

The cover art for the board game 'Marvel Champions: The Card Game' features a dynamic illustration of several characters on a rooftop at night. In the foreground, Daredevil is in a crouched, ready position, holding his red staff. To his left, Elektra is also in a combat stance, holding her glowing sword. In the background, Moon Knight is visible in the upper left, and a large, menacing close-up of a villain's face (likely Kingpin) dominates the upper right. The city skyline is visible in the background under a dark sky with red energy lines swirling around the characters.

MARVEL

CHAMPIONS

LE JEU DE CARTES

**PEUR
DE RIEN**

RÈGLES

PEUR DE RIEN

« Le crime est en expansion... tout comme nos profits » — Le Caïd

Bienvenue dans *Peur de Rien* ! Cette extension de campagne pour *Marvel Champions : Le Jeu de Cartes* vous propose deux héros supplémentaires et six nouveaux scénarios qui relatent l'histoire de héros qui se battent contre une vague d'activité criminelle à New York City.

CARTES MÉCHANT

Cette extension contient cinq scénarios qui pourront être joués de manière interchangeable avec cinq nouveaux méchants : Bullseye, Electro, Hammerhead, L'Homme Pourpre et Mary Typhoïde. Le sixième et dernier scénario de la campagne mettra les héros aux prises avec le génie du crime appelé Le Caïd.



CARTES IDENTITÉ

Deux decks pré-construits vous permettent de jouer deux nouveaux héros : Daredevil et Echo. La liste des cartes qui composent ces decks est consultable à la page 25.

MATÉRIEL

- 276 cartes, réparties en 89 cartes Joueur, 16 cartes Méchant et 171 cartes Rencontre.

SYMBOLE DE L'EXTENSION

Les cartes de l'extension *Peur de Rien* peuvent être identifiées par ce symbole :



MOTS-CLÉS IMPORTANTS

* *Nouveau mot-clé.*

** *Mot-clé mis à jour à partir de cette extension.*

À Distance

Une attaque avec le mot-clé À Distance ignore le mot-clé Riposte.

Collaboration (TRAIT)

Après qu'un sbire doté de ce mot-clé est entré en jeu et a engagé un joueur, s'il y a au moins un autre sbire en jeu ayant le trait spécifié entre parenthèses, le sbire qui est entré en jeu s'active contre le joueur avec qui il est engagé.

Exemple : *Pyrène est engagée avec Ivan Banionis lorsque Maximilien révèle et engage un Pote des Survêtes, lequel a Collaboration (SURVÊTES). Comme Ivan Banionis a également le trait SURVÊTES le Pote des Survêtes s'active contre Maximilien.*

Départ *

Une carte avec le mot-clé Départ peut être ajoutée à la main de départ de son propriétaire pendant la mise en place. Chaque deck ne peut inclure qu'une seule carte ayant le mot-clé Départ. Avant de piocher sa main de départ durant la mise en place des joueurs, chaque joueur ayant une carte Départ dans son deck peut la chercher et l'ajouter à sa main en tant que première carte. Cette carte compte dans sa taille de main et peut être défaussée pour le mulligan.

En Équipe

Le mot-clé En Équipe est suivi du nom de deux personnages. Pour inclure une carte avec le mot-clé En Équipe dans votre deck, votre identité doit correspondre au nom d'un de ces deux personnages. De plus, une carte avec le mot-clé En Équipe ne peut être jouée que si les deux personnages nommés sont en jeu (*en tant qu'identité ou allié*).

Entrave X

Quand une carte avec le mot-clé Entrave X est mise en jeu, placez X menaces dessus.

Mise en Place

Une carte avec le mot-clé Mise en Place commence la partie en jeu.

Patrouille

Tant qu'un sbire avec le mot-clé Patrouille est engagé avec un joueur, ce joueur ne peut pas utiliser de cartes qu'il contrôle pour contrer la manigance principale.

Perçant

Une attaque avec le mot-clé Perçant défausse toute carte d'état Tenace du personnage attaqué avant d'infliger ses dégâts.

Permanent

Une carte avec le mot-clé Permanent ne peut pas être vaincue, quitter le jeu, avoir sa boîte de texte perdre son texte imprimé ou être considérée comme « vide », sauf par des capacités de carte appartenant au même set que cette carte (set de héros, set de scénario, set modulaire).

Prérequis (forme ou TRAIT) *

Pour qu'un joueur puisse jouer une carte avec un prérequis (forme) ou un prérequis (TRAIT) son identité doit avoir la forme indiquée (ex : forme de héros ou forme d'alter ego) ou avoir le trait indiqué.

Réduction X (TRAIT) *

Quand un joueur joue une carte avec le mot-clé Réduction X, son coût en ressources est réduit de X si l'identité de ce joueur a le trait indiqué. Si plus d'un trait est indiqué et que l'identité de ce joueur a au moins un de ces traits, le coût est réduit de X.

Robuste

Un personnage avec le mot-clé Robuste ne peut être ni sonné ni désorienté.

Solide

Un personnage avec le mot-clé Solide peut avoir une carte d'état Sonné et une carte d'état Désorienté supplémentaires. Ce personnage n'est pas sonné à moins d'avoir deux cartes d'état Sonné. Ce personnage n'est pas désorienté à moins d'avoir deux cartes d'état Désorienté. Après que l'activation de ce personnage a été remplacée par l'effet d'une carte d'état, retirez-lui toutes les cartes d'état de ce type.

Temporaire

Une carte avec le mot-clé Temporaire doit être défaussée du jeu à la fin du round.

Victoire X

Quand une carte avec le mot-clé Victoire X est vaincue/déjouée, placez-la dans la pile de victoire au lieu de la placer dans la pile de défausse de son propriétaire.

Vilenie **

Quand un personnage avec le mot-clé Vilenie utilise un pouvoir de base, donnez-lui une carte de boost face cachée du dessus du deck Rencontre. Quand vous résolvez ce pouvoir de base, retournez la carte de boost face visible, résolvez toutes ses capacités de boost et appliquez ses icônes de boost aux valeurs de ce personnage pour cette utilisation. Défaussez la carte de boost après la résolution du pouvoir de base.

Vulnérable **

Quand un personnage avec Vulnérable devient sonné ou désorienté, ce personnage est immédiatement défaussé. Ce personnage n'est pas considéré comme étant vaincu. Si ce personnage devait être simultanément vaincu par des dégâts et devenir sonné ou désorienté, le premier joueur choisit si ce personnage est considéré comme vaincu, ou pas.

TERMES IMPORTANTS

* Nouveau terme.

** Terme mis à jour à partir de cette extension.

« Vaincre Exactement », « Déjouer Exactement » *

Quand une capacité de carte demande à un personnage de « vaincre exactement » un ennemi, cet ennemi doit être vaincu par une attaque qui n'a infligé aucun dégât en excès.

Quand une capacité de carte demande à un personnage de « déjouer exactement » une manigance annexe, cette manigance annexe doit être déjouée par un contre qui n'a pas tenté de retirer plus de menace que nécessaire pour déjouer cette manigance. Par exemple, un contre qui peut retirer 2 menaces d'une manigance peut déjouer exactement une manigance qui a 2 menaces sur elle, mais pas une manigance qui aurait une seule menace sur elle.

« Trouver » **

Quand un effet demande à un joueur de trouver une carte, il cherche chaque zone où elle pourrait être trouvée (*zone de jeu, cartes mises de côté, deck Joueur, pile de défausse, deck Rencontre, etc.*). Il ne cherche **pas** dans la pile de victoire, ni parmi les cartes retirées de la partie, ni parmi les cartes Rencontre face cachée attribuées aux joueurs, ni parmi les cartes de boost face cachée. Ne fouillez pas inutilement des zones de jeu si vous savez où se trouve la carte recherchée.

« Intercaler »

Quand une capacité vous demande d'intercaler une carte, placez la carte intercalée face visible sous la carte indiquée. La carte intercalée n'est pas en jeu. Quand une carte quitte le jeu, toute carte intercalée dessous est défaussée.

PILE DE VICTOIRE

La pile de victoire est une aire hors jeu partagée par tous les joueurs. Les cartes situées dans la pile de victoire suivent les règles standard concernant les cartes qui ne sont pas en jeu.

DOS ALTERNATIF DES CARTES RENCONTRE

Le dos des cartes de cette extension est légèrement différent des cartes habituelles. Il permet aux joueurs de différencier ces cartes des autres cartes du même type et pour une bonne raison : les règles de ces cartes les empêchent d'entrer dans un deck, une pile de défausse ou la main d'un joueur.



ICÔNE D'AMPLIFICATION (+)

L'icône d'amplification augmente le nombre d'icônes de boost sur les cartes de boost. Quand un personnage résout une carte de boost lorsqu'il utilise un pouvoir de base, ajoutez une icône de boost supplémentaire à cette carte pour chaque icône d'amplification en jeu.

MANIGANCES ANNEXES JOUEUR

Les manigances annexes Joueur sont un type de carte Joueur. Lors de son tour, un joueur peut jouer une manigance annexe Joueur de sa main en payant son coût en ressources, en la plaçant à côté du deck Manigance et en mettant sur elle un nombre de menaces égal à sa valeur de menace initiale. Tant qu'elles sont en jeu, les menaces annexes Joueur fonctionnent de la même façon que des menaces annexe Rencontre, sauf qu'elles sont des cartes Joueur.

Les manigances annexes Joueur sont soumises à une **LIMITE DE MANIGANCES ANNEXES JOUEUR** qui empêche les joueurs d'avoir plus d'une manigance annexe Joueur en jeu si un ou deux joueurs ont commencé la partie, ou plus de deux manigances annexes Joueur si trois ou quatre joueurs ont commencé la partie. Si cette limite est dépassée, le premier joueur choisit et défausse des manigances annexes Joueur en jeu pour les placer dans les piles de défausse de leurs propriétaires jusqu'à ce que leur nombre ne dépasse plus la limite.

