du Céleste, le collectionneur et le grandmaitre se perdirent de vue et les transmissions ne fonctionnèrent plus. Le collectionneur à présent seul et ne retrouvant pas son frère, remonta dans le vaisseau se mit en quête des fragments de cristaux de sa nièce à travers les réalités, d’où son surnom de collectionneur. Le grandmaitre de son côté, perdu à travers les rochers du Battleworld, dû résoudre la plus grande énigme de sa vie pour s’échapper de ce monde, raison pour laquelle il obtenu le surnom de grandmaitre. Arrivant au bout de son parcours pour sortir, il rencontra le Maestro ? Estimant qu’il était sa meilleure chance de survie et de retrouver son frère et sa fille, il décida de se mettre au service du colosse.

Le collectionneur parcouru les réalités pour retrouver les fragments, le Maestro accompagné du grandmaitre s’installèrent dans le Battleworld, source de pouvoir, le façonnant et le modélisant selon les souhaits du géant vert. Le grandmaitre devenant ainsi le « gérant » du Battleworld et le Maestro, conquérant les réalités où des pouvoirs intéressants se manifestaient. Au fur et à mesure que le pouvoir du Maestro grandit, il resta de plus en plus dans le Battleworld, accumulant l’énergie de ce dernier et envoyant ses sbires/généraux à l’assaut des réalités pour lui ramener plus de pouvoir.

Réalité 616 – Terre – période 2nde GM : l’activation du cube cosmique en 45 par le Crâne Rouge (prélude à l’aventure pour l’initiation du joueur), incite le Maestro à s’intéresser à la réalité 616. Il va ainsi envoyer ses généraux les uns après les autres pour s’assurer de récupérer le pouvoir présent dans cette réalité sans bouger le petit doigt.

FIL CONDUCTEUR (ancien): ~~lors de l’acte deux, on intègre le principe d’incursions, des failles dimensionnelles instables entre les réalités qui transportent certains héros sur notre Terre-616. Stark et Carter réussissent à stabiliser les failles, mais lorsque le Tesseract est réactivé (contenant la pierre de l’espace), ce dernier rompt l’équilibre et les incursions font leur retour. Les héros vont donc devoir trouver un moyen de stopper ces incursions tout en traversant de nombreuses épreuves. Il faudra tout au long du jeu, faire des suivis d’étude sur les incursions et essayer de comprendre un peu mieux leur fonctionnement.~~

Organisation des arcs :

= « débloque l’arc »

**Arc Civil War**

Avengers 1

Winter Soldier

Avengers 2

Civil War

**Prélude**

Captain America

(?) Agent Carter (?)

**Arc Infinity**

Gardiens Galaxie

Infinity

**Arc Tournoi champ.**

Galactus

Complot

Tournoi

Maestro

**Arc Mutants**

House of M

Sinister6

Avengers vs X-Men

Onslaught

**Arc Asgard**

Sürtür

Fear Itself

Ragnarok

**Arc Latvérie**

**Arc Spider-verse**

**Arc Hulk**

Planète Hulk

WWH

**Arc Logan**

**Arc Secret War**

**Arc Secret Invasion**

Dispo dès le départ

Réalités alternatives

*Note : dans les actes, il n’est pas nécessaire de tout voir (notamment chez les ennemis)*

Brouillon perso pour placer vite fait les évènements et quelques points

1. Captain America, le 1er vengeur

Steve Rogers est un gringalet >> Il combat Hydra et libère ses camarades >> Il détruit Hydra et fait gagner la guerre contre l’Allemagne nazie >> Il finit congelé au fond de l’antarctique.

Notes : arc classique pour bien apprendre à contrôler son perso et les différents systèmes de gestion. Le niveau atteint n’a finalement que peu d’importance.

1. Peggy Carter, SSR

Intégration de l’agent Peggy Carter au sein de sa nouvelle unité, l’USSR >> Affaire Stark et la vente d’arme à l’ennemi >> Leviathan >> Sang de Captain America >> Gaz provoquant des folies meurtrières >> élément zéro et failles trans-dimensionnelles.

Notes : permet d’instaurer le système des incursions trans-dimensionnelles. Idem que point précédent, le niveau n’est guère important.

1. L’invasion Chitauri

Suivre film. Coulson est mandaté par Fury pour réunir les Avengers

Notes : la découverte du cube cosmique à dérégler l’équilibre qui avait été restauré avec le chapitre précédent, on retrouve donc le système des incursions. D’où la capture des héros possibles. Voir Notes annexes.

1. Captain America, Winter Soldier

Suivre le film.

1. Avengers 2 – L’ère d’Ultron

Suivre le film.

1. Captain America, Civil War

Suivre le film.

A la fin du film, on retrouve Spidey et Stark. Ce qui permet d’enchainer sur le chapitre suivant avec les Sinister 6.

1. House of M

Démarrer par le désir de Wanda d’avoir des enfants, enchaîner avec la destruction de Hawkeye pour avoir des enfants vivants. Décision de la rencontrer à Genosha. Wanda altère la réalité en faisant un monde où les non-mutants sont persécutés et plus les mutants. Wolverine retrouve ses esprits et entame la reconstruction de l’équipe. Affrontement avec Magneto, Wanda et Pietro. Retour à la réalité et disparition de 98% des mutants.

1. Spiderman et les Sinister 6

Suite à la guerre civile, Spidey rentre à NY. Il a déjà eu l’occasion de se frotter à quelques méchants dont le Doc Oc’. Ce dernier décide de réunir un groupe pour en finir avec leur ennemi commun. D’où l’association des Sinister 6.

Notes : dans son combat contre les Sinister 6, Spidey recevra de l’aide, notamment celle de Wolverine. Ce qui nous permettra d’enchainer sur une saga X-Men.

1. Avengers vs X-Men ?

La Phénix Force revient sur Terre, grosse menace ou bien ? Les avengers sont contre les xmen pour. Stark détruit la Phénix-Force qui se scinde en 5 (Colossus, Cyclope, Emma Frost, Magik et Namor). Ils deviennent des dieux et font de la terre un paradis. Cependant le pouvoir corrompt, les avengers n’arrivent pas à les stopper.

Magnéto et le Professeur Xavier s’associent pour arrêter la Phénix Force. Ils se risquent à associer leurs esprits et leur puissance pour éjecter la Phénix Force de ses hôtes. Ils réussissent mais lors du combat final, ils sont détruits en même temps que la Phénix Force. (Reviendront sous la forme d’Onslaught plus tard) réapparition des pouvoirs des mutants

Création des Sentinelles pour surveiller les mutants à la suite de cet évènement. Les mutants n’ont plus le droit de sortir de leur réserve qui leur a été attribuée (zone du manoir-école)

1. Les gardiens de la galaxie

L’affrontement lors du combat contre Phénix a été tel, que l’énergie libérée a attiré Ronan dans sa quête des Pierres de l’Infini.

Les gardiens viennent nous prévenir de son arrivée et on se prépare en affrontant des émissaires de sa flotte de combat.

Ronan finit par échouer et retourne face à son maitre Thanos : « affronter les héros terriens, c’est attirer la mort ». Thanos aime l’idée et décide de partir pour la terre et trouver ces fameuses Pierres de l’Infini manquantes.

1. Thanos

Ronan ayant échoué, Thanos décide de faire le déplacement lui-même. Il va donc envoyer ses propres émissaires du Black Order (Corvus Glaive, Proxima Midnight, Black Dwarf, Ebony Maw, Supergiant). Chaque général du Black Order va envahir un point stratégique de la planète.

Les avengers vont devoir se rassembler (tous) pour affronter le Black Order, puis détruire Thanos, qui aura réussi à trouver toutes les Pierres de l’Infini.

1. Galactus, le dévoreur de monde

Après le combat titanesque contre Thanos, les Pierres de l’infini sont réparties entre plusieurs porteurs pour être disséminées et cachées dans l’univers. Cependant, leur forte utilisation sur Terre a imprégné la planète leur énergie. Et il faut peu de temps avant de voir débarquer le SilverSurfer sur Terre, annonciateur de l’arrivée de Galactus.

Combat contre SilverSurfer, IronMan prend sa place et devient le CosmicIronMan (Superior ?). Il propose au final un marché à Thanos, celui de lui faire dévorer un monde sur le point d’exploser. Ne pouvant communiquer avec ses compagnons, IronMan envoie Galactus sur cette planète encore habitée. Les héros vont tenter de l’arrêter puis finalement vont comprendre et aider la population à évacuer. Combat final pour accélérer l’explosion de la planète. Puis retour sur Terre avec les Avengers et les Gardiens.

