



La nuit à New York était comme un grand livre avec trop de pages ouvertes : le bourdonnement synthétique des conduits de chauffage, les reflets des néons comme tant d'ecchymoses sur l'asphalte mouillé, l'odeur de café bon marché et de pluie résiduelle.

Bienvenue à MC/DC 2026 ! Cette extension de campagne fan-made pour Marvel Champions met en avant une campagne de 4 scénarios centrée sur un trafic d'armes à New York.

Pour débiter une campagne, chaque joueur choisi un héros qui devra être joué lors de chaque partie. Entre deux scénarios, les joueurs peuvent modifier le contenu du deck et même changer d'affinité en respectant les règles de personnalisation du Guide de Référence de *Marvel Champions*.

Mettez en place le scénario en utilisant les règles normales. Ensuite, suivez les instructions de mise en place de campagne.

Quand la partie se termine, si les joueurs ont gagné, suivez les instructions de victoire de ce scénario. Si les joueurs ont perdu, ils peuvent réinitialiser le scénario et réessayer sans pénalité.

SCENARIO #1 – THE BIG APPLE

Des caisses d'armes de qualité militaire transitent par les docks abandonnés à la faveur de l'obscurité, armant des gangs qui auront découpé la ville en petits territoires ensanglantés avant le lever du soleil. En suivant des douilles, des documents truqués et des



noms murmurés, [PO1-1016] a révélé un réseau de contrebandiers et de fonctionnaires corrompus alimentant le chaos. Les cargaisons successives inondent les rues de la ville, mais à l'aube, les docks ne seront que cendres, les trafiquants hors d'état de nuire et les armes ne trouveront jamais leurs destinataires.

Deck Méchant : Huit Méchants **CAPO** (Comte Néfaria, Le Maître du Crime, Diamondback, Lady Yulan, M. Négatif, Nightshade, Le Maître de Manège, La Rose). Sélectionnez aléatoirement trois méchants (face A en mode standard, face B en mode expert) et mettez de côté les autres, hors-jeu, ainsi que l'attachement Trafiquant d'Armes.

Deck Manigance Principale : Guerre des gangs, Faire taire la ville, L'entrepôt du Trafiquant d'armes.

Deck Rencontre : Les sets The Big Apple et Standard. Deux sets de rencontre modulaires (Policiers et Mafia des Survêtes, issus de l'extension Peur de Rien).

*A l'exception du mode campagne (voir l'environnement **Guerre des Gangs à Big Apple !** (6123A)), les sets Policiers 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.*

Deck Piste : Mélangez les neuf cartes **PISTE** ensemble pour créer le deck pistes.

CARTES LIEU

The Big Apple introduit les cartes **lieu**. Les neuf cartes **lieu** doivent être placées en grille de 3x3 (voir page suivante – notez que la disposition n'est pas aléatoire, l'ordre numérique des lieux reflète la géographie de New York City.)

Chaque joueur utilise un jeton, une figurine, ou tout autre marqueur pour indiquer sa position dans la ville. Tous les joueurs commencent la partie à **Midtown**.

Les joueurs peuvent se déplacer dans les différents lieux (nord/sud ou est/ouest) en utilisant l'action de l'environnement **La Ville**. Les effets et les actions sur un lieu s'appliquent uniquement aux joueurs présents sur ce lieu.

Chaque ligne de lieux est un territoire de l'un des méchants **CAPO**. Chaque territoire est une zone de jeu différente et les joueurs ne peuvent pas interagir avec d'autres joueurs, y compris avec les cartes dans les aires de jeux des joueurs comme les sbires, s'ils sont dans un territoire différent.

Les méchants s'activent uniquement contre les joueurs dans leur territoire et les cartes faisant référence "au méchant" font référence au méchant dans le même territoire que le joueur qui résout l'effet de la carte.

Toutes les manigances (et les icones accélération, aléas, amplification et crise) ne font partie d'aucun territoire. Leurs effets s'appliquent à tous les joueurs et tous peuvent interagir avec n'importe quelle manigance.

EXTENSION UPTOWN

L'extension optionnelle **Uptown** offre trois nouveaux lieux de la ville à explorer. Si vous utilisez l'extension **Uptown**, ajoutez les trois nouveaux lieux au-dessus de la grille conformément aux instructions sur la manigance principale 1A. Mélangez les trois cartes **PISTE** de l'extension dans le deck pistes et sélectionnez aléatoirement 4 méchants **CAPO** au lieu de 3.

INSTRUCTIONS DE CAMPAGNE

MISE EN PLACE :

> Mettez en jeu l'environnement **Guerre des Gangs à Big Apple !** (6123A) et suivez les instructions de mise en place.

> Pendant la partie, quand vous passez au stade 2A de la manigance principale, notez le **lieu** d'où la dernière carte **PISTE** a été ajoutée à la pile de victoire.

VICTOIRE :

> Notez quel méchant était le **Trafiquant d'armes**.

> Retournez l'environnement **Guerre des Gangs à Big Apple !** (6132A), vous avez gagné l'amélioration **Caisses de technologie saisies** (6132B).