ATTAQUES CONTRE DES ALLIÉS

Certains effets demandent au méchant ou à un sbire d'attaquer directement un allié. Le cas échéant, tout dégât non défendu de cette attaque est placé sur l'allié qui a été attaqué.

Pour cette attaque, toute capacité de boost ou capacité déclenchée qui se réfère à « vous » se réfère au joueur qui contrôle l'allié attaqué. Les capacités qui se déclenchent quand l'ennemi attaquant « vous attaque » ne se déclenchent pas.

Les joueurs peuvent défendre ces attaques normalement en déclarant un héros ou un allié en tant que défenseur. Si cette attaque a Déferlement et que l'allié est vaincu (peu importe qu'il s'agisse de l'allié attaqué ou d'un allié défenseur), tout dégât en excès de cette attaque est infligé à l'identité du joueur qui contrôlait l'allié vaincu.

ACTIONS FORCÉES

Certaines cartes ont une capacité déclenchée « **Action forcée** ». Un joueur a le droit d'effectuer une action forcée pendant la phase des Joueurs à tout moment où il pourrait normalement effectuer une action. Cependant, la phase des Joueurs ne peut pas se terminer tant que toutes les actions forcées disponibles pour tous les joueurs n'ont pas été effectuées. Si une carte avec une capacité d'action forcée quitte le jeu, ou si son coût ne peut pas être payé (par exemple, si le coût précise d'incliner une carte qui est déjà inclinée), alors l'action ne peut pas être résolue et les joueurs sont libres de terminer la phase des Joueurs normalement.

SCÉNARIOS INTERCHANGEABLES

Contrairement aux autres extensions de *Marvel Champions*, cinq scénarios de cette extension associent une des cinq manigances principales interchangeables avec l'un des cinq méchants interchangeables ayant le trait **SUBORDONNÉ**. Les instructions de mise en place de chaque scénario demandent aux joueurs de choisir un méchant **SUBORDONNÉ** contre lequel ils souhaitent jouer.

MISE EN PLACE DES MÉCHANTS SUBORDONNÉS ET CONSEILS DE JEU

Vous trouverez ci-dessous les instructions de mise en place et des conseils de jeu pour chaque méchant **SUBORDONNÉ**. Pour une présentation haute en couleur de chacun d'eux, reportez-vous aux notes de Jessica Jones à la page suivante !

BULLSEYE

Pour mettre en place Bullseye, utilisez Bullseye (I) et (II).
(En mode Expert, utilisez Bullseye (II) et (III) à la place.)

Toutes les cartes de boost de Bullseye reçoivent une icône de boost supplémentaire, ce qui le rend particulièrement dangereux s'il gagne des cartes de boost supplémentaires grâce à Relever la Mise ou des capacités « **Boost** » de certaines cartes Traîtrise. De nombreuses cartes Rencontre de Bullseye ciblent soit vos alliés soit vos soutiens **INDIVIDU** et peuvent les retirer de la partie. Rappelez-vous que lorsque cela se produit pendant une campagne, ces alliés et soutiens sont perdus pour le reste de la campagne ! Avec Bullseye (II), l'attachement permanent Colonne Enrobée d'Adamantium prévient tous les dégâts (sauf 3) de chaque attaque, ce qui veut dire qu'il est plus sensible aux attaques peu puissantes. Si vous parvenez à retourner l'attachement, profitez de cette opportunité pour tenter des attaques plus massives.

ELECTRO

Pour mettre en place Electro, utilisez Electro (I) et (II).
(En mode Expert, utilisez Electro (II) et (III) à la place.)

Electro place des jetons Charge sur son attachement permanent Charge Électrique et elle dépense ces jetons pour se donner des cartes de boost supplémentaires. Elle reconstitue ses charges lorsqu'elle manigance et à l'aide de divers effets de cartes Rencontre. Les joueurs peuvent retirer ces jetons en dépensant des ressources. Les ressources Énergie (⚡) sont des épées à double tranchant car elles sont plus efficaces pour retirer les charges, mais elles rendent les joueurs plus sensibles aux traîtrises d'Electro.

HAMMERHEAD

Pour mettre en place Hammerhead, utilisez Hammerhead (I) et (II).
(En mode Expert, utilisez Hammerhead (II) et (III) à la place.)

Hammerhead n'a qu'une idée en tête : sonner ses ennemis. Sa « **Réponse forcée** » sonne tous les personnages qu'il blesse. La traîtrise « Tête la Première » et les sbires Sous-Chef de la Maggia frappent encore plus fort lorsque votre héros est sonné. Utilisez les cartes d'état Tenace, la valeur de DEF de votre héros et des alliés sacrificiables pour éviter de sonner votre héros.

L'HOMME POURPRE

Pour mettre en place l'Homme Pourpre, utilisez l'Homme Pourpre (I) et (II).
(En mode Expert, utilisez l'Homme Pourpre (II) et (III) à la place.)

Les statistiques de l'Homme Pourpre sont basses, il est vrai, mais seulement parce qu'il ordonne à d'autres de faire son sale boulot. Chacune de ses cartes gagne une capacité « **Boost** » qui attribue cette carte en tant que carte Rencontre face cachée après l'activation. Chaque carte a une étoile (★) dans son champ de boost pour vous le rappeler. Le set de rencontre de l'Homme Pourpre inclut plusieurs sbires **INFLUENCÉ** (des citoyens contrôlés mentalement) qui vous punissent si vous les vainquez. L'Homme Pourpre donne le mot-clé Garde à ses sbires (puis Vilenie et Patrouille à des stades plus élevés). Cependant, puisqu'ils ont tous le mot-clé Vulnérable, ils peuvent être défaussés en toute sécurité si vous les sonnez ou les désorientez.

MARY TYPHOÏDE

Pour mettre en place Mary Typhoïde, révélez la manigance annexe Gagner la Confiance (♠113A) et l'environnement Psyché Perturbée (♠112). Résolvez la capacité « **Mise en place** » sur Psyché Perturbée pour mettre en jeu la carte Mary Typhoïde (A)/Bloody Mary (A) sur une face au hasard. (En mode Expert, utilisez Mary Typhoïde (B)/Bloody Mary (B) à la place.)

Le méchant se retourne à la fin de chaque phase de Méchant, alternant entre sa forme Mary Typhoïde et sa forme Bloody Mary. Par conséquent, son attaque ou sa manigance ne seront pas toujours sa meilleure caractéristique : jouez-en à votre avantage. Les joueurs ne gagnent pas ce scénario de la manière habituelle (en vainquant tous les stades du méchant), mais en plaçant trois pions sur l'environnement Psyché Perturbée. Les joueurs gagnent ces pions soit en retirant toutes les menaces sur Gagner la Confiance, soit en réduisant les points de vie du méchant à 0. Gagner la Confiance ajoute des pions Menace sur la Psyché Perturbée, alors que l'« **Interruption forcée** » du méchant ajoute des pions Dégât. Lors d'une campagne, si la Psyché Perturbée a plus de menaces que de dégâts quand les joueurs gagnent, ils reçoivent une alliée Mary Typhoïde/Bloody Mary pour le reste de la campagne.

JOSEPH, ALIAS "HAMMERHEAD"

HAMMERHEAD EST UN GROS BONNET DE LA FAMILLE CRIMINELLE NOMMÉE LA MAGGIA. IL A COMMENCÉ COMME HOMME DE MAIN, MAIS AUJOURD'HUI, C'EST LUI QUI TIRE LES FICELLES. APRÈS UN ACCIDENT, ON LUI A GREFFÉ DE L'ADAMANTIUM SUR LE SQUELETTE, CE QUI LUI A SAUVÉ LA VIE ET RENFORCÉ SON CRÂNE DÉJÀ IMPOSANT. IL NE SE SALIT LES MAINS QUE POUR DES OCCASIONS SPÉCIALES. QUELLE CHANCE POUR NOUS !



HAMMERHEAD

- Difficile à abattre
- Beaucoup de gorilles
- Ses attaques vont pas mal vous sonner



BULLSEYE

LESTER, ALIAS "BULLSEYE"

BULLSEYE EST UN MAÎTRE ASSASSIN DOTÉ D'UNE PRÉCISION DE TIR HORS DU COMMUN. NOUS PENSONS QU'IL S'APPELLE LESTER, MAIS IL DONNE SOUVENT DE FAUX NOMS, TOUT COMME IL TRANSFORME À PEU PRÈS TOUT CE QU'IL TROUVE EN PROJECTILE MORTEL. NE LUI FAITES PAS CONFIANCE, MÊME UN INSTANT. IL VOUS TUERA À VUE.

- Frappe très fort
- Non, vraiment très fort
- Impitoyable lorsqu'il élimine les alliés



BLOODY MARY

MARY WALKER, ALIAS « MARY TYPHOÏDE », ALIAS « BLOODY MARY »

MARY WALKER EST UNE MUTANTE DOTÉE DE POUVOIRS PSYCHINIQUES ET SOUFFRANT D'UN TROUBLE DISSOCIATIF DE LA PERSONNALITÉ. BIEN QUE MARY SEMBLE DOUCE ET GENTILLE, ELLE PARTAGE SON CORPS AVEC AU MOINS DEUX IDENTITÉS : « MARY TYPHOÏDE » ET « BLOODY MARY ». TYPHOÏDE EST INTRIGANTE ET MANIPULATRICE, TANDIS QUE BLOODY EST PRÊTE À TUER TOUS CEUX QU'ELLE PERÇOIT COMME UNE MENACE. AU MOINS, MARY EST DE NOTRE CÔTÉ ET AVEC UN PEU DE PATIENCE NOUS POURRONS PEUT-ÊTRE RALLIER SES ALTER EGO.