1. La Latvérie
2. Le complot

Crâne Rouge n’est pas mort. Et il a profité de nos nombreuses batailles pour former une alliance avec les pires êtres possibles : MODOK, une super-intelligence et des pouvoirs de contrôle mental ; Attuma, roi des océans, opposant à Namor et chef d’une troupe d’atlantes dissidents ; Hyperion, super force/vitesse et rayons laser ; Dracula, roi des vampires.

Ils vont tenter de prendre le contrôle de la terre a partir de leur sous-marin. Ils sont à la recherche de reliques (telles que le trident de Poséidon qui contrôle les mers) pour dominer le monde.

Les héros vont devoir réunir leurs forces pour faire face à cette nouvelle menace (retour du cube cosmique ?)

1. Le tournoi des champions – le GrandMaitre face au Collectionneur

Le GrandMaitre et le Collectionneur sont deux entités cosmiques immortelles, ce sont des Doyens de l’univers. Suite à de nombreux désaccord, le GrandMaitre se retrouve acculé et propose de mettre en jeu la seule planète qu’il lui reste, la Terre. Le Collectionneur, amateur de biens rares et joueur invétéré va accepter le défi. On va donc devoir constituer plusieurs équipes et affronter celles du Collectionneur lors d’un tournoi en plusieurs manches dans des univers différents.

A nous de constituer des équipes équilibrées et puissantes, prêtes à affronter les ennemis du Collectionneur qui seront un mélange de héros ou de méchants issus des incursions.

Note : le tournoi remporté, le Collectionneur rend tout ce qu’il avait pris au GrandMaitre. Ce dernier nous remercie pour notre aide et nous octroie la possibilité de nous améliorer grâce à l’iso-8 un matériau rare lié aux incursions.

1. Onslaught

Suite à de nombreuses recherches pour refermer les failles qui génèrent des incursions, les scientifiques et héros les plus intelligents (Stark, Pym, Reed Richards, Spidey, Dr Strange…) ont trouvé le moyen de les faire disparaitre. Pendant leurs recherches pour rassembler les énergies des failles, ils ont détecté les forces psychiques de Magneto et du Professeur Xavier qui avaient disparu lors de la bataille contre la force Phénix. Les mutants demandent à ce que le Professeur Xavier soit ramené, tout comme magnéto. Mais lors du retour des psychés dans leurs corps, un problème survient et une fusion se réalise entre les deux mutants. Les pensées de Magneto fusionnent avec les mauvaises pensées que le Professeur Xavier refoule dans son subconscient. Magneto devient donc un être bon et partiellement amnésique. Quant au Professeur Xavier, la part d’ombre devient autonome et prend le contrôle du Professeur Xavier pour devenir Onslaught.

Voir l’arc Onslaught pour la suite du combat

1. Le Maestro

Malgré la défaite d’Onslaught et les recherches des scientifiques, les causes identifiées n’ont pas permis de résorber les failles dimensionnelles. Il semble qu’elles aient suffisamment d’énergie pour être autonomes. L’énergie qu’elles utilisent semble provenir de l’autre côté des failles.

Le cube cosmique avait déréglé l’équilibre et le Maestro a réussi à stabiliser le phénomène pour envoyer ses champions combattre et tester les réalités ; celle qui lui a paru la plus intéressante était la 616, il décide donc d’y venir imposer son autorité. Boss final.

Notes annexes

Les héros originaux de la Terre-616 ne sont pas capturables, en revanche, toutes les incursions le sont. On aurait ainsi, notre équipe totalement indépendante des personnages que l’on rencontre lors des chapitres de l’histoire. Pas de conflit entre les persos que l’on a et ceux de l’histoire. Sauf Coulson qui est notre perso de départ !

A voir, découvrir le gaz terrigène inoffensif mettrait peut-être trop de temps, il faut pouvoir capturer les héros dès le 3ème acte */Les héros vont alors effectuer des recherches pour transformer le terrigène en enlevant les propriétés de transformation. Ils obtiennent finalement des capsules de gaz dérivé du terrigène qui immobilise et permet de faire retrouver ses esprits aux héros touchés. /*

Capturer des perso identiques permet de les transformer en iso-8 (du perso ? du type ?) et au bout de X iso-8, on a la possibilité d’augmenter de +1% les caractéristiques du perso (jusqu’à un max de +100% ?)

De l’Histoire de Marvel, certains arcs ne sont pas (encore ?) intégrés (en arc optionnel ? dans une faille ? sur une île ?) :

* Secret Invasion (invasion Skrull)
* Secret War
* Planète Hulk/World War Hulk
* Old Man Logan
* Ragnarok
* Sürtür
* Fear Itself

Scenario détaillé de l’histoire

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Acte 1 | Captain America – Le 1er Vengeur | | Boss final | Crâne Rouge |
| Ch.1 | La transformation | Passage de Steve Rogers à Captain America | | |
| Ch.2 | Le front | Libération de ses compagnons en Allemagne | | |
| Ch.3 | La fin de la guerre | Affrontement de Crâne Rouge et fin dans l’antarctique | | |

Chapitre 1 – La transformation

Lieu de départ : NY, 1945

Personnage contrôlé : Steve Rogers avant transformation

Etapes :

* Tenter sa chance dans une sélection de l’armée
* Retrouver Bucky à la fête foraine
* Retenter sa chance à la sélection
* Accepter la proposition du docteur
* Réussir le camp d’entrainement
* Devenir Captain America
* Se faire enrôler dans l’armée et aller au front comme artiste

Chapitre 2 – Le front

Lieu de départ : Front des Alliés, 1945

Personnage contrôlé : Steve Rogers/Captain America

Etapes :

* Faire une représentation face aux combattants
* Discuter avec Peggy Carter
* Apprendre la capture du bataillon de Bucky
* Partir en solo grâce à Peggy et Stark
* Libérer le bataillon et le ramener au camp
* Créer le Howling Commando

Chapitre 3 – La fin de la guerre

Lieu de départ : Front des Alliés, 1945

Personnages contrôlés : Captain America, Bucky, DumDumDugan

Etapes :

* Foncer dans la forteresse du Crâne Rouge
* Affronter le Crâne Rouge
* Se séparer du groupe et aller dans la fusée
* Affronter le Crâne rouge seul
* S’écraser dans l’océan

*Notes : l’objectif majeur étant d’apprendre à contrôler le personnage, le système de combat, les interfaces avec les marchands, etc. L’équipe mise à notre disposition pendant les deux premiers actes n’a finalement que peu d’influence sur la suite du je : c’est principalement pour mettre en place le tutoriel et le fil rouge dans l’acte 2.*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Acte 2 | Peggy Carter, SSR | | Boss final | Whitney Frost |
| Ch.1 | L’affaire Stark | Découvrir pourquoi des inventions de Stark sont chez l’ennemi | | |
| Ch.2 | Léviathan | Démanteler le réseau ennemi | | |
| Ch.3 | L’élément Zéro | Résoudre le mystère de l’élément Zéro | | |

Chapitre 1 – L’affaire Stark

Lieu de départ : NY, après 1945

Personnage contrôlé : Peggy Carter

Etapes :

* Intégrer l’agence du SSR
* Enquêter sur les armes à la demande de Stark
* Retrouver Stark et empêcher l’utilisation des armes par la SSR
* Enquêter sur l’organisation du Léviathan

Chapitre 2 – Léviathan

Lieu de départ : NY, après 1945

Personnage contrôlé : Peggy Carter

Etapes :

* Trouver le Dr Ivchenko qui veut se venger en lâchant le gaz fou
* Affronter Dottie
* Arrêter le Stark hypnotisé par Ivchenko
* Arrêter le Dr

Chapitre 3 – L’élément Zéro

Lieu de départ : NY, après 1945

Personnage contrôlé : Peggy Carter

Etapes :

* Partir sur la côte ouest et intégrer l’unité
* Enquêter sur le meurtre du lac gelé
* Faire des recherches sur l’élément zéro
* Intégrer le complot de Chadwick
* Chercher Whitney Frost
* Dérober les noyaux des têtes nucléaires
* Dérober du sang de Whitney Frost
* Trouver de l’uranium
* Refermer la faille dimensionnelle
* Affronter Frost et la jeter dans l’autre dimension
* Stabiliser les failles dimensionnelles