> **Campagne experte uniquement** : indiquez dans le registre de campagne les points de vie restants de chaque identité.

BIG APPLE – INSTALLATION RECOMMANDÉE



FOIRE AUX QUESTIONS

Est-ce que je peux me déplacer plus d'une fois par round ? - Oui, l'action sur **La Ville** n'est pas limitée à une fois par phase ou par round – vous pouvez vous déplacer autant de fois que vous êtes capables d'en payer le coût.

Si Overdrive, Muse ou Screwball sont attachés à un lieu, puis-je interagir avec eux si je suis sur un lieu différent dans le même territoire ? – Non, vous ne pouvez pas. Conformément à l'environnement **La Ville**, les joueurs peuvent seulement interagir avec les lieux qu'ils occupent, y compris les cartes attachées à ces lieux. Dès qu'un joueur arrive dans le lieu du sbire, la réponse forcée provoquera l'engagement du sbire et les autres joueurs dans le territoire pourront alors interagir avec lui.

Comment fonctionne le mot-clé Collaboration si les sbires sont dans des territoires différents ? - Le mot-clé **Collaboration** vérifie la présence d'autres sbires « en jeu », s'agissant d'une capacité de carte rencontre, il ne se limite pas à un territoire spécifique. Si un sbire correspondant se trouve sur un autre territoire, le sbire qui vient d'être révélé s'activera tout de même. Plus généralement, toutes les capacités des cartes rencontre ne sont pas limitées à un territoire lorsqu'elles sont résolues.

Qu'est-ce qu'un "lieu inoccupé" ? - Un lieu sans aucun joueur présent.

Que se passe-t-il quand un sbire essaye de s'attacher à un lieu inoccupé après que les lieux aient été retirés par la manigance principale 3A ? - Rien. Les lieux ont été retirés du jeu donc l'effet échoue et le sbire reste avec le joueur engagé.

Quels méchants CAPO sont dans la zone mise de côté quand la manigance principale 3A est révélée ? - Tous les méchants **CAPO** qui ne sont pas en jeu sont dans la zone mise de côté.

Est-ce que les capacités d'un lieu "Limite d'une fois par round" peuvent être utilisées une fois par round par joueur sur ce lieu ? – Non, elles sont limitées à une fois par round.



SCENARIO #2- SUPER BOUFFON / JIGSAW

Les pistes ont mené le Punisher à l'entrepôt du trafiquant d'armes. A l'intérieur, une autre cargaison de mort est en transit. Les gardes le repèrent, ouvrent le feu, mais en un instant, Frank les balaye comme des fétus de paille. D'une manière ou d'une autre, cela se finira ce soir.

MECHANTS SUBORDONNES

Le Super Bouffon et Jigsaw sont deux méchants **SUBORDONNES** compatibles avec les cinq scénarios interchangeables de Peur de Rien. Pour jouer une partie contre le Super Bouffon ou Jigsaw, mettez en place le scénario comme vous le feriez pour n'importe quel autre scénario interchangeable (voir p. 5 du livre de règles de Peur de Rien, à l'exception du mode campagne, voir l'environnement **Trouver l'Acheteur** (6133A)).



Le Super Bouffon a un attachement permanent, Le **Planeur du Super Bouffon**, qui commence la partie en jeu et a la capacité spéciale *Citrouille explosive*. Chaque fois que le Super Bouffon vous attaque, il lâche une bombe citrouille depuis le dessus du deck rencontre, qui infligera des dégâts supplémentaires, placera de la menace supplémentaire ou défaussera des cartes du deck de rencontre. En affrontant le Super Bouffon, préparez-vous à prendre plein de petits coups et de jetons d'accélération.

Jigsaw fera tout pour vous submerger de sbires **MAGGIA**. Chaque fois qu'il attaque, il mettra en jeu la première carte de la pile de défausse du deck rencontre si c'est un sbire. La plupart de ses autres cartes l'aident à trouver ces sbires, leur donne des activations supplémentaires ou le renforcent lorsque ces sbires sont en jeu.

LISTE NOIRE DU PUNISHER

Le set modulaire **Liste Noire du Punisher** ajoute une dose de chaos à n'importe quel scénario.

L'environnement **Liste Noire du Punisher** commence la partie en jeu et demande aux joueurs de résoudre la capacité spéciale *Châtiment* sur le sbire **Punisher** (s'il est en jeu) à la fin de chaque phase des joueurs.



En résolvant *Châtiment*, le Punisher attaque le sbire en jeu avec le moins de points de vie restants (le premier joueur choisi la cible en cas d'égalité). S'il vainc ce sbire, il recommencera et continuera jusqu'à ce qu'un sbire survive à son attaque ou bien s'il ne reste plus de sbires.

Chaque fois que le Punisher vainc un personnage (aussi bien un sbire qu'un personnage ami), il ajoute un jeton sur la Liste noire du Punisher. Si suffisamment de noms sont inscrits sur la liste, la carte se retourne sur sa face **Charge explosive**, infligeant des dégâts importants à toute la table et faisant fuir le Punisher dans le deck rencontre.