MARY TYPHOÏDE

- Alterne entre ses différentes personnalités
- Peut être temporairement stabilisée
- Loup Solitaire





ELECTRO



FRANCINE FRYE, ALIAS "ELECTRO"

FRANCINE VEUT OBTENIR BEAUCOUP D'ARGENT ET A TRÈS PEU DE PATIENCE. ELLE A SIPHONNÉ LES POUVOIRS DE L'ANCIEN ELECTRO (MAX DILLION) ET EST DEVENUE UNE ANTAGONISTE MAJEURE À PART ENTIÈRE. IL EST DANGEREUX DE JOUER AVEC L'ÉLECTRICITÉ ET ELLE NE FAIT PAS EXCEPTION.

- *Draine notre énergie*
- *L'intensité de ses attaques électriques est très variable*
- *Elle peut produire d'énormes charges si on la laisse faire*



ZEBEDIAH KILLGRAVE, ALIAS "L'HOMME POURPRE"

ÇA C'EST BIEN MA VEINE, IL EST DE RETOUR ? CET HOMME EST IRRÉCUPÉRABLE ! IL VOUS POUSSE À COMMETTRE LES PIRES HORREURS. PIRE, IL VOUS FAIT CROIRE QUE L'IDÉE VENAIT DE VOUS. QUELQU'UN DEVRAIT METTRE CETTE ORDURE EN ORBITE.



L'HOMME POURPRE



LE CAÏD

WILSON FISK, ALIAS « LE CAÏD »

FISK EST UN GÉANT DE L'INDUSTRIE. ET DE LA POLITIQUE. ET DU CRIME. TOUT ÇA C'EST LA MÊME CHOSE, PAS VRAI ? POUR LUI C'EST SEULEMENT UN JEU ET IL FERA N'IMPORTE QUOI POUR GAGNER. IL TIENS UNE VIEILLE RANCUNE CONTRE DAREDEVIL ET IL EST PROBABLEMENT NOTRE PLUS GRANDE MENACE À CE JOUR.

- *Retourne nos alliés contre nous*
- *Utilise des civils innocents comme ses jouets*
- *Si jamais on le choppe, on l'appellera « l'Homme Bleu et Noir »*



- *Utilise ses relations pour ramener ses puissants alliés dans la partie*
- *Joue selon ses propres règles*
- *Maîtrise les arts martiaux et sait tirer profit de sa carrure*



RÈGLES DU MODE CAMPAGNE

Chacun des scénarios de cette extension peut être joué de manière individuelle en tant qu'aventure indépendante ou comme faisant partie d'une grande campagne. Le mode Campagne réunit les cinq scénarios de l'extension *Peur de Rien* pour vous faire vivre une expérience épique où le résultat de chaque partie influe sur le scénario suivant.

Contrairement aux autres campagnes *Marvel Champions*, l'ordre de ces scénarios n'est pas fixe. À la place, les joueurs choisissent le prochain scénario qu'ils veulent à la fin de chaque partie.

Pour débiter une campagne, les joueurs commencent par choisir leurs héros. Chaque joueur doit utiliser l'identité qu'il a choisie pour l'entièreté de la campagne, mais est libre de changer d'affinité et d'altérer le contenu de son deck, en respectant les règles de personnalisation des decks du Guide de Référence de *Marvel Champions*, entre deux scénarios.

REGISTRE DE CAMPAGNE

Le registre de campagne situé à la page 28 conserve une trace de votre progression au sein de la campagne. À la fin de chaque scénario, les joueurs indiquent leurs résultats en écrivant les informations requises sur le registre de campagne.

Une version imprimable du registre de campagne peut être téléchargée sur asmodee.fr

PROGRESSION DES SCÉNARIOS

Avant de choisir chaque scénario (y compris le premier) deux des scénarios qui n'ont pas encore été résolus sont choisis au hasard. Ces scénarios progressent (cela est expliqué plus loin en détail) à mesure que le méchant déroule son intrigue pendant que les héros sont occupés autre part. Si un scénario progresse trop, les joueurs échouent automatiquement pour ce scénario et reçoivent une pénalité pour le reste de la campagne. Perdre un scénario ne signifie pas automatiquement que les joueurs ont échoué et il est possible de le refaire de nouveau. À l'inverse, gagner un scénario donne aux joueurs un avantage pour le reste de la campagne.

Une fois que les cinq manigances principales interchangeables ont été Achevées ou ont Échouées, les joueurs affrontent Le Caïd lors d'une confrontation finale !

Avant de jouer chaque scénario en mode Campagne, suivez les instructions du paragraphe Mise en Place de la Campagne à la page 9. Quand la partie se termine, si les joueurs ont gagné, suivez les instructions de victoire du scénario dans l'ordre indiqué. Si les joueurs ont perdu, suivez les instructions de défaite de ce scénario à la place.

ENVIRONNEMENTS DE CAMPAGNE

Chaque manigance principale interchangeable a une carte Environnement correspondante. Ces cartes sont recto verso, avec une face **ACHEVÉ** et une face **ÉCHOUÉ**. La face **ACHEVÉ** indique quels avantages sont obtenus par les joueurs lorsqu'ils jouent et gagnent ce scénario. La face **ÉCHOUÉ** indique quelles pénalités les joueurs subissent si ce scénario a échoué. Les joueurs peuvent regarder chacune des faces de ces cartes lorsqu'ils choisissent quel scénario jouer.

Une fois qu'un scénario est achevé ou a échoué, les joueurs commencent chaque partie suivante avec l'environnement de ce scénario en jeu, avec la face appropriée visible.

ORDRE DE JEU DES MÉCHANTS SUBORDONNÉS

Comme mentionné précédemment, chaque scénario utilise un des cinq méchants interchangeables. Chacun de ces méchants a le trait **SUBORDONNÉ**. Lorsque les joueurs jouent cette campagne pour la première fois, ils peuvent affronter les méchants dans l'ordre recommandé ci-dessous. Cet ordre permet aux héros d'affronter des méchants de plus en plus forts au fur et à mesure que la campagne progresse.

- 1 Hammerhead
- 2 Bullseye
- 3 Electro
- 4 L'Homme Pourpre ou Mary Typhoïde

Pour leurs prochaines campagnes, les joueurs peuvent sélectionner au hasard le méchant **SUBORDONNÉ** de chaque partie.

MISE EN PLACE DE LA CAMPAGNE

Avant le début de la mise en place de chaque partie, effectuez les étapes suivantes :

- 1 Rassemblez les cinq environnements de campagne (205–209). Consultez le registre de campagne et retirez chaque carte correspondant à un scénario Achevé ou Échoué.
- 2 Mélangez les environnements de campagne restants et piochez-en deux au hasard. S'il n'en reste plus qu'un, piochez-le.
- 3 Dans le registre de campagne, faites **PROGRESSER** chaque scénario qui correspond à un environnement pioché, en cochant la première case non cochée à droite de ce scénario. Si un seul environnement a été pioché, cochez deux cases à la place. Si un scénario a 3 coches à sa droite, il a Échoué.
- 4 Les joueurs choisissent collectivement un des scénarios qui n'a été ni Achevé ni Échoué pour le jouer. Si tous les scénarios sont Achevés ou Échoués, les joueurs doivent choisir le scénario Le Caïd et passer directement à l'étape 6, ci-dessous.
- 5 Déterminez le méchant à utiliser en suivant les critères suivants et notez son nom à côté du scénario dans le registre de campagne :
 - a Si le nom d'un méchant est déjà noté pour le scénario choisi, ce méchant doit être choisi.
 - b Si les joueurs tentent cette campagne pour la première fois, ils peuvent choisir le premier méchant dans la liste de la page 8 qui n'est pas inscrit dans le registre de campagne.
 - c Sinon, sélectionnez un méchant **SUBORDONNÉ** au hasard qui n'a pas déjà été inscrit dans le registre de campagne.
- 6 Rassemblez la manigance principale, le méchant et les sets de rencontre correspondants.
- 7 Procédez à la mise en place du scénario jusqu'à atteindre la mise en place des joueurs.
- 8 Chaque joueur cherche dans son deck toutes les cartes dont le titre est inscrit dans la section « Alliés / Soutiens retirés de la campagne » du registre de campagne et retire ces cartes de la partie. Chaque joueur dont la taille du deck est inférieure à la taille de deck minimale doit ajouter des cartes à son deck jusqu'à ce qu'il soit d'une taille réglementaire (voir Appendice I : Decks Personnalisés du Guide de Référence).
- 9 Terminez la mise en place des joueurs.

- 10 **Campagne Experte Uniquement** : fixez les points de vie de chaque joueur à la valeur de leurs points de vie restants à la fin du scénario précédent.
- 11 **Campagne Experte Uniquement** : chaque joueur a le droit de s'attribuer une carte Rencontre face cachée pour soigner son identité d'un nombre de dégâts égal à sa REC.
- 12 Mettez en jeu l'environnement de chaque scénario Achevé avec sa face **ACHEVÉ** visible et l'environnement de chaque scénario Échoué avec sa face **ÉCHOUÉ** visible. Résolvez les capacités « **Mise en place** » de chacune de ces cartes.
- 13 Si la case « Confiance Gagnée ? » est cochée dans le registre de campagne et que « Mary vaincue ? » ne l'est pas, mettez en jeu l'alliée de campagne Mary Typhoïde.
- 14 Si le scénario choisi est « Le Caïd », allez à la page 23. Sinon, consultez le plan de la page suivante pour trouver la page qui correspond au scénario choisi et appliquez les instructions supplémentaires de mise en place qui y sont indiquées.

CAMPAGNE EXPERTE

Pour les joueurs qui souhaitent une expérience de campagne proposant des défis plus ardues, l'extension *Peur de Rien* contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer une campagne experte.