*Note : n’ayant pas eu le temps de voir la saison 2, il y a sûrement des précisions ou des modifications à apporter.*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Acte 3 | L’invasion des Chitauris | | Boss final | Loki |
| Ch.1 | Le projet Initiative | Former le groupe des Avengers | | |
| Ch.2 | Le réveil de la bête | Capturer Loki | | |
| Ch.3 | L’invasion | Repousser les Chitauris | | |

Chapitre 1 – Le projet Initiative

Lieu de départ : Base secrète contenant le Tesseract

Personnage contrôlé : Phil Coulson

Etapes :

* Loki envoûte Selvig & Hawkeye et dérobe le Cube
* La base secrète s’effondre
* Fury décide de réactiver le projet Initiative
* Coulson va se rendre aux 4 coins du monde pour rencontrer les héros et les enrôler dans le projet
* Retour sur l’Héliporteur
* Annonce de la réapparition des incursions intempestives dues à la réactivation du Cube

Chapitre 2 – Le réveil de la bête

Lieu de départ : Héliporteur

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Les services de renseignement nous rapportent la future attaque de Loki en Allemagne pour dérober de l’iridium
* Capture de Loki
* Affrontement avec Thor pour le sort de Loki
* Face à face Romanoff / Loki
* Hawkeye attaque l’Héliporteur
* Hulk se réveille et affrontement avec Thor
* Capture de Hawkeye
* Loki tue Coulson (une incursion apparue au bon moment ? comme ça on garde notre perso officiel de départ toujours vivant)
* Loki s’enfuit avec le cube

Chapitre 3 – L’invasion

Lieu de départ : Héliporteur

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Réunir l’équipe et les convaincre de travailler de manière collective
* Lancer l’attaque contre Loki qui a démarré son invasion
* Abattre des hordes de Chitauris
* Hulk défonce Loki
* IronMan envoie le missile dans le portail
* Romanoff referme le portail
* Thor quitte la Terre avec Loki et le Tesseract
* Les héros gardent le sceptre de Loki

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Acte 4 | Captain America, le soldat de l’hiver | | Boss final | Winter Soldier |
| Ch.1 | Le projet Insight | Récupérer les otages et les documents | | |
| Ch.2 | La mort d’un héros | Enquêter sur l’assassinat de Nick Fury | | |
| Ch.3 | Le réveil de l’Hydra | Sauver le monde de l’Hydra | | |

Chapitre 1 – le projet Insight

Lieu de départ : Washington DC

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Trouver Captain America en train de faire son footing et rencontrer Falcon
* Etre envoyé en mission avec le Cap’ par le SHIELD
* Affronter Batroc
* Sauver les civils (jasper sitwell la taupe de l’hydra)
* Récupérer les documents
* S’échapper du bateau
* Retrouver Fury au QG du SHIELD
* Découvrir le projet Insight

Chapitre 2 – La mort d’un héros

Lieu de départ : Washington DC

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Suivre Fury dans sa voiture et se faire attaquer par le Winter Soldier
* S’échapper et retrouver Captain America chez lui
* Le Winter Soldier Tue Fury
* Rencontre avec le directeur Pierce (Hydra)
* Affronter les soldats de l’Hydra dans l’ascenseur
* S’enfuir et retrouver le Cap’ et Romanoff
* Investir la base secrète d’Arnim Zola
* Echapper au SHIELD/HYDRA qui fait sauter le bunker

Chapitre 3 – Le réveil de l’Hydra

Lieu de départ : la maison de Falcon

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Capturer Jasper Sitwell
* L’interroger
* Se faire attaquer par le Winter Soldier
* Se faire exfiltrer par Maria Hill
* Retrouver Fury
* Infiltrer le QG du Shield
* Diffuser le message du Cap’ sur l’infiltration par Hydra
* Saboter les 3 avions du projet Insight
* Affronter le Winter Soldier

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Acte 5 | L’ère d’Ultron | | Boss final | Ultron |
| Ch.1 | Le sceptre de Loki | Récupérer le sceptre et arrêter l’Hydra | | |
| Ch.2 | Ultron prend vie | Création du programme Ultron | | |
| Ch.3 | Classe verte en Sokovie | Arrêter Ultron | | |

Chapitre 1 – Le sceptre de Loki

Lieu de départ : Sokovie, base de l’Hydra

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Investir la base de l’Hydra
* Trouver le sceptre de Loki
* Les jumeaux blessent Hawkeye et manipule l’esprit de Stark (vision de la baleine extraterrestre et des avengers morts)
* Retourner à l’Avengers Tower

Chapitre 2 – Ultron prend vie

Lieu de départ : Avengers Tower

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Créer le programme Ultron
* Faire la petite sauterie entre super héro
* Jeu du marteau de Thor
* Attaque d’Ultron
* Recherche de Jarvis
* Recherche d’Ultron
* Poursuite d’Ultron en Afrique du Sud
* Affrontement dans le bateau avec Ultron et les jumeaux
* Affrontement entre Hulk et Veronica
* Fuite vers le refuge de Hawkeye

Chapitre 3 – Classe verte en Sokovie

Lieu de départ : Chalet de Hawkeye

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Premières discussion et divergences entre les avengers
* Visite de Fury
* Départ pour la Corée du Sud
* Récupération du corps de Vision
* Romanoff se fait capturer
* De retour à la Stark Tower, Thor active le corps de Vision
* Départ pour la Sokovie et l’île flottante
* Libération de Romanoff
* Affrontement contre les clones d’Ultron
* Nick Fury intervient et amène des renforts
* Pietro est tué (à annuler pour éviter toute incohérence avec l’acte House Of M : la mort est remplacée par une blessure grave)
* Wanda se déchaine et extermine les drones
* Puis arrache le cœur d’Ultron avant de l’expédier dans une fôret
* Stark et Thor provoquent la surcharge du pilier pour faire exploser la ville flottante
* Vision retrouve Ultron et le détruit
* Hulk fuit
* Thor retourne sur Asgard
* Création d’une nouvelle équipe d’Avengers
* Wanda commence à avoir des problèmes de stabilité émotionnelle dus à la mort de son frère

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Acte 6 | Captain America, Civil War | | Boss final | Captain America / Iron Man |
| Ch.1 | Le retour du Soldat | Retrouver Bucky | | |
| Ch.2 | L’affrontement | S’échapper pour traquer Zemo | | |
| Ch.3 | La base secrète | Arrêter Zemo | | |

*Note : faire un vrai Baron Zemo dans cet épisode, violet cagoulé avec une épée et le placer en bad guy qui a pour but de détruire les avengers et fini par les affronter.*

Chapitre 1 – le retour du Soldat

Lieu de départ : Lagos, Nigeria

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Affronter Crossbones
* Course-poursuite de la mallette
* Immeuble détruit et civil tués lors de l’explosion de Crossbones
* Création des accords sur le recensement
* Zemo tue un membre d’Hydra pour prendre les documents sur le Winter Soldier
* Enterrement de Peggy Carter, le Cap’ sympathise avec Sharon Carter
* Wanda se rapproche de le Vision
* Réunion aux Nations Unies
* Le roi du Wakanda est tué par le Winter Soldier
* Le Cap’ part à la recherche de Bucky avec Falcon
* Il le trouve dans son repaire
* Ils s’enfuient face au Shield
* Ils affrontent Black Panther
* Retour à Berlin
* Zemo s’infiltre dans la base et contrôle Bucky
* Le WinterSoldier s’échappe et tue un maximum de monde
* Rogers et Falcon neutralisent Bucky et l’emmènent
* Zemo fuit

Chapitre 2 – l’affrontement

Lieu de départ : usine désaffectée

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Bucky fait ses révélations (d’autres Winter Soldier en Sibérie)
* Ils décident de partir mais vont avoir besoin de renforts
* Hawkeye cherche Wanda
* Puis embarque Scott Lang
* Et retrouve le Cap’, Falcon et Bucky avec Sharon Carter qui leur a rendu leurs armes
* Ils partent voler un avion
* Affrontement avec les autres Avengers
* Chute de War Machine
* Le Cap’ prend la fuite vers la Sibérie avec Bucky

