



**INITIATION**

Un scénario conçu pour découvrir Batman GCC. Il a pour seul prétention de fournir quelque chose de simple, rapide et d'amusant.

2<sup>nd</sup>

**CONDITIONS DE FIN DE PARTIE**

- > A la fin du tour 6 du vilain - vérifiez les conditions de victoire à la fin du tour 6 du Vilain
- > Le Joker court toujours - le Joker a réussi à s'échapper

**CONDITIONS DE VICTOIRE**

- > HEROS - les héros ont réussi à désamorcer la bombe ET le joker ne s'est pas échappé
- > VILAIN - le joker s'est échappé ET/OU la bombe n'est pas désamorcée

4

1er HEROS

Batman

PERFORATING BATARANG  
BATCLAW

2e HEROS

Catwoman

MEDKIT  
WHIP

3e HEROS

HARLEY QUINN'S GANG

THUGS

HARLEY QUINN

BRUTES

JOKER

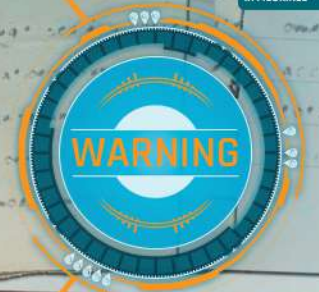
x4 FIGURINES

x4 FIGURINES

x1 FIGURINES

x4 FIGURINES

x1 FIGURINES



6

2

3

4

5

6

7

**Scénario d'initiation :**  
Ce scénario ayant pour but d'appréhender Batman GCC en douceur, les règles spéciales suivantes s'appliquent :

- 1) aucune compétence ne sera utilisée dans ce scénario, ni côté Héros, ni côté Vilain. Seules les compétences liées aux objets et gadgets des héros demeurent.
  - 2) pas de choix dans les héros, ni dans leurs équipements et gadgets. Les joueurs héros doivent sélectionner Batman muni des gadgets Claw et Perforating Batarang, et Catwoman munie des équipements Whip et Medikit.
  - 3) la tablette du vilain a un indice de saturation de 2 dans la case déplacement (au lieu de 3 habituellement)
- Objectifs du héros :**  
Pour gagner, le héros doit :
- 1) désamorcer la bombe. Pour cela, un héros dans la zone du plan bombe doit réussir une manipulation complexe de niveau 3.
  - 2) empêcher le Joker de s'enfuir. Pour s'enfuir, le Joker doit arriver dans l'une des 3 zones marquées sur la map, et pouvoir dépenser un point de déplacement supplémentaire

**Remarque :**  
Il y a bien 3 exemplaires de chaque goons, comme indiqué sur la map (et pas 4 comme on peut le voir sur la rivière)

01 05 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 80 85 90 95 100