- Certaines instructions de mise en place ou de victoire sont précédées de la mention « **Campagne Experte Uniquement** ». Ignorez ces instructions si vous ne jouez pas une campagne experte.

DÉGÂTS PERSISTANTS

Lorsqu'ils jouent *Peur de Rien* dans le cadre d'une campagne experte, les joueurs doivent inscrire leurs points de vie restants dans le registre de campagne après **chaque** partie. Cela détermine les points de vie de départ du joueur pour le prochain scénario.

- Si les points de vie restants d'un joueur dépassent sa valeur de points de vie de base, inscrivez sa valeur de points de vie de base dans le registre de campagne à la place.

ÉLIMINATION ET VICTOIRE

Lors d'une campagne experte, si un joueur est vaincu lors d'un scénario et que ses coéquipiers parviennent à remporter la victoire, le joueur vaincu ne participe pas aux étapes de Victoire de ce scénario.

Cependant, pendant les instructions de mise en place du prochain scénario, le joueur vaincu peut rejoindre ses coéquipiers en se conformant aux instructions de mise en place de la campagne pour soigner son identité.





HARLEM... HELL'S KITCHEN...
MIDTOWN... CENTRAL PARK.
DES SIRÈNES PARTOUT,
EN MÊME TEMPS.

VOUS
ENTENDEZ
ÇA ?

TOUT CELA RESSEMBLE À UN
SCHÉMA. QUELQUE CHOSE DE
COORDONNÉ. NOUS DEVONS
TROUVER QUOI.

ET SI VOUS ENQUÊTIEZ
DE VOTRE CÔTÉ ET
MOI DU MIEN ? JE VAIS
CHERCHER MAYA.

POURQUOI
ON COURT ?

UN S.O.S D'UN
VIEIL AMI,
M. BAKER.

SA BOUTIQUE
EST AU COIN DE
LA RUE.

MAIS J'AI DÉJÀ PAYÉ CE MOIS-CI.
JE N'AI PAS DE QUOI VOUS PAYER
DE NOUVEAU. ET ÇA NE VA PAS
S'ARRANGER SI VOUS CASSEZ
MA MARCHANDISE !

HEY IVAN, J'AI UNE
OFFRE À TE FAIRE.
TU TE CASSES OU ON
TE CASSE.

ON DIRAIT QUE TOUTES
LES PETITES CRAPULES DU
COIN SE SONT PASSÉ LE
MOT AUJOURD'HUI.

BANG
WHACK

POW

RACKET EN BANDE ORGANISÉE

q-l-l. Quelle est votre urgence ?

Des types dans la boutique de mon père menacent de lui faire du mal s'il ne paie pas ! Envoyez vite de l'aide, s'il vous plaît !

Vous arrivez dans la petite boutique familiale et découvrez plusieurs voyous armés de battes de baseball en train de tout casser, tandis que le propriétaire se cache derrière le comptoir.

« Je te l'ai dit, vieil homme, je te protège si tu me donnes l'argent le premier du mois », dit le plus grand des vauriens. « C'est ce qu'on appelle des "pénalités de retard". » Il lève sa batte, mais vous l'interceptez dans son élan et la lui arrachez des mains.

« Alors comme ça, papy a appelé des renforts, hein ? », dit le voyou en reculant de quelques pas. À ce moment-là, la clochette au-dessus de la porte d'entrée tinte lorsque celle-ci s'ouvre. Vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule pour voir la nouvelle menace qui entre dans le magasin. « J'ai bien fait de faire la même chose. »

Deck Manigance Principale : Racket en Bande Organisée (x5).

Deck Rencontre : les sets de rencontre Racket en Bande Organisée, Désastres, Mafia des Survêtes, Standard et celui du méchant choisi. (Le set Standard se trouve dans la boîte de base de *Marvel Champions*.)

Les sets Désastres et Mafia des Survêtes peuvent être retirés de ce scénario et/ou ajoutés à d'autres scénarios quand vous utilisez les règles de personnalisation de scénario.

MANIGANCES PRINCIPALES SÉPARÉES

Dans ce scénario, chaque joueur a sa propre manigance principale, représentant un commerce local nécessitant d'être protégé du méchant et de ses hommes de main. Lorsqu'ils mettent en place la partie en mode standard, les joueurs peuvent regarder la face « 1B » des manigances principales avant de choisir celles avec lesquelles ils vont jouer.

Chaque manigance principale est dans la zone de jeu du joueur qui l'a choisie. Quand un joueur joue un événement ou révèle une trahison qui fait référence à « la manigance principale », cette carte ne s'applique qu'à la manigance principale de la zone de jeu de ce joueur. Les cartes dans la zone de jeu d'un joueur (identités, alliés, améliorations, sbires, etc.) qui se réfèrent à « la manigance principale » se réfèrent seulement à celle qui se trouve dans la même zone de jeu qu'elles.

Les cartes qui ne sont pas dans la zone de jeu d'un joueur (le méchant, les manigances annexes et les environnements) qui se réfèrent à « la manigance principale » s'appliquent à **toutes** les manigances principales. Par exemple, une icône de crise (🔥) sur une manigance annexe empêche les menaces d'être retirées de **n'importe quelle** manigance principale, et une icône d'accélération (🚀) ajoute 1 menace supplémentaire à **chaque** manigance principale lors de l'étape 1 de chaque phase du Méchant.

Les cartes et les effets qui se réfèrent à « une manigance », y compris les contres de base, peuvent affecter n'importe quelle manigance en jeu.

Quand un pion Accélération est censé être placé sur la manigance principale, par exemple lors de la réinitialisation du deck Rencontre, placez ce pion Accélération à côté du méchant. Chaque pion Accélération ajoute 1 menace supplémentaire à **chaque** manigance principale lors de l'étape 1 de chaque phase du Méchant.

INSTRUCTIONS DE CAMPAGNE

MISE EN PLACE :

- ▶ Placez 1 menace (2 menaces en mode Expert) sur chaque manigance principale pour chaque case cochée dans le registre de campagne à côté de « *Racket en Bande Organisée* ».

VICTOIRE :

- ▶ Si Psyché Perturbée (🧠112) est en jeu et a au moins 2 menaces dessus, cochez la case « Confiance Gagnée ? » dans le registre de campagne.
- ▶ Si l'alliée Mary Typhoïde/Bloody Mary (🩸210) est dans la pile de victoire, cochez la case « Mary Vaincue ? » dans le registre de campagne.
- ▶ Dans le registre de campagne, inscrivez le nom de chaque allié unique ou soutien unique qui a été retiré de la partie.
- ▶ Dans le registre de campagne, cochez la case « Achievé » de Racket en Bande Organisée.
- ▶ Rendez-vous à « Mise en Place de la Campagne », page 9.

DÉFAITE :

- ▶ **Campagne Experte Uniquement :** faites progresser « Racket en Bande Organisée » dans le registre de campagne.
- ▶ Rendez-vous à « Mise en Place de la Campagne », page 9.

PRISON DE SÉCURITÉ
SUPER-MAXIMUM (ALIAS LE RAFT).
À L'OUEST DE RYKER'S ISLAND.

ON DEVRAIT APPELER
DES RENFORTS...

TROP TARD
POUR ÇA !

ON NE POURRA PAS
TOUS LES ARRÊTER.

ON FERA CE
QU'ON PEUT.

DÉGAGE.

DOIS-JE
COMPRENDRE QUE VOUS
NE VOUS RENDREZ PAS
PACIFIQUEMENT ?

TRÈS DRÔLE.

QUI VOUS A
LIBÉRÉ ?

JE NE SAIS PAS ENCORE.
SI VOUS TROUVEZ, FAITES-MOI
SIGNER, JE LUI ENVERRAI UNE
CARTE DE REMERCIEMENT.

L'ÉVASION DU RAFT

**Ici le centre de commandement du Raft, appel à tous les agents du S.H.I.E.L.D. !*

*Un intrus non identifié a franchi les barrières de sécurité et semble être en possession d'un passe d'accès intégral. Demande de renforts immédiats. Ils sont en train de libérer les prisonniers !**

Vous arrivez sur l'île pénitentiaire de haute sécurité connue sous le nom du Raft et la trouvez en pleine effervescence. Des dizaines de soldats du S.H.I.E.L.D. livrent un combat désespéré contre une poignée de fuyitifs dotés de super-pouvoirs, dont beaucoup ont été mis derrière les barreaux par vos soins. D'un plaquage, vous repoussez un soldat du S.H.I.E.L.D. hors de la trajectoire de Rhino qui charge.

« Tiens, tiens, regardez qui voilà... », grogne Rhino en vous voyant. « C'est toi qui m'as mis en cabane. Alors je vais te mettre dans un cercueil ! »

« Allons, allons, Aleksei », dit le meneur en sortant de l'ombre. Ils ont infiltré le Raft et ont commencé à libérer les prisonniers. « Vous devriez les attaquer tous ensemble. » D'un signe de tête, les prisonniers se retournent contre vous.

« D'accord, patron », grogne Rhino.

Deck Manigance Principale : L'Évasion du Raft.

Deck Rencontre : les sets de rencontre L'Évasion du Raft, Le Hibou, Tombstone, Standard et celui du méchant choisi. (Le set Standard se trouve dans la boîte de base de Marvel Champions.)

Les sets Le Hibou et Tombstone peuvent être retirés de ce scénario et/ou ajoutés à d'autres scénarios quand vous utilisez les règles de personnalisation de scénario.

PASSE-PARTOUT

Le méchant a fait l'acquisition d'un passe, représenté par l'attachement Passe-Partout, qui peut ouvrir n'importe quelle cellule de la prison du Raft. Quand le méchant manigance contre un joueur, si parmi ses cartes de boost il y a un ou plusieurs sbires, résolvez tous les effets de boost comme d'habitude puis attribuez chacun de ces sbires à ce joueur en tant que carte Rencontre face cachée, au lieu de le défausser.