INSTRUCTIONS DE CAMPAGNE

MISE EN PLACE :

> Mettez en jeu l'environnement **Trouver l'Acheteur** (6133A) et suivez les instructions de mise en place.

> Mettez en jeu l'amélioration **Caisses de technologie saisies** (6132B) si vous l'avez gagnée au scénario précédent.

> **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.

> **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.

VICTOIRE :

> Notez quel méchant **SUBORDONNE** vous avez affronté.

> Retournez l'environnement **Trouver l'Acheteur** (6133A), vous avez gagné l'amélioration **Cache d'Armement du Punisher** (6133B).

> **Campagne experte uniquement** : indiquez dans le registre de campagne les points de vie restants de chaque identité.



FOIRE AUX QUESTIONS

Comment fonctionnent les règles de ciblage du Punisher ? – Le Punisher suit les mêmes règles de ciblage qu'un joueur. Si l'ennemi avec le moins de points de vie restants ne peut pas subir de dégâts, par exemple, ou si « le Punisher ne peut pas attaquer ce sbire » (comme Rachel Cole-Alves), il attaquera le prochain ennemi avec le moins de points de vie restants. Il ne peut pas s'attaquer lui-même.

Si le Punisher vainc un sbire, est-ce que cela déclenche les effets "Une fois vaincu" ? – Oui, le Punisher déclenche ces effets. Si l'effet **Une fois vaincu** cible "le joueur qui a vaincu", cet effet ne se résout pas car le sbire n'a pas été vaincu par un joueur.

Quand une carte de boost révélée durant une activation du Super Bouffon vous demande de résoudre la capacité Citrouille explosive, est-elle résolue immédiatement ? – Oui, les capacités de boost sont résolues immédiatement quand les cartes de boost sont retournées.

SCENARIO #3 - CHATIMENT

La pluie glissait sur le toit d'un entrepôt abandonné alors que le Punisher avait finalement acculé sa cible. Celui qui inondait les rues avec ses armes, imprégnant la ville de peur. Il se disait qu'un cadavre de plus équilibrerait la balance de sa justice tordue. Son arme levée, stable et sûre. La ville retient son souffle. "Où il y a le crime," dit-il d'une voix aussi froide que l'étreinte de la mort, "il y a le châtiment."

Deck Méchant : Punisher I et II (II et III en mode expert) et un méchant **SUBORDONNE** (phase I en mode standard, II en mode expert) sélectionné aléatoirement (à l'exception du mode campagne, voir « Instruction de campagne » ci-après).

Deck Manigance Principale : Un dernier meurtre, Echapper au Châtiment.

Deck Rencontre : Les sets Châtiment et Standard, le set de rencontre du méchant **SUBORDONNE** sélectionné. Un set modulaire (Arsenal du Punisher).

*A l'exception du mode campagne (voir l'environnement **Châtiment** (6134A)), le set Arsenal du Punisher peut être retiré de ce scénario et/ou ajouté à d'autres scénarios quand vous utilisez les règles de personnalisation de scénario.*

DEUX MECHANTS

Mettez en place le scénario selon le schéma en page suivante.

Le Punisher est le méchant actif de ce scénario. Toutes les cartes faisant référence "au méchant" se réfèrent au Punisher et le méchant **SUBORDONNE** ne peut pas être affecté par les cartes joueurs.

Les joueurs gagnent en vainquant le Punisher, alors que celui-ci est concentré à abattre le méchant **SUBORDONNE** pour le punir de ses crimes. Vous avez besoin d'interroger le **SUBORDONNE**, ce qui signifie arrêter le Punisher et empêcher le **SUBORDONNE** de s'échapper. Si le **SUBORDONNE** s'échappe (représenté par le stade 2B de la manigance principale s'il est achevé) ou est vaincu, vous ne récupérez pas les infos dont vous avez besoin et le scénario est perdu.



Pendant la mise en place, vous révélez l'environnement **Justice ou Châtiment**, qui modifie le nombre de points de vie total du méchant **SUBORDONNE**.

PRECISION

Le Punisher démarre avec l'attachement **Précision** en jeu sur sa face **CONCENTRE**. Quand le Punisher est concentré sur le méchant **SUBORDONNE**, il ne s'activera pas contre les joueurs. A la place, il attaquera le méchant ou les autres ennemis en travers de son chemin.

Les joueurs peuvent défendre ces attaques pour garder le **SUBORDONNE** vivant. Quand le **SUBORDONNE** est blessé par le Punisher ou voit ses hommes de main tomber, l'urgence pour lui de s'enfuir grandit et de la menace supplémentaire est ajoutée sur la manigance principale.

Les héros peuvent distraire le Punisher en utilisant la **réponse de héros** sur le Punisher pour retourner Précision sur sa face **DISTRAIT** (et défausser un de ses attachements), le forçant provisoirement à s'acharner sur vous à la