Chapitre 3 – La base secrète

Lieu de départ : Sibérie, base secrète de l’Hydra

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Stark se rend compte de son erreur après avoir reçu des informations des services de police allemands
* Il va au Raft discuter avec les vengeurs enfermés
* Il part pour la Sibérie
* Black Panther s’est infiltré dans son jet
* Sur place, le Cap et Bucky rencontrent Stark qui admet son erreur
* Ils trouvent les cadavres des Winter Soldiers endormis
* Zemo fait son annonce sur les parents de Stark
* Affrontement entre le Cap’, Bucky et Stark
* Zemo sort et tente de se suicider mais Black Panther l’en empêche
* Finalement, Bucky et le Cap’ s’enfuient, laissant le bouclier à Stark
* Rogers s’infiltre au Raft et libère ses coéquipiers
* Stark lit la lettre du Cap’
* Wanda se rapproche définitivement de Vision et lui exprime son souhait d’avoir des enfants

*A RETRAVAILLER (INCOHERENCES PIETRO)*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Acte 7 | House of M | | Boss final | Pietro et Wanda Maximoff |
| Ch.1 | La mort d’un héro | Wanda obtient enfin une descendance | | |
| Ch.2 | House of M | La réalité des vœux exaucés | | |
| Ch.3 | No more mutants | Revenir dans la réalité et stopper Wanda | | |

Chapitre 1 – La mort d’un héros

Lieu de départ : NY

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Wanda et Vision évoluent dans leur relation et tentent d’avoir des enfants
* Nombreux échecs
* Hawkeye, amoureux de Wanda, réprime ses sentiments
* Mais Wanda lit un jour dans son esprit et y voit son amour pour elle
* Quelques méchants d’AIM viennent en quête annexe pour étoffer le chapitre, combats pendant lesquels hawkeye se rapproche de wanda
* De plus en plus instable, Wanda commence à devenir dangereuse
* Au terme d’une violente dispute entre la Vision, Hawkeye et Wanda, cette dernière décide garder l’amour de Vision. Mais voulant des enfants, elle décide de tuer Hawkeye pour prendre sa force vitale pour l’utiliser et créer ses propres enfants. Wanda considère ainsi que l’amour réprimé de Hawkeye pourra s’exprimer sous la forme d’un amour maternel et qu’il ne sera pas perdu
* Après la mort de Hawkeye les Avengers se retournent contre Wanda et son frère et les obligent à fuir avec l’aide de Magneto
* Celui-ci les caches sur l’île de Genosha
* Wanda, prise de plus en plus de troubles du comportement, oblige Magneto à demander de l’aide au Professeur Xavier pour la maintenir dans un semblant de calme

Chapitre 2 – House of M

Lieu de départ : NY

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Les plus grands héros se réunissent à la tour des Vengeurs pour décider du sort de Wanda qui ne semble plus du tout contrôlable
* La décision est prise de la rencontrer
* Pietro convaincu que les vengeurs viennent tuer sa sœur, persuade sa sœur d’altérer la réalité et d’en faire un monde ou tous leurs désirs les plus profonds sont réalisés
* Wolverine est le seul héros à se souvenir de l’histoire, son désir le plus cher étant de se souvenir de son passé perdu
* Il retrouve des héros underground qui abritent une fillette ayant le même souvenir que lui
* Grâce à ses pouvoirs elle est capable de débloquer les souvenirs stockés dans leur subconscient
* Ils retrouvent un maximum de héros pour reformer une équipe solide (tous ne sont pas contactés, Stark par exemple ne se souviendra de rien de la réalité alternée)

Chapitre 3 – No more mutants

Lieu de départ : NY

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Après avoir rassemblés les héros, ils discutent tous de la meilleure manière de solutionner le problème de réalité alternative
* Il faut trouver le Professeur Xavier (une tombe existe mais son corps n’y est pas selon Cloak)
* Il faut trouver Magneto, car les héros pensent que c’est le responsable. Il n’aurait pas voulu qu’on tue sa fille
* Strange sous sa forme astrale retrouve Wanda pour discuter avec elle de cette réalité et apprend que c’est Pietro et non Magneto qui est à l’origine de ce changement
* Pendant ce temps Magneto retrouve ses esprits grâce à la fillette
* Ce dernier s’emporte contre son fils qui a manipulé sa fille et décide de le tuer
* L’affrontement fait rage et à la fin des évènements, Wanda perdant ses enfants « synthétiques » et son frère, tué par Magneto
* Elle reproche à son père sa volonté d’avoir toujours voulu le pire, et lui dit que si les mutants n’existaient pas, rien de tout cela ne serait arrivé. Elle finit par prononcer une ultime parole : « No more mutants »
* La réalité alternative disparait et tous les mutants qui n’étaient pas protégés par le champ psychique d’Emma Frost perdent leurs pouvoirs
* Le Professeur X réapparait, ses pouvoirs psychiques l’ont préservé du sort de Wanda
* Wanda disparait dans une contrée perdue, dans un petit village dans la montagne

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Acte 8 | SpiderMan Homecoming | | Boss final | Les Sinister 6 |
| Ch.1 | Chasse à l’Homme | Echapper à Kraven | | |
| Ch.2 | Homecoming | Démasquer le Vautour et sa vente d’armes Chitauries | | |
| Ch.3 | Les Sinister 6 | Mettre fin au complot des Sinister 6 | | |

Chapitre 1 – Chasse à l’Homme

Lieu de départ : NY, Midtown

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Stark rend visite à Parker
* Comme il a fait du bon boulot et qu’il a réussi à coffrer quelques gros méchants par le passé, il lui offre son nouveau costume
* Kraven arrive à NY avec son arsenal de chasse
* Il décide de tendre plusieurs pièges à l’araignée
* Un groupe de civil est bloqué dans un ascenseur qui risque de lâcher
* Un enfant est suspendu au pont de Brooklyn
* Les animaux du zoo sont mentalement contrôlés et boosté au niveau physique et intelligent
* Des civils sont disposés comme otages dans chaque cellule des animaux
* Ils seront les adversaires de Spidey pendant que Kraven tente de le capturer
* Spidey défait Kraven
* Kraven est mis sous les barreaux
* Il se retrouve dans la cellule à côté du Doc Oc’ et préparent leur évasion

Chapitre 2 – Homecoming

Lieu de départ : NY, Midtown

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Suite à un braquage qui tourne mal, Spidey laisse échapper une bande de braqueurs équipés de matériel Chitauri
* Stark lui demande de faire attention et de ne pas prendre le matériel extraterrestre à la légère
* Il continue ses recherches et intercepte un vendeur de matériel
* Ce dernier n’est autre que le Shocker qu’il va devoir affronter
* Le Shocker s’enfuit et retourne dans sa planque, le Vautour le désintègre
* Le vautour décide de passer à l’étape supérieure et de voler le matériel Stark
* Spidey s’infiltre dans l’avion et affronte le Vautour
* L’avion se crashe, deuxième round
* Le matériel est sauvé, Spidey laisse le Vautour ligoté pour la police

Chapitre 3 – Les Sinister 6

Lieu de départ : NY, Midtown

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Kraven et le Doc Oc’ ont tout planifié pour leur évasion
* Ils se payent même le luxe de reprendre leur équipement et de libérer le Vautour qui souhaite se venger de Spidey
* Ils disparaissent de la circulation et Spidey perd leur trace
* Des stocks d’armes et des réserves de banques sont dérobées plusieurs fois par semaine
* Spidey tente de les débusquer, interroge des criminels bas de gamme et mène un travail de détective sans réussir à les trouver
* Spidey fini par rencontrer Wolverine
* Ce dernier lui explique que Kraven et le chasseur qui a emprisonné un morceau de Jean Grey par le passé lors de sa chasse au Phénix. Il a juré de la venger et de rapporter cette relique sur la tombe de la défunte
* Alors qu’ils décident de fouiller une île (rhodes island, là où y’a la statue de la liberté ?) les Sinister 6 leur tombe dessus
* Ils ont un plan machiavélique (mais lequel)
* Spidey et Wolverine s’associent et affrontent le gang
* Ils triomphent et mettent hors d’état de nuire les Sinister 6
* Wolverine récupère la fiole contenant la relique du Phénix
* Parker l’accompagne sur la tombe
* Wolverine dépose le contenu sur la tombe
* Une fois partis, la tombe s’illumine et le Phénix semble renaître
* Une toute petite étoile filante s’échappe de la tombe et en direction de l’espace, appelant le Phénix
* Le Phénix semble renaître de nulle part du fin fond de l’espace et prend la direction de la Terre

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Acte 9 | Avengers vs X-Men | | Boss final |  |
| Ch.1 | La renaissance | S’informer sur la réapparition du Phénix | | |
| Ch.2 | L’affrontement | Détruire la menace que représente le Phénix | | |
| Ch.3 | La Phénix Force | Faire chuter les Dieux de la Phénix Force | | |

Chapitre 1 – La renaissance

Lieu de départ : NY, Avengers Tower

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Le Phénix se dirige vers la Terre
* Les scientifiques sur Terre, Richards, Stark, Pym et les autres, ont détecté la présence de cette force venue de l’autre bout de l’espace
* Ils arrivent à identifier la puissance issue du Phénix
* Les grands esprits se rencontrent pour décider sur ce qu’il faut faire
* La décision est prise de détruire cette force lorsqu’elle arrivera
* Wolverine et Cyclope organisent un soulèvement des mutants pour sauver cette force qui peut faire renaître leur peuple
* Les mutants attaquent les héros en plusieurs groupes
* Hope s’échappe et mutants et vengeurs partent à sa poursuite
* Chaque groupe lance des recherches dans les 5 lieux où elle a été détectée
* Wolverine retrouve Hope le premier et décide de l’aider (cache son jeu et appelle Captain America)
* Détourner l’attention des mutants pour laisser passer Iron Man et son arme
* Iron Man tire sur la Phénix Force et la brise en 5 morceaux
* Les 5 morceaux de la Phénix Force intègrent les corps de 5 héros : Colossus, Cyclope, Emma Frost, Magik et Namor qui forment maintenant le Phénix-5

Chapitre 2 – L’affrontement

Lieu de départ : Au pied d’Utopia, ville flottante contrôlée par la Phénix Force

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Devenus des quasi-dieux, ils créent un monde flottant utopique pour les mutants
* Les Avengers décident de se préparer au pire, quand les Phénix-5 ne seront plus aussi pacifiques
* Tenter de soustraire Hope, d’Utopia
* Cyclope et Emma Frost remballent à eux deux tous les héros
* Scarlet Witch, sortant de son exil, sauve les Avengers et Hope in extremis en les téléportant dans un lieu sûr
* Cyclope décide de traquer les Avengers et lance Namor à leur poursuite
* Namor affronte tous les héros présents au Wakanda et perd, mais la ville est quasi détruite
* Sa portion de Force Phénix est restituée aux 4 autres
* Les Avengers s’échappent sur sur K’un L’un, lieu inconnu des X-Men
* Les vengeurs lancent des attaques depuis K’un L’un et à travers des portails
* Les héros reviennent de moins en moins nombreux, nombre d’entre eux sont capturés
* Le professeur Xavier tente de prévenir Cyclope par télépathie et lui demande d’arrêter
* Plus les jours passent et plus la Phénix Force devient tyrannique avec les mutants d’Utopia

Chapitre 3 – La Phénix Force

Lieu de départ : Au pied d’Utopia, ville flottante contrôlée par la Phénix Force

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Hope suit un entrainement à K’un L’un pour pouvoir supporter la potentielle Phénix Force
* Mise en place d’un plan de sauvetage des héros capturés dans les Limbes par Magik et Colossus
* Le professeur Xavier rejoint les héros devant les volcans qui sont l’entrée des Limbes
* Infiltration de la prison des Limbes
* Affrontement difficile contre Magik et Colossus
* Spidey fait échapper les héros, se fait cogner sévère puis réussi à se faire se retourner Magik et Colossus l’un contre l’autre pour l’obtention de plus de Phénix Force. Spidey termine quasi mort
* Les deux morceaux de Phénix Force retournent vers Emma et Cyclope
* Cyclope décide d’aller chercher Hope lui-même
* Hope le bat et l’envoie sur la Lune après avoir absorbé les pouvoirs de Scarlet Witch, de Shou-Lao et une partie de sa Phénix Force
* Cyclope décide de chercher Emma pour utiliser sa Phénix Force
* Les Avengers et les mutants, tous combinés, attaquent par surprise Cyclope et Emma qui sont en pleine discussion sur l’avenir : elle veut tout brûler et repartir de zéro, lui, ne le souhaite pas
* Le Professeur Xavier essaye de les bloquer de manière télépathique pour les neutraliser
* Cyclope arrive à prendre la portion de la Phénix Force à Emma et devient ainsi le Phénix Noir
* Cyclope tue les esprits de Magnéto et du Professeur Xavier qui s’associent pour arrêter la Phénix Force. Ils se risquent à associer leurs esprits et leur puissance pour éjecter la Phénix Force de Cyclope. Leurs esprits sont tués mais leurs corps persistent (Reviendront sous la forme d’Onslaught plus tard).
* Les Avengers font face au Phénix Noir
* Puis, Hope et Scarlet Witch l’affrontent, le battent et la Phénix Force fonce dans le corps de Hope
* Hope arrive, grâce à la Phénix Force à restaurer le monde dans son état antérieur
* Scarlet Witch aide Hope à détruire la Force, « No more Phoenix » et laisse la Phénix Force éclater en des milliards d’éclats de poussière à travers le monde
* Ces éclats provenant de la force Phénix, se disperse à travers la planète pour faire renaitre les pouvoirs perdus des mutants
* Réactivation du programme Sentinelle pour trouver les mutants ex-phénix en fuite
* Réhabilitation des mutants dans le manoir

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Acte 10 | Les Gardiens de la Galaxie | | Boss final | Ronan |
| Ch.1 | Je s’appelle Groot | Recherche de la Pierre de l’infini | | |
| Ch.2 | Maximus le traître | Infiltrer la cité d’Attilan | | |
| Ch.3 | L’Accusateur Kree | Retrouver la Pierre avant Ronan | | |

Chapitre 1 – Je s’appelle Groot

Lieu de départ : NY, Avengers Tower

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Les Gardiens de la Galaxie débarquent sur Terre à la recherche de l’énergie détectée lors du combat contre le Phénix
* Première fois qu’on voit les Gardiens, du coup, combat contre une partie des gardiens (Rocket, Drax et Groot, les bourrins avides de baston) avant que le reste ne vienne lever les malentendus
* Explication de l’acte précédent avec le Phénix
* StarLord explique que ses pouvoirs ont dû être boostés par la présence d’une Pierre de l’infini
* Ils se mettent à la recherche de la Pierre
* Ils tombent face à des inhumains contrôlés par Maximus
* Se prennent une rouste, mais les inhumains fuient
* Détection de la ville d’Attilan dans l’orbite de la Terre

Chapitre 2 – Maximus le traître

Lieu de départ : NY, Avengers Tower

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Décision d’infiltrer la ville
* Affrontement des inhumains royaux
* Destruction des casques de contrôle mental
* Recherche de Maximus le traître
* Ce dernier s’est échappé et a prévenu quelqu’un
* Retour sur Terre et recherche de la Pierre

Chapitre 3 – L’accusateur Kree

Lieu de départ : NY, Avengers Tower

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Détection d’un vaisseau suspect en approche de la Terre
* Tentative d’interception du vaisseau
* Affrontement de Ronan et certains de ses sbires
* Il nous claque une rouste et part chercher la pierre de l’infini sur terre
* Atterrissage du vaisseau de Ronan
* Détection de la Pierre
* Ronan arrive au même moment sur les lieux
* Affrontement en plusieurs parties : sans la pierre, avec la pierre
* Défaite et fuite de Ronan
* Récupération de la Pierre de l’infini

*Note : Ronan finit par échouer et retourne face à son maitre Thanos : « affronter les héros terriens, c’est attirer la mort ». Thanos aime l’idée et décide de partir pour la terre et trouver les Pierres de l’Infini manquantes.*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Acte 11 | Les Pierres de l’Infini | | Boss final | Thanos et le Black Order |
| Ch.1 | Un lieu sûr | Trouver un lieu sûr pour cacher la Pierre de l’Infini | | |
| Ch.2 | Protéger les Pierres | Retrouver les Pierres de l’Infini cachées | | |
| Ch.3 | Le Gant de l’Infini | Détruire Thanos et lui enlever les Pierres | | |

Chapitre 1 – Un lieu sûr

Lieu de départ : NY

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Les Gardiens souhaitent que la Pierre de l’Infini soit placée dans un lieu sûr
* Ils partent à la rencontre de Strange pour lui demander conseil
* Ce dernier leur révèle qu’il en possède lui-même déjà une dans l’œil d’Agamotto
* Pour éviter de placer les Pierres sur les mêmes planètes il suggère d’aller voir le Nova Corps qui en possède déjà une pour leur demander conseil
* Décollage avec les Gardiens direction le Nova Corps sur Xandar
* A leur arrivée, la ville de Xandar est dévastée
* Une fouille de la ville permet de retrouver des Nova et d’apprendre que la pierre a été volée par un groupe d’êtres immondes (Black Order)

Chapitre 2 – Protéger les Pierres

Lieu de départ : Xandar

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Il faut vérifier que les autres Pierres sont en sécurité, bien protégées et avertir leur détenteur
* Direction le Collectionneur qui en détient une, information donnée par les Novas
* Arrivée sur Knowhere
* Retrouver le Collectionneur
* Lui faire avouer qu’il a donné la Pierre au Black Order
* Décollage pour Asgard où l’autre Pierre de l’Infini est conservée dans le Tesseract
* Thornous accueille et nous certifie que la pierre est bien gardée. Il nous propose d’aller voir la relique. S’apercevoir que la relique a disparue, que le Loki enfermé dans sa geôle est en fait Odin plongé dans son sommeil et qu’Odin est en réalité Loki. Il a donné la Pierre au Black Order en échange de la survie d’Asgard. L’affronter et le vaincre
* Partir pour la Terre où les dernières Pierres sont présentes, on se retrouve à avoir 3 pierres et le Black Order aussi. Le voyage est plus long que le Black Order
* Le Black Order possédant la Space Stone, il s’est déplacé facilement et rapidement sur Terre
* Les Reality et Power Stones permettent au Black Order d’arracher la Pierre de Vision avant qu’on arrive
* Le Black Order détient 4/6 Pierres
* On arrive et ils ont pris en otage de nombreux héros et nous demandent de leur donner les 2 pierres restantes
* Affrontement face au Black Order pour reprendre les Pierres
* Le combat fait rage et au moment où le Black Order s’apprête à perdre, Thanos débarque et nous met une gifle, prenant au passage les deux dernières Pierres
* Il les met toutes sur le gant et s’échappe sur son îlot qu’il place en orbite autour de la Terre

Chapitre 3 – Le Gant de l’Infini

Lieu de départ : NY

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Sur son îlot, Thanos décide de se créer des statues à son image avant de vouloir détruire la Terre
* Combat contre Thanos qui possède toutes les Pierres et qui est invincible
* Thanos finit par ignorer les vengeurs pour concentrer son énergie avant de détruire la Terre
* Le Cap’ a alors une idée, toucher son ego
* « nous t’avons déjà battu par le passé, mais tu nous ignores car tu as peur de nous. Tu possèdes tous les pouvoirs mais sans eux tu n’es rien. Tu ne serais même pas capable de nous battre avec une seule pierre ! »
* Thanos : « challenge accepted » il nous combat, et utilise la Time Stone pour nous faire vieillir jusqu’à l’état de poussière, seul Thor en vieillissant devient plus puissant et utilise son Mjollnir qui au contact de la pierre et du gant, renvoit les effets à Thanos
* Ce dernier inverse le temps et tous les vengeurs reviennent dans la partie
* Thanos change de pierre et utilise la Mind Stone pour retourner les vengeurs les uns contre les autres
* Ils se critiquent et finissent par s’affronter, laissant Thanos profiter du spectacle
* La Mind Stone rend les héros en colère, seul Hulk n’est pas affecté car toujours en colère
* La colère ne se contrôle pas, il faut la libérer, contre Thanos
* Hulk finit par toucher et blesser Thanos
* Changement de pierre, Space Stone, esquive toutes les attaques et attaque par derrière en mode déplacement instantané
* Black widow détecte le lapse de temps nécessaire au déplacement de Thanos et arrive finalement à esquiver les attaques avec Hawkeye
* Combat contre Thanos et victoire fictive à cause de la Reality Stone
* Arrivé sur l’Heliporteur du SHIELD
* Le Cap’ s’en rend compte car Crane Rouge est enfermé dans une prison du shield et veut payer pour ses crimes, chose impensable
* La connexion avec la pierre se rompt et ils reviennent sur l’îlot.
* Affrontement final de Thanos utilisant la Power Stone
* Finalement Thanos prend le dessus, se retrouve en face à face avec Ironman qu’il détruit, mais trouve une carcasse vide, ce dernier ayant envoyé les avengers avec une armure vide pour analyser les pierres
* En parallèle du combat, les scientifiques restés sur Terre avec Tony ont continué d’analyser les énergies utilisées par les Pierres et ont adapté le protocole informatique de Vision pour qu’il s’adapte aux pierres et contrôler les énergies qu’elles produisent
* Thanos et combattu et vaincu par les héros appuyés d’un Méga Vision
* Retour sur terre avec les pierres, le titan fou dans un coma profond
* Des êtres immortels, les Célestes, viennent sur Terre pour reprendre Thanos qui est le dernier de sa race (les Eternels). Les Célestes expliquent aux héros que Thanos était différent des autres êtres de sa race, a été mis à l’écart malgré les efforts de son père, s’est tourné vers la Mort et a mené des expériences pour tuer sa race censée être immortelle, ce qu’il réussit. Ils décident d’emmener Thanos et étant dans le coma, ils le scellent dans un bloc de stase pour le reste de l’éternité. Ils annoncent aussi la venue dans un futur proche de l’être unique et suprême issu de l’œuf cosmique.
* A la suite de cette annonce les héros décident de répartir les 6 pierres de façon équitable et dans des lieux définitivement sûrs
  + Vision récupère sa pierre et reste sur Terre
  + Strange celle pour l’œil d’Agamotto et pouvant voyager à travers les dimensions peut rester sur Terre
  + une pour Asgard où Loki n’est plus Roi, mais Thor, en attendant qu’Odin se réveille
  + Le Nova Corps en gardera une, avec les Gardiens à leurs côtés
  + Une pierre est envoyée au monastère de K’un L’un, qui n’apparait dans la dimension terrestre qu’une fois tous les 10 ans
  + La dernière est, sur proposition des Gardiens, donnée au Gardien Céleste Uatu. Cependant, ce dernier refusera (politique non interventionniste) et c’est Nick Fury qui gardera finalement la dernière pierre sur Terre (elle sera volée par Crâne Rouge lors de l’acte 14 le Complot)

*A TERMINER*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Acte 12 | Le dévoreur de monde | | Boss final | Galactus |
| Ch.1 | Le Silver Surfer | Arrivée du silver surfer pour préparer la terre | | |
| Ch.2 | Cosmic IronMan | Ironman remplace le silver surfer dans son rôle de hérault | | |
| Ch.3 | Galactus | Battre galactus | | |

Chapitre 1 –

Lieu de départ :

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

Après le combat titanesque contre Thanos, les Pierres de l’infini sont réparties entre plusieurs porteurs pour être disséminées et cachées dans l’univers. Cependant, leur forte utilisation sur Terre a imprégné la planète leur énergie. Et il faut peu de temps avant de voir débarquer le SilverSurfer sur Terre, annonciateur de l’arrivée de Galactus, dévoreur de monde et de technologies.

Combat contre SilverSurfer, IronMan prend sa place et devient le CosmicIronMan (Superior ?). Il propose au final un marché à Galactus, celui de lui faire dévorer un monde sur le point d’exploser. Ne pouvant communiquer avec ses compagnons, IronMan envoie Galactus sur cette planète encore habitée. Les héros vont tenter de l’arrêter puis finalement vont comprendre et aider la population à évacuer. Combat final pour accélérer l’explosion de la planète. Puis retour sur Terre avec les Avengers et les Gardiens.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Acte 13 | La Latvérie | | Boss final | Fatalis |
| Ch.1 | Fatalactique | Stopper les plans de Fatalis | | |
| Ch.2 | Excalibur | Retrouver Merlin et Excalibur pour vaincre Morgane | | |
| Ch.3 | King Fatalis | Arrêter Fatalis et Excalibur | | |

Chapitre 1 – Fatalactique

Lieu de départ : NY

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Fatalis a réussi à analyser Galactus lors de son passage sur Terre. Il a pu extraire un fragment de Galactus lors de l’affrontement avec les héros
* Son objectif est de devenir une entité cosmique immortelle
* Il met en place une machine de transfert d’énergie dans son château
* A NY les détecteurs s’affolent des niveaux d’énergie perçus en Latvérie et au travers des incursions réparties dans le monde
* Les héros décident de partir infiltrer la Latvérie pour empêcher Fatalis de terminer ses plans
* Labyrinthe dans le village et affrontement des fatalibots
* Labyrinthe dans le château + fatalibots
* Affrontement de Fatalis
* Stark surcharge la technologie, explosion de lumière blanche
* L’équipe se retrouve transposée au Moyen-âge

Chapitre 2 – Excalibur

Lieu de départ : Moyen-âge

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Notre équipe se retrouve coincée au M-A
* Le roi Arthur nous attaque
* Le vaincre mais être clément en lui laissant la vie sauve et lui expliquant notre situation
* Il nous explique que Morgane la fée a capturé Merlin et que seul lui possède les connaissances magique pouvant nous aider
* Fatalis de son côté s’est associé à Morgane
* Combattre les démons et les dragons envoyés par Morgane pour nous éloigner des plans de Fatalis
* Libérer Merlin
* Trouver Excalibur, source de pouvoir magique
* Affronter Morgane et Fatalis pour s’emparer d’Excalibur
* Excalibur peut amener la paix si elle est tenue par un roi juste, mais elle est capable de soulever une armée de morts et de démons en cas de prise par un être maléfique
* Grâce à un sortilège de Merlin, ce dernier nous renvoit avec Fatalis dans notre époque
* Mais Fatalis dérobe Excalibur avant le transfert

Chapitre 3 – King Fatalis

Lieu de départ : NY

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Nous sommes donc tous de retour dans notre époque
* Fatalis ayant dérobé l’épee Excalibur, s’échappe et commence le soulèvement de son armée de démons et de morts pour prendre le contrôle du monde
* Affronter les ennemis
* Vaincre Fatalis et renvoyer l’épée à Merlin pour qu’il la donne à Arthur

*A RETOUCHER*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Acte 14 | Le Complot | | Boss final | Le Crâne Cosmique |
| Ch.1 | Les premières secousses | Cambriolages, prises d’armes ultra dangereuses, etc. mais en individuel | | |
| Ch.2 | Le complot | Le complot passe à l’attaque en groupe | | |
| Ch.3 | Le grand machiniste | Le crane les trahi tous et se transforme pour dominer le monde | | |

Idée ! Ne pas faire avec le cube cosmique mais les pierres de Norn, ça évitera un retour des pierres de l’infini. Et on aurait aussi l’intégration de l’enchanteresse et de l’exécuteur. Voir acte 14 bis

Chapitre 1 – Les premières secousses

Lieu de départ : NY

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Des objets disparaissent des réserves protégées du SHIELD (iridium, adamantium, vibranium, graviton, des technologies extraterrestres…)
* Enquêter sur ces vols
* Des équipes d’AIM, des Atlantes, des « fantômes-vampires » semblent être à l’origine de ces disparitions
* Débusquer tour à tour les coupables sans jamais récupérer les objets ni capturer les leaders
* Le crâne rouge se manifeste en annonçant la mise en place prochaine d’une nouvelle organisation qui règnera sur la Terre et l’univers, en diffusant son message il envoie un virus-espion pour surveiller les déplacements des héros
* Les héros tentent de trouver le Crâne, mais sans succès. Caché dans un sous-marin de l’Hydra

Chapitre 2 – Le complot

Lieu de départ : NY

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Le complot commence sa première attaque depuis les mers, grâce a la corne de Protée. Cette dernière permet de contrôler les entités marines (kraken & co)
* Affrontement héros/Attuma
* La deuxième vague d’attaque est lancée par Dracula qui a dérobé le coffre de Jotunheim détenteur des glaces éternelles. Elles se répandent à travers le monde et des loups de Nibelheim commencent à arriver sur terre
* Affrontement héros/Dracula
* 3ème vague contre MODOK, trouver une relique pour lui ou un objet balèze
* Affrontement héros/Modok+AIM
* Fury décide de renforcer les défenses des objets les plus précieux que détient le SHIELD, si le Crâne rouge a décidé de voler les reliques, il va finir par s’attaquer au tesseract
* Il annonce ainsi que le tesseract est toujours sur Terre car le Gardien n’a pas voulu intervenir
* Les héros décident d’aller upgrader les défenses mises en place autour du Tesseract
* Crane Rouge les suit grâce à son virus-espion
* Les héros uprage les défenses du tesseract
* Pendant ce temps crâne rouge, grâce à son virus, lance une alerte aux héros comme s’il était présent dans un lieu pour commettre un vol ou autre
* Sur place les héros se retrouvent face à un Hyperion
* Pendant ce temps, le reste du complot vol le tesseract
* Crane rouge averti Hyperion, ce dernier fuit le combat

Chapitre 3 – Le Crâne Comsique

Lieu de départ : NY

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Fury annonce le vol du cube
* De retour dans leur sous-marin, le complot lance son opération d’invasion universelle
* Installation des équipements dérobés dans le Nevada, et mise en place des portes transdimensionnelles
* Combat contre le complot en plusieurs phases
* « défaite des héros »
* Au final le crâne indique au complot que les portes sont prêtes
* Stark qui a lancé une étude à distance, explique le crane est en train de le doubler pour être le seul maitre de l’univers
* Il envoie alors ses vieilles armures dans les portails instables pour prouver sa théorie
* Le complot se désuni et attaque crane rouge
* Il absorbe le cube pour devenir le crane cosmique
* Et foutre une branlée à tout le monde
* Combat en plusieurs morceaux
* Au final, son corps terrien ne peut supporter plus longtemps les effets de la pierre de l’infini et explose

Crâne Rouge n’est pas mort. Et il a profité de nos nombreuses batailles pour former une alliance avec les pires êtres possibles : MODOK, chef de l’AIM, une super-intelligence et des pouvoirs de contrôle mental ; Attuma, roi des océans et d’un bataillon d’Atlantes dissidents, opposant à Namor; Hyperion, un superman à la sauce Marvel avec super force/vitesse et rayons laser ; Dracula, roi des vampires et de Transylvanie.

Ils vont tenter de prendre le contrôle de la Terre. Ils sont à la recherche de reliques (telles que le trident de Poséidon qui contrôle les mers, le coffre de Jotunheim détenteur des glaces éternelles…) pour dominer le monde.

Les héros vont devoir réunir leurs forces pour faire face à cette nouvelle menace (retour du cube cosmique ?)

Grâce au cube cosmique, le crane rouge offre à chaque membre, un monde à dominer

* + Modok : Asgard et ses connaissances avancées
  + Hyperion : une réplique de son monde natal
  + Dracula : le monde des morts ?
  + Attuma : ?
  + Lui, garde la Terre

Mais c’est un piège et Stark le démontre en envoyant des vieilles armures dans les portails à la place des méchants. Celles-ci sont détruites car les portails des incursions ne sont pas stables dans le sens Terre-616 vers l’extérieur. Le complot se retourne contre crane rouge qui les bat à l’aide du tesseract. Puis se l’intègre dans la poitrine et devienne le Crâne cosmique

*Y intégrer l’enchanteresse et l’exécuteur*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Acte 14bis | Le Complot | | Boss final | Le Crâne Cosmique |
| Ch.1 | Les premières secousses | Cambriolages, prises d’armes ultra dangereuses, etc. mais en individuel | | |
| Ch.2 | Le complot | Le complot passe à l’attaque en groupe | | |
| Ch.3 | Le grand machiniste | Le crane les trahi tous et se transforme pour dominer le monde | | |

Chapitre 1 – Les premières secousses

Lieu de départ : NY

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Des objets disparaissent des réserves protégées du SHIELD (iridium, adamantium, vibranium, graviton, des technologies extraterrestres…)
* Enquêter sur ces vols
* Des équipes d’AIM, des Atlantes, des « fantômes-vampires » semblent être à l’origine de ces disparitions
* Débusquer tour à tour les coupables sans jamais récupérer les objets ni capturer les leaders
* Le crâne rouge se manifeste en annonçant la mise en place prochaine d’une nouvelle organisation qui règnera sur la Terre et l’univers, en diffusant son message il envoie un virus-espion pour surveiller les déplacements des héros
* Les héros tentent de trouver le Crâne, mais sans succès. Caché dans un sous-marin de l’Hydra