INSTRUCTIONS DE CAMPAGNE

MISE EN PLACE :

- » S'il y a au moins une case cochée à côté de « L'Évasion du Raft » dans le registre de campagne, donnez une carte d'état Tenace à chaque sbire **PRISONNIER** en jeu. S'il y a deux cases cochées, donnez également une carte de boost face cachée à chacun d'eux.

VICTOIRE :

- » Si Psyché Perturbée (👁️112) est en jeu et a au moins 2 menaces dessus, cochez la case « Confiance Gagnée ? » dans le registre de campagne.
- » Si l'alliée Mary Typhoïde/Bloody Mary (👁️210) est dans la pile de victoire, cochez la case « Mary Vaincue ? » dans le registre de campagne.
- » Dans le registre de campagne, inscrivez le nom de chaque allié unique ou soutien unique qui a été retiré de la partie.
- » Dans le registre de campagne, cochez la case « Achevé » de L'Évasion du Raft.
- » Rendez-vous à « Mise en Place de la Campagne », page 9.

DÉFAITE :

- » **Campagne Experte Uniquement :** faites progresser « L'Évasion du Raft » dans le registre de campagne.
- » Rendez-vous à « Mise en Place de la Campagne », page 9.

MUSÉE D'ART.
CENTRAL PARK.

TRÈS
ORIGINAL.

LA RADIO DE LA POLICE
PRÉCISE QUE LES SUSPECTS
S'HABILLENT EN NOIR ET
PORTENT DES CAGOULES.

ATTENTION !
CE TABLEAU EST
INESTIMABLE.

ÉTAIT
INESTIMABLE.

CAMBRIOLAGE DU MUSÉE D'ART

Appel à toutes les unités. Une alarme silencieuse s'est déclenchée au Musée d'Art. Le service de sécurité sur place ne répond pas. Les caméras montrent au moins trois suspects vêtus de noir et cagoulés. À toutes les unités disponibles, répondez !

Quelques minutes après avoir capté cet appel, vous êtes sur les lieux. Impossible de manquer l'entrée défoncée du musée. Les auteurs de ce cambriolage ne prennent pas la peine de couvrir leurs traces. C'est comme s'ils voulaient être remarqués.

Sur vos gardes, vous franchissez la porte d'entrée brisée. Vous neutralisez facilement un voleur avant d'entendre une voix derrière vous.

« Désolé, c'est une exposition privée et vous ne figurez pas sur la liste des invités. »

Deck Manigance Principale : Cambriolage du Musée d'Art.

Deck Rencontre : les sets de rencontre Cambriolage du Musée d'Art, Policiers, Le Hibou, Standard et celui du méchant choisi. (Le set Standard se trouve dans la boîte de base de *Marvel Champions*.)

Les sets Policiers et Le Hibou peuvent être retirés de ce scénario et/ou ajouté à d'autres scénarios quand vous utilisez les règles de personnalisation de scénario.

ŒUVRES D'ART

Ce scénario inclut quatre œuvres d'art, chacune représentée par un attachement **ART**. Une de ces œuvres d'art, sélectionnée aléatoirement par le stade 1A de la manigance principale, commence la partie attachée au méchant. Laisser ces attachements sur le méchant peut accélérer l'achèvement de la manigance principale : d'une part ces œuvres d'art augmentent la MNG ou le CTR du personnage attaché et d'autre part, 1 menace supplémentaire est ajoutée à la manigance principale lors de l'étape 1 de la phase du Méchant pour chaque **attachement ART** sur le méchant.

Un joueur peut reprendre une œuvre d'art accaparée par le méchant en déclenchant l'Action de héros indiquée sur cette œuvre d'art, ce qui lui permettra de l'attacher à son héros. Trois de ces œuvres d'art accordent une carte État au personnage quand elles s'attachent à lui. La quatrième œuvre d'art donne le mot-clé Robuste au personnage attaché, ce qui lui retirera tous ses états Sonné et Désorienté.

Le méchant peut de nouveau récupérer une œuvre d'art chaque fois qu'une identité ayant un tel attachement subit une attaque non défendue. Il peut s'agir d'une attaque du méchant ou d'un sbire. Dans tous les cas, une seule œuvre d'art est récupérée lors de chaque attaque non défendue.

INSTRUCTIONS DE CAMPAGNE

MISE EN PLACE :

- Placez 1 menace (2 menaces en mode Expert) sur la manigance principale pour chaque case cochée dans le registre de campagne à côté de « Cambriolage du Musée d'Art ».

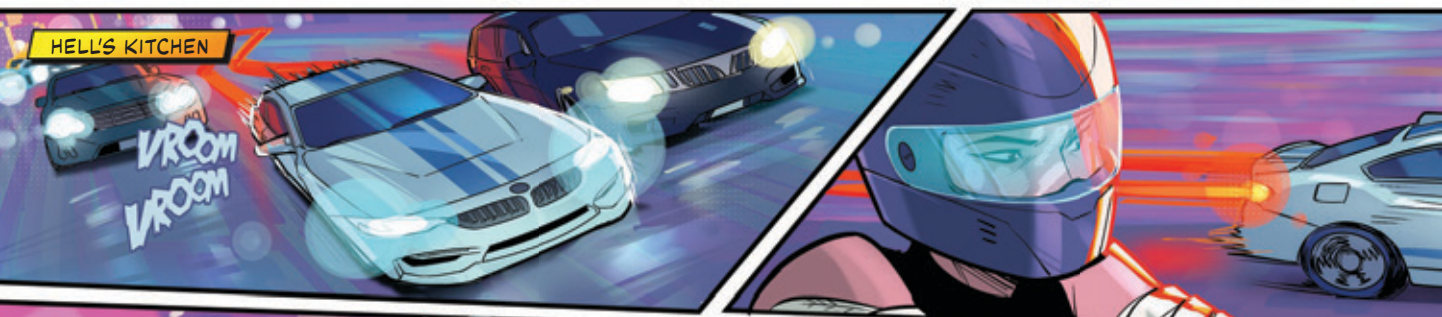
VICTOIRE :

- Si Psyché Perturbée (112) est en jeu et a au moins 2 menaces dessus, cochez la case « Confiance Gagnée ? » dans le registre de campagne.
- Si l'alliée Mary Typhoïde/Bloody Mary (210) est dans la pile de victoire, cochez la case « Mary Vaincue ? » dans le registre de campagne.
- Dans le registre de campagne, inscrivez le nom de chaque allié unique ou soutien unique qui a été retiré de la partie.
- Dans le registre de campagne, cochez la case « Achievé » de Cambriolage du Musée d'Art.
- Rendez-vous à « Mise en Place de la Campagne », page 9.

DÉFAITE :

- **Campagne Experte Uniquement :** faites progresser « Cambriolage du Musée d'Art » dans le registre de campagne.
- Rendez-vous à « Mise en Place de la Campagne », page 9.

HELL'S KITCHEN



LA POURSUITE

Ici Adam 10 à la poursuite d'un suspect de braquage de banque. Voiture de sport jaune. Direction sud sur la 9^e avenue à travers Hell's Kitchen. Demande de renforts !

Ils doivent se diriger vers le tunnel. S'ils parviennent à sortir de la ville, ils seront beaucoup plus difficiles à suivre. Mieux vaut leur couper la route.

Vous tournez au coin de la rue et voyez la voiture de sport en fuite foncer vers vous. Elle est sur le point de vous renverser lorsqu'un camion poubelle sort d'une ruelle. La voiture de course fait une embardée pour l'éviter, tandis que le camion poubelle dérape et s'arrête. Un rapide coup d'œil vous permet de constater que le conducteur du camion est bouleversé mais indemne, alors vous vous lancez à la poursuite de la voiture en fuite.

Deck Manigance Principale : La Poursuite.

Deck Rencontre : les sets de rencontre La Poursuite, Policiers, Conduite, Standard et celui du méchant choisi. (Le set Standard se trouve dans la boîte de base de *Marvel Champions*.)

Les sets Policiers et Conduite peuvent être retirés de ce scénario et/ou ajoutés à d'autres scénarios quand vous utilisez les règles de personnalisation de scénario.

JETONS VITESSE

Les jetons Vitesse placés sur la manigance principale représentent la vitesse de la course poursuite. Plus le méchant va vite, plus il est difficile de le suivre et plus la probabilité de créer un accident mortel augmente. Un jeton Vitesse est ajouté à la manigance principale à la fin de chaque round, sauf si elle n'a aucune menace sur elle. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Vitesse sur la manigance principale et plus il y a de jetons, plus les cartes du deck Rencontre deviennent dangereuses.

EN TÊTE / ROUE CONTRE ROUE

Cet attachement recto verso du méchant indique si les héros ont réussi à se maintenir à son niveau et sont roue contre roue avec lui, ou s'il a réussi à s'éloigner pour rester devant en tête. Cet attachement commence la partie face « En Tête » visible.

Tant que le méchant est en tête, pour tout dégât que vous devriez lui infliger retirez la même quantité de menaces de la manigance principale à la place. *(Si le méchant a une carte d'état Tenace, il conserve cette carte, car les dégâts ne lui sont pas infligés. De même, si le méchant a un attachement VÉHICULE du set modulaire Conduite, aucun dégât n'est placé sur cette carte.)*

S'il n'y a pas de menace sur la manigance principale, En Tête est retournée pour afficher sa face « Roue Contre Roue ». Cela déclenche son effet « **Une fois révélée** », qui inflige des dégâts à la fois au méchant et aux héros alors qu'ils se percutent à haute vitesse. Tant que vous êtes roue contre roue, l'attachement n'a pas d'autres effets. Il se retourne pour afficher sa face « En Tête », à la fin de chaque round s'il y a de la menace sur la manigance principale.

INSTRUCTIONS DE CAMPAGNE

MISE EN PLACE :

- ▶ S'il y a au moins une case cochée à côté de « La Poursuite » dans le registre de campagne, trouvez le Camion-Citerne et révélez-le. S'il y a deux cases cochées, placez 1 menace supplémentaire (2 menaces en mode Expert) sur le Camion-Citerne.

VICTOIRE :

- ▶ Si Psyché Perturbée (👁112) est en jeu et a au moins 2 menaces dessus, cochez la case « Confiance Gagnée ? » dans le registre de campagne.
- ▶ Si l'alliée Mary Typhoïde/Bloody Mary (👁210) est dans la pile de victoire, cochez la case « Mary Vaincue ? » dans le registre de campagne.
- ▶ Dans le registre de campagne, inscrivez le nom de chaque allié unique ou soutien unique qui a été retiré de la partie.
- ▶ Dans le registre de campagne, cochez la case « Achevé » de La Poursuite.
- ▶ Rendez-vous à « Mise en Place de la Campagne », page 9.

DÉFAITE :

- ▶ **Campagne Experte Uniquement :** faites progresser « La Poursuite » dans le registre de campagne.
- ▶ Rendez-vous à « Mise en Place de la Campagne », page 9.

ICI J. JONAH JAMESON
EN REPORTAGE POUR VOUS,
AU CŒUR DE L'ACTION !

DES VOYOUS ARMÉS
ENVAHISSENT LE DAILY BUGLE.
QUE VEULENT-ILS ? QUE FONT
LES JUSTICIERS ALORS QU'ON
A BESOIN D'EUX ?

LE DAILY BUGLE.
MURRAY HILL.

BON SANG !

SOUPIR
J'APPELLE LA
BABY SITTER.

ATTENTION ! IL A UN OTAGE.
ON TENTE LA PERSUASION ?

MES POINGS
SONT TRÈS
PERSUASIFS.

TOMBSTONE !
QUE FAIS-TU
ICI ?

JE DISCUTE AVEC
MON POTE ROBBIE,
C'EST TOUT.

PENDANT TOUTES
CES ANNÉES, MON NOM
A ÉTÉ TRAINÉ DANS LA BOUE
ET PERSONNE N'A ENTENDU
MA VERSION DE L'HISTOIRE.
JE SUIS LÀ POUR RÉTABLIR
LA VÉRITÉ.

ET TU PENSES
QUE TU PEUX FORCER
LE BUGLE À IMPRIMER
CE QUE TU VEUX ?
ÇA NE MARCHE PAS
COMME ÇA.

DÉSOLÉ, FIN DE LA
SÉQUENCE ÉMOTION !
NOUS INTERROMPONS CE
PROGRAMME POUR LEUR
FILER UNE BONNE RACLÉE !

ARRÊTEZ LES ROTATIVES !

Dernières nouvelles ! Les bureaux du Daily Bugle sont attaqués par des forces inconnues. Le célèbre directeur du journal, J. Jonah Jameson, serait bloqué à l'intérieur avec une partie de son personnel, potentiellement pris en otage par les assaillants. Nous vous tiendrons informés de l'évolution de la situation. Nous reprenons maintenant la diffusion d'Arkon IV : La Fosse du Gobelin avec Arnold Schwarzbarger et Simon Williams !

Vous montez les escaliers du Daily Bugle, éclairés par les lumières clignotantes des alarmes incendie. Heureusement, les sirènes ont été réduites au silence, même si le bruit vous aurait aidé à passer inaperçu. Vous atteignez le dix-septième étage, la salle de rédaction du Bugle, et attendez un moment à la porte pour reprendre votre souffle et écouter.

Des bruits sourds et des fracas retentissent derrière la porte. Quelqu'un s'amuse à l'intérieur. Vous n'entendez ni cris ni sanglots, ce qui peut être bon signe, ou pas. Lorsque le bruit s'estompe, vous entrouvrez la porte de la cage d'escalier juste assez pour jeter un œil et, ne voyant personne, vous vous glissez à l'intérieur.

Vous vous dirigez vers le bureau du rédacteur en chef et apercevez J. Jonah Jameson, ligoté et bâillonné, assis sur un canapé. Le fauteuil présidentiel derrière le bureau pivote lentement vers vous, révélant le visage souriant de l'agresseur du Bugle.

Deck Manigance Principale : Arrêtez les Rotatives !.

Deck Rencontre : les sets de rencontre Arrêtez les Rotatives !, Tombstone, Mafia des Survêtes, Standard et celui du méchant choisi. (Le set Standard se trouve dans la boîte de base de Marvel Champions.)

Les sets Tombstone et Mafia des Survêtes peuvent être retirés de ce scénario et/ou ajouté à d'autres scénarios quand vous utilisez les règles de personnalisation de scénario.

CARTES SOUTIEN DAILY BUGLE

Dans ce scénario, chaque joueur commence la partie avec un soutien **DAILY BUGLE** sélectionné aléatoirement, sous son contrôle. Chacun de ces soutiens a le mot-clé « Utilisations (3 jetons Endurance) ». Comme d'habitude, ce soutien entre en jeu avec 3 jetons Endurance dessus et, si tous ces jetons sont retirés, le soutien est défaussé. La manigance principale précise que si un soutien **DAILY BUGLE** quitte le jeu, les joueurs perdent la partie. Par conséquent, il est impératif que les joueurs empêchent les soutiens **DAILY BUGLE** de quitter le jeu.

Les soutiens **DAILY BUGLE** peuvent perdre des jetons Endurance de différentes façons : l'utilisation de leur capacité implique de dépenser un jeton Endurance ; la manigance principale retire un jeton Endurance après une attaque non défendue, à moins que les joueurs ne placent de la menace sur la manigance principale ; certaines cartes Rencontre peuvent retirer des jetons Endurance.

Heureusement, l'environnement « Daily Bugle » dispose d'une capacité qui permet aux joueurs de remettre des jetons Endurance sur leurs soutiens **DAILY BUGLE** si besoin.

INSTRUCTIONS DE CAMPAGNE

MISE EN PLACE :

- Retirez 1 jeton Endurance de chaque soutien **DAILY BUGLE** pour chaque case cochée à côté de « Arrêtez les Rotatives ! » dans le registre de campagne.

VICTOIRE :

- Si Psyché Perturbée (👁112) est en jeu et a au moins 2 menaces dessus, cochez la case « Confiance Gagnée ? » dans le registre de campagne.
- Si l'alliée Mary Typhoïde/Bloody Mary (👁210) est dans la pile de victoire, cochez la case « Mary Vaincue ? » dans le registre de campagne.
- Dans le registre de campagne, inscrivez le nom de chaque allié unique ou soutien unique qui a été retiré de la partie.
- Dans le registre de campagne, cochez la case « Achevé » de Arrêtez les Rotatives !.
- Rendez-vous à « Mise en Place de la Campagne », page 9.

DÉFAITE :

- **Campagne Experte Uniquement :** faites progresser « Arrêtez les Rotatives ! » dans le registre de campagne.
- Rendez-vous à « Mise en Place de la Campagne », page 9.

D'APRÈS
NOS INFORMATIONS :
IL N'EXISTE QU'UNE SEULE
PERSONNE QUI SOIT LIÉE
À TOUS LES CRIMES QUI ONT
ÉTÉ COMMIS.

TOUS LES CHEMINS
MÈNENT AU CAÏD.

QUAND ÇA SENT
LE POURRI DANS CETTE VILLE,
FISK N'EST JAMAIS BIEN LOIN.
ON FAIT QUOI ?

ON TROUVE DES
PREUVES. ON LE FAIT
AVOUER. ON LE FAIT
COFFRER.

DONC ON VA
JUSTE TAPER À SA
PORTE ?

FISK
TOWER

CE NE SERA PAS
LA PEINE.

AU MOINS L'UN DE CES
PRÉTENDUS JUSTICIERS EST
IMPLIQUÉ DANS LES CRIMES DE
CES DERNIÈRES SEMAINES.

LES HABITANTS DE
CETTE VILLE SONT FATIGUÉS DES
CINGLÉS COSTUMÉS QUI SE CROIENT
AU-DESSUS DES LOIS !

RETENEZ-LES
JUSQU'À L'ARRIVÉE
DE LA POLICE !

ME RETENIR ?
AVEC QUOI ? UN GROS
CÂLIN ? AMÈNE-TOI,
MON POTE !

LE CAÏD

Vous trouvez un toit isolé pour vous reposer, épuisé par des combats incessants. Vous avez fait de votre mieux pour endiguer la vague de criminalité, mais vous ne pouvez pas être partout à la fois.

Tous ces délits semblent avoir été planifiés, voire calculés. Ils étaient trop bien orchestrés pour être le fruit du hasard. Pire encore, les gens dans la rue vous reprochent tout ce chaos et ces destructions. Quelqu'un les monte contre vous. Une seule personne a pu être à l'origine d'une telle campagne de désinformation : Le Caïd !

À ce moment-là, vous entendez une explosion dans la rue en contrebas, suivie des cris des passants qui s'enfuient. Ce n'est pas le Caïd, mais quelqu'un d'autre qui crie votre nom, suivi de « allez, montre toooooooooiiiiiii ! ».

Vous bondissez et courez vers le rebord, mais vous savez de qui il s'agit avant même de le voir. La personne la plus obsédée par votre destruction. Le fléau de votre existence. Votre ennemi juré. Votre Némésis !

Deck Méchant : Le Caïd (A1).

Retirez Le Caïd (A1) et ajoutez Le Caïd (B1) en mode Expert.

Deck Manigance Principale : Le Gambit du Roi, Fin de la Partie.