Chapitre 2 – Le complot

Lieu de départ : NY

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Le complot commence sa première attaque depuis les mers, grâce a la corne de Protée. Cette dernière permet de contrôler les entités marines (kraken & co)
* Affrontement héros/Attuma
* La deuxième vague d’attaque est lancée par Dracula qui a dérobé le coffre de Jotunheim détenteur des glaces éternelles. Elles se répandent à travers le monde et des loups de Nibelheim commencent à arriver sur terre
* Affrontement héros/Dracula
* 3ème vague contre MODOK, trouver une relique pour lui ou un objet balèze
* Affrontement héros/Modok+AIM
* Fury décide de renforcer les défenses des objets les plus précieux que détient le SHIELD, si le Crâne rouge a décidé de voler les reliques, il va finir par s’attaquer aux reliques de Norn
* Les héros décident d’aller upgrader les défenses mises en place autour des Pierres
* Crane Rouge les suit grâce à son virus-espion
* Les héros uprage les défenses des Pierres
* Pendant ce temps crâne rouge, grâce à son virus, lance une alerte aux héros comme s’il était présent dans un lieu pour commettre un vol ou autre
* Sur place les héros se retrouvent face à un Hyperion
* Pendant ce temps, le reste du complot vol les Pierres de Norn
* Crane rouge averti Hyperion, ce dernier fuit le combat

Chapitre 3 – Le Crâne Comsique

Lieu de départ : NY

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Fury annonce le vol des Pierres de Norn
* De retour dans leur sous-marin, le complot lance son opération d’invasion universelle
* Installation des équipements dérobés dans le Nevada, et mise en place des portes transdimensionnelles grâce au Pierres
* Il s’agit d’un alignement cosmique des 9 mondes d’Yggdrasil
* Possibilité d’absorption de l’énergie de l’arbre et de contrôle des 9 royaumes
* Combat contre le complot en plusieurs phases
* « défaite des héros »
* Au final le crâne indique au complot que les portes sont prêtes, chacun aura un monde
* Stark qui a lancé une étude à distance, explique le crane est en train de les doubler pour être le seul maitre de l’univers
* Il envoie alors ses vieilles armures dans les portails instables pour prouver sa théorie, elles explosent
* Le complot se désuni et attaque crane rouge
* Il absorbe les Pierres pour devenir le crane cosmique
* Et foutre une branlée à tout le monde
* Combat en plusieurs morceaux
* Au final, son corps terrien ne peut supporter plus longtemps les effets cosmiques
* Il faut surcharger le crâne avec des attaques énergétiques

*A AFFINER EVENTUELLEMENT*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Acte 15 | Le Tournoi des Champions | | Boss final | Meilleurs champions du GrandMaitre |
| Ch.1 | La sélection | Mise en place de l’équipe | | |
| Ch.2 | Le Battleworld | Phase intense du tournoi à travers des combats aux 4 coins du monde | | |
| Ch.3 | Doubler la mise | Quitte ou double | | |

Chapitre 1 – Le Battleworld

Lieu de départ : NY

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Le GrandMaitre arrive sur Terre avec comme objectif de dérober tous les habitants pour son tournoi
* Suite à d’âpres négociations avec lui, nous obtenons une chance de sauver la Terre : il faut gagner son défi.
* Un tournoi où s’affronterons ses champions contre une équipe que nous devons réunir
* De son côté il décide de réunir les pires criminels pour nous affronter
* De notre côté, il faudra réunir notre propre équipe, convaincre les héros de s’associer à nous etc.
* Nous devrons également choisir 3 terrains (sur une liste de 10 dans un monde créé de toutes pièces pour le tournoi) sur lesquels nous affronterons le GM. Le premier à 3 victoires gagne
* Il choisira le premier terrain, puis celui qui gagne choisi le terrain suivant (bonus terrain en fonction du type des persos)

Chapitre 2 – Le tournoi

Lieu de départ : Battleworld

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Le tournoi commence en affrontant les champions du GM sur son 1er terrain
* Rencontre en 3 matches gagnants (potentiellement 5 matches)

Chapitre 3 – Quitte ou double

Lieu de départ : Battleworld

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Après avoir perdu, le GM ne supporte pas la défaite et propose un ultime challenge au cours duquel il propose de donner ses champions s’il perd (autre possibilité : son meilleur champion qui est un perso unique ? Hyperion ? + gains en matériaux d’amélioration ?)
* Trouver une 2 épreuve (champions adverses surboostés ? augmentation du nombre d’adversaires ?...)
* On gagne
* On obtient notre récompense
* Il part

*A TERMINER*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Acte 16 | Onslaught | | Boss final | Onslaught |
| Ch.1 | Le retour à la vie | Magneto et Xavier sont ramenés à la vie | | |
| Ch.2 | Le combat |  | | |
| Ch.3 | La chute |  | | |

Chapitre 1 – Le retour à la vie

Lieu de départ : NY

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

* Les scientifiques continuent de travailler sur la fermeture des portails
* Ils détectent deux sources fluctuantes d’origine terrestre
* Ils s’aperçoivent que ce sont les énergies psychiques de Magneto et du Professeur Xavier
* Les corps sont amenés au labo
* Le transfert des énergies dans les corps débute
* Mais lors du retour des psychés dans leurs corps, un problème survient et une fusion se réalise entre les deux mutants
* Les pensées de domination de Magneto fusionnent avec les mauvaises pensées que le Professeur Xavier isole dans son subconscient
* Le Magneto qui revient à la vie est bon et bienveillant, on pense qu’il est reconnaissant de sa résurrection
* Le Professeur Xavier est égal à lui-même, personne ne se doute de sa double personnalité pour le moment
* La part d’ombre issue de son subconscient devient tellement puissante combinée à celle de Magneto, qu’elle prend le contrôle du corps
* Il demande du repos pour reprendre ses forces

Suite à de nombreuses recherches pour refermer les failles qui génèrent des incursions, les scientifiques et héros les plus intelligents (Stark, Pym, Reed Richards, Spidey, Dr Strange…) ont trouvé le moyen de les faire disparaitre. Pendant leurs recherches pour rassembler les énergies des failles, ils ont détecté les forces psychiques de Magneto et du Professeur Xavier qui avaient disparu lors de la bataille contre la force Phénix. Les mutants demandent à ce que le Professeur Xavier soit ramené, tout comme magnéto. Mais lors du retour des psychés dans leurs corps, un problème survient et une fusion se réalise entre les deux mutants. Les pensées de Magneto fusionnent avec les mauvaises pensées que le Professeur Xavier refoule dans son subconscient. Magneto devient donc un être bon et partiellement amnésique. Quant au Professeur Xavier, la part d’ombre devient autonome et prend le contrôle du Professeur Xavier pour devenir Onslaught.

Voir l’arc Onslaught pour la suite du combat

*A TERMINER*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Acte 17 | Le Maestro | | Boss final | Maestro |
| Ch.1 | Portails fermés | Les scientifiques coupent la source d’instabilité | | |
| Ch.2 | Inter dimensionnels | Partir dans l’autre réalité pour couper la source d’alimentation | | |
| Ch.3 | Le choc face Maestro | Affronter le Maestro dans un combat titanesque | | |

Chapitre 1 –

Lieu de départ :

Personnage contrôlé : Notre équipe

Etapes :

Malgré la défaite d’Onslaught et les recherches des scientifiques, les causes identifiées n’ont pas permis de résorber les failles dimensionnelles. Il semble qu’elles aient suffisamment d’énergie pour être autonomes. L’énergie qu’elles utilisent semble provenir de l’autre côté des failles.

Le cube cosmique avait déréglé l’équilibre et le Maestro a réussi à stabiliser le phénomène pour envoyer ses champions combattre et tester les réalités ; celle qui lui a paru la plus intéressante était la 616, il décide donc d’y venir imposer son autorité. Boss final.

Annexe/Brouillon perso

Les pierres de l’infini dans les films marvel (en couleur, celles qui ont été traitées et révélées) :

* Space Stone : dans le tesseract. Aujourd’hui détenue par les Asgardiens
* Reality Stone : dans l’Ether. Dans la galerie du Collectionneur jusqu’à ce qu’elle explose
* Power Stone : orbe de nuit, les Gardiens. Détenue par Nova Corps sur Xandar
* Mind Stone : sceptre de Loki. Front de Vision
* Time Stone : œil d’Agamotto, Strange.
* Soul Stone: Pas encore révélée. Rumeur sur la bague de la Panthère Noire.

Dans notre scénario (en couleur, celles qui sont traitées dans un acte ; bleu ciel, celle qui ne sont pas traitées et tout simplement laissées pour l’acte des Pierres de l’Infini) :

* Space stone : dans le tesseract, envoyé sur Asgard
* Reality stone: chez le collectionneur
* Power stone : sur Xandar
* Mind stone : sur Vision
* Time stone: dans l’œil d’Agamotto
* Soul stone : à trouver face à Ronan