Deck Rencontre : les sets de rencontre Le Caïd, Tombstone et Mafia des Survêtes. (**Important :** ce scénario n'utilise **pas** le set de rencontre Standard. En mode Expert, il utilise bien le set de rencontre Expert.)

Les sets Tombstone et Mafia des Survêtes peuvent être retirés de ce scénario et/ou ajoutés à d'autres scénarios quand vous utilisez les règles de personnalisation de scénario.

SETS NÉMÉSIS

Ce scénario utilise les sets de Némésis des héros d'une façon différente. Lors de la mise en place, chaque joueur doit révéler son sbire Némésis mis de côté. Si le sbire Némésis partage un titre avec un personnage en jeu (comme le sbire Némésis d'Echo qui est Le Caïd), ce sbire Némésis est retiré de la partie et, à la place, le joueur trouve un sbire **SUBORDONNÉ** dans le deck Rencontre et le révèle.

Certaines cartes Rencontre de ce scénario demandent à un joueur de mettre en jeu une carte de son set de Némésis mis de côté. Une fois qu'une carte est ainsi entrée en jeu, elle est considérée comme faisant partie du deck Rencontre.

MÉCHANT RECTO VERSO

Le Caïd est représenté par deux cartes Méchant recto verso : une pour le mode Standard (A1/A2) et une pour le mode Expert (B1/B2). Le Caïd commence la partie face « 1 » visible, qui le représente comme une éminence grise tirant les ficelles en coulisse, manipulant aussi bien les héros que leurs Némésis. Tant qu'il est sur cette face « 1 », Le Caïd ne peut pas être atteint par les joueurs : il ne peut être ni sonné ni désorienté ; il ne peut pas subir de dégâts ; il ne peut pas avoir d'améliorations attachées sur lui. Chaque fois qu'il est censé attaquer, il manigance à la place.

Pour pouvoir affronter directement Le Caïd, les héros doivent d'abord convaincre l'opinion publique qu'ils ne sont pas responsables de la vague de crime et de violence qui frappe la ville. À cette fin, ils doivent gagner le soutien de leurs concitoyens en livrant des malfaiteurs à la justice. Chaque fois qu'un sbire est vaincu, un jeton Soutien est placé sur l'environnement Soutien des Citoyens.

S'il y a suffisamment de jetons Soutien sur cet environnement, les héros peuvent affronter Le Caïd directement. Au début de la phase du Méchant, retournez Le Caïd pour afficher sa face « 2 », faites avancer la manigance principale et retournez l'environnement Soutien des Citoyens, face **ÉLEVÉ** visible. Le Caïd peut désormais être attaqué directement, mais n'oubliez pas que la manigance principale donne à chaque sbire le mot-clé Garde.

INSTRUCTIONS DE CAMPAGNE

MISE EN PLACE :

- ▶ Si le nombre d'environnements **ACHEVÉ** en jeu est d'au moins :
 - ▶ 3, donnez à chaque sbire en jeu une carte d'état Tenace.
 - ▶ 4, trouvez et révélez l'attachement James Wesley.

DÉFAITE :

- ▶ **Mode Standard Uniquement :** rejouez ce scénario.
- ▶ **Campagne Experte Uniquement :** s'il y a au moins un environnement face **ACHEVÉ** visible, choisissez-en un et retournez-le pour afficher sa face **ÉCHOUÉ** et rejouez le scénario. Sinon, les joueurs perdent la campagne.

VICTOIRE :

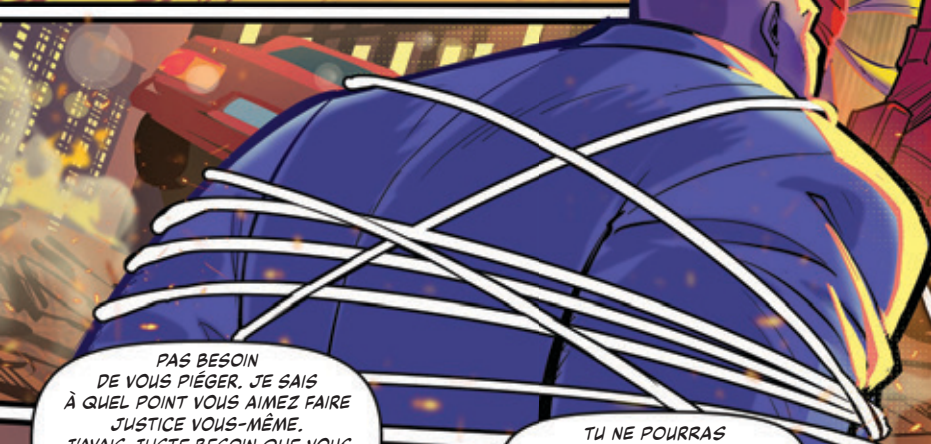
- ▶ Les joueurs ont fait tomber Le Caïd et remportent la campagne !



BEAU COMBAT.
TOUSSE ET VOUS
ÉTIEZ, QUOI ?
SEULEMENT SIX ?



C'EST TOI
LE SEUL RESPONSABLE.
TU AS ESSAYÉ DE
NOUS PIÉGER.



PAS BESOIN
DE VOUS PIÉGER. JE SAIS
À QUEL POINT VOUS AIMEZ FAIRE
JUSTICE VOUS-MÊME.
J'AVAIS JUSTE BESOIN QUE VOUS
LE FASSIEZ UNE DERNIÈRE
FOIS EN PUBLIC POUR QUE TOUT
LE MONDE PUISSE
VOUS VOIR.

TU NE POURRAS
PAS NOUS FAIRE PORTER
LE CHAPEAU. LES GENS SONT
PLUS MALINS QUE ÇA.

ON A LES ENREGISTREMENTS
DES CAMÉRAS DE SURVEILLANCE.
DES TÉMOINS, LA VÉRITÉ
ÉCLATERA.

TU LE CROIS
VRAIMENT ?

JE POSSÈDE LES JOURNAUX.
LES INFLUENCEURS.
LA VÉRITÉ, C'EST MOI
QUI LA DICTE.



VOILÀ TON TAXI.
RENDEZ-VOUS AU
TRIBUNAL, FISK.

DECKS DE DÉMARRAGE

Ces decks pré-construits et la manière de les jouer sont destinés aux joueurs qui veulent immédiatement se plonger dans la partie sans avoir besoin de construire un deck personnalisé.

ECHO / PROTECTION

Les réflexes photographiques d'Echo lui permettent de reproduire parfaitement tout mouvement physique qu'elle voit. Chaque fois qu'un joueur joue un événement basique ou d'affinité, Echo peut l'intercaler sous sa carte Identité. Elle peut ensuite défausser un des six exemplaires de son événement Réflexes Photographiques pour jouer un événement intercalé en réduisant de 2 son coût. La capacité d'alter ego de Maya Lopez et les événements Étudier la Cassette garantissent que vous aurez toujours un événement dont vous pourrez vous faire l'« Echo ». Mémoire Musculaire vous permet de renvoyer dans votre main une carte intercalée si vous n'avez pas de Réflexes Photographiques pour la jouer. Improvisation vous procure de nouveaux avantages lorsque vous jouez des événements.

La partie Protection du deck d'Echo est remplie d'événements qu'elle pourra recopier. Renforcez la DEF d'Echo avec Ronin et Réflexes Innés. Vous pouvez d'ailleurs commencer la partie avec cette dernière carte dans votre main de départ grâce à son mot-clé « Départ ». La Meilleure Attaque... renforce temporairement votre DEF déjà élevée et vous permet de l'utiliser à la place de votre CTR et de votre ATQ. Armée d'Un Seul Homme permet de tirer le meilleur parti des caractéristiques élevées d'Echo en la tenant toujours prête et Prendre des Risques est très efficace pour infliger des blessures et retirer des menaces. Ne jouez votre allié Daredevil qu'avec discernement, car il réduira l'efficacité de plusieurs de vos cartes d'affinité.

Cartes d'Echo : Daredevil, Réflexes Photographiques (x6), Étudier la Cassette (x2), La Réz, Langue des Signes Américaine, Chorégraphie, Katana d'Echo, Improvisation, Mémoire Musculaire

Cartes Protection : Réflexes Innés, Armée d'un Seul Homme (x3), Capter Leur Attention (x3), Prendre des Risques (x3), Coup de Poing Puissant (x3), La Meilleure Attaque... (x3), Ronin, Seul Contre Tous (x3)

Cartes Basiques : Ne Vois et n'Entends Aucun Mal, Entraînement aux Superpouvoirs, Énergie, Génie, Force

Set de Némésis : Le Caïd, Maître Manipulateur, Homme de Main du Caïd (x2), Pion du Caïd

Obligation : Élevée par Le Caïd

DAREDEVIL / JUSTICE

Les sens surhumains de Daredevil sont la clé de son pouvoir. (Voir le deck Sens de Daredevil à la page suivante.) Ces améliorations lui confèrent de puissantes capacités lorsqu'il interagit avec la carte à laquelle les améliorations sont attachées, mais elles renforcent également ses événements. Même si vous pouvez consulter le deck **SENS** à tout moment, concentrez-vous simplement sur la carte du dessus. Toutes les ressources que vous ne prévoyez pas d'utiliser pour les cartes de votre main peuvent être utilisées pour jouer des améliorations **SENS**. Et si vous décidez que vous avez besoin d'un **SENS** spécifique, Déposition et L'Homme Sans Peur vous permettront de trouver exactement ce qu'il vous faut.

Le pouvoir de Daredevil réside peut-être dans ses sens, mais celui de Matt Murdock réside dans ses amis. Foggy Nelson vous aide à gérer les menaces lorsque vous êtes sous forme d'alter ego, tandis que Sœur Maggie prend soin de vous et de vos points de vie et que Karen Page remet des cartes importantes dans votre deck. Nelson & Murdock désorientent le méchant lorsque Matt ou Foggy a déjoué une manigance annexe. Notez que tous les événements **CONTRE** de Daredevil peuvent être joués quand il est sous sa forme d'alter ego.

Les cartes d'affinité de Daredevil sont accompagnées de plusieurs autres améliorations qui s'attachent aux ennemis ou aux manigances pour renforcer encore davantage ses événements. Connais Ton ennemi et Stick vous aident à déjouer exactement des manigances annexes pour que vous puissiez sonner le méchant avec Entraînement à la Furtivité.

Cartes Sens : Toucher Parfait, Odorat Amélioré, Oûie Augmentée, Sens Radar, Goût Supérieur

Cartes de Daredevil : Elektra, Contre-Interrogatoire (x2), Déposition (x2), Détecteur de Mensonge Vivant (x2), Un Sale Quart d'Heure, Concentrer ses Sens, Foggy Nelson, Karen Page, Nelson & Murdock, Sœur Maggie, Lasso-Canne de Daredevil, L'Homme Sans Peur

Cartes Justice : Blindspot, La Cape, L'Épée, Ghost Rider, Connais Ton Ennemi (x3), Désescalade, Rencontre Fortuite (x3), Problèmes Judiciaires (x3), Se Déplacer dans les Ombres (x3), Entraînement à la Furtivité (x3)

Cartes Basiques : Stick, Planification d'Urgence (x3), Danser avec le Diable

Set de Némésis : Bullseye, L'Homme le Plus Dangereux du Monde, Saï Volé, L'œil sur la Cible (x2)

Obligation : Surcharge Sensorielle

DECK SENS DE DAREDEVIL

Les sens surhumains de Daredevil sont représentés par son deck **SENS**. Pour créer le deck Sens, mélangez les cinq cartes **SENS** de Daredevil. Placez-les face visible à côté de son identité : vous pouvez les regarder à tout moment, mais vous ne pouvez pas changer leur ordre dans le deck. La capacité de la carte Héros de Daredevil vous permet de jouer la carte du dessus du deck **SENS**, comme si elle était dans votre main, en payant son coût. Quand une amélioration **SENS** quitte le jeu, l'interruption forcée sur les deux faces de la carte Identité de Daredevil oblige cette amélioration à être placée dessous le deck **SENS**.

FOIRE AUX QUESTIONS

DAREDEVIL

Q : D'autres Joueurs que Daredevil peuvent-ils déclencher les capacités des améliorations Sens ?

R : Non, seul le joueur qui contrôle une amélioration peut déclencher ses capacités.

ECHO

Q : Quand puis-je utiliser la capacité des Réflexes Photographiques (40) pour jouer un événement intercalé sous Echo ?

R : Tant que Réflexes Photographiques est dans votre main, elle peut être utilisée à tout moment où vous pourriez jouer l'événement intercalé si cet événement intercalé avait été dans votre main. Par exemple, si l'événement intercalé a une capacité « **Action** », vous pouvez utiliser Réflexes Photographiques à tout moment où vous pourriez effectuer une action lors de la phase des Joueurs. Si l'événement a une capacité « **Réponse** », vous pouvez utiliser Réflexes Photographiques pour jouer cet événement à tout moment où cette capacité pourrait être déclenchée.

Q : Que devient l'événement intercalé après avoir utilisé Réflexes Photographiques (40) pour le jouer ?

R : L'événement est placé dans la pile de défausse de son propriétaire.

MARY TYPHOÏDE

Q : Quand Bloody Mary (B)/Mary Typhoïde (B) (111) se retourne, sa capacité « Une fois révélée » ou son mot-clé Ténacité se résolvent-ils ?

R : Oui, sa capacité ou son mot-clé sur sa face visible se résout.

LA POURSUITE

Q : L'« Interruption forcée » d'En Tête (129 A) retire-t-elle de la menace de la manigance principale si une icône de crise est en jeu ou qu'un sbire ayant le mot-clé Patrouille est engagé avec moi ?

R : Oui. Car l'« Interruption forcée » d'En Tête est un effet de carte Rencontre. Elle ignore les icônes de crise et le mot-clé Patrouille.

RACKET EN BANDE ORGANISÉE

Q : Quand Changement d'Adresse (141) échange une manigance principale avec une autre, que deviennent les cartes attachées à la précédente manigance principale ?

R : Toutes les cartes attachées à la précédente manigance principale sont défaussées.

L'ÉVASION DU RAFT

Q : Quand le Baron Zemo (145) quitte le jeu, que deviennent les alliés ayant de la menace sur eux ?

R : Ces cartes redeviennent des alliés sous le contrôle de leurs propriétaires, mais les pions Menace restent dessus. Si le Baron Zemo entre de nouveau en jeu, ces alliés deviennent de nouveau des sbires (en plus de tout allié sur lequel le Baron Zemo place une menace).

LE CAÏD

Q : Est-ce que Black Cat (169) conserve le mot-clé Vilenie lorsqu'elle est une alliée ?

R : Oui. Les règles pour le mot-clé Vilenie ont été mises à jour pour fonctionner également avec les alliés (et les héros) qui le possèdent.

RÉDUCTION X (TRAIT)

Q : Si une carte avec Réduction précise plusieurs traits entre parenthèses et que mon identité possède chacun de ces traits, la réduction du coût s'applique-t-elle plusieurs fois ?

R : Non, la réduction du coût s'applique seulement une fois quel que soit le nombre de traits correspondants.

CRÉDITS

Conception et développement de l'extension :

Frank Brooks, Tony Fanchi et Aaron Haltom

Productrice : Molly Glover

Rédaction : B.D. Flory

Relecture : Jeremy Gustafson

Spécialiste des règles : Alex Werner

Concepteur principal : Nate French

Responsable de la production : Gavin Duffy

Responsable de la conception du jeu : Kate Morgan

Conception graphique de l'extension : Ryann Collins

Direction artistique : Tim Flanders, Jeff Lee Johnson, Jake Murray et Kate Swazee

Responsable de la conception visuelle : Tony Bradt

Spécialiste de l'assurance qualité : Zach Tewalthomas

Coordinateur de l'assurance qualité : Matt Diaz

Responsables des licences : Dana Cartwright, Kira Hartke, Kaitlin Souza et Emerald Thompson

Responsables de la production : Justin Anger et Halley Feil

Coordination de la production : Estelle Gavin et Ember Schwager

Directeur, Jeux de Cartes Évolutifs : Chris Gerber

Directeur des opérations du studio : John Franz-Wichlacz

Chef du studio : Jim Cartwright

SVP Lifestyle Games : Bill Altig

MARVEL

Approbation des licences : Amanda Barker

Un immense merci à tous les artistes de Marvel Comics dont les œuvres incroyables figurent dans ce jeu.

ADAPTATION FRANÇAISE

Traduction : Michaël Hatik

Relecture : Joffrey Beltran, Py 3.14

Mise en page : Fátima Asouahel, Luis E. Sánchez

Responsable de localisation : Jean-François Jet

TESTEURS

Chet Banger, Tanner Barth, Tom Bentley, Brian Blair, Xavi Bordes, Andrew Brown, Crista Burgoyne, Eddie Burgoyne, Alex Burte, Carlos Camarena, Duncan Cantrell, Hwan-yi Choo, Vincent Colette, Patrick Collette, Lachlan Conley, James D'Arcy, Brian De Castro, Kyle Duerst, Joan Eticarsoft, Julio Wankenobi Fernández, Eric Fersten, Tate Foshay, Mattison Froese, David Gildea, Jonah Goldshlag, Elliott Griesheim, Kazden Haugen, Grégory Henriques, Nelson Hernandez, Zach Hokans, Christopher Hughston, Nathan Huttner, Sean Illg, Angel Juncal, Terry Jungman, Bob Juraneck, George Kaplan, Dana Kappel, Steve Kimmell, Adler Kohlweiler, Chip Kohlweiler, Dirk Langford, François Laporte, Chris Leeper, Craig Lincoln, Shea Locke, Gonzalo Owen López, Kaitlyn Lujan-Duerst, Stephen Majka, Baptiste Manson, Daniel McGregor, Nathan Meehan, Danielle Mendus, Luke Muench, Paul Mulder, Samir Nathwani, Carson Nelson, Jeffrey Northman, Michael Pelfrey, David Peterson, Leonardo Ponce Pinazo, Richard Pufky, Roscoe Rea, Andy R, Stephen Redman, Tyler Romeo, Brandt Sanderson, Trevor Saylor, Phil Schadt, Yordi Schaeken, Scott Sees, Aven Sheppard, David Taylor, Derek Tellier, Maxx Thielman, Chris Thompson, Tomas Tonnelier, Jared Townsend, Brian Vassalo, Claudio Veas, Blake Walsh, Gregory Walsh, Aaron Wong, Matthew Yost et Michael Yost



FANTASY
FLIGHT
GAMES



PEUR DE RIEN

REGISTRE DE CAMPAGNE

INFOS SUR LES JOUEURS

Identité du joueur n°1 :

Identité du joueur n°2 :

Identité du joueur n°3 :

Identité du joueur n°4 :

Points de vie restants :

Points de vie restants :

Points de vie restants :

Points de vie restants :

Achévé

Scénario

Méchant

1

2

Échoué

☐

Cambriolage du Musée d'Art

☐

La Poursuite

☐

Racket en Bande Organisée

☐

L'Évasion du Raft

☐

Arrêtez les Rotatives !

☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

Liste des Méchants

Bullseye

Electro

Hammerhead

L'Homme Pourpre

Mary Typhoïde

Alliés et Soutiens Individu Retirés de la Campagne

Confiance Gagnée ?

☐

Mary Vaincue ?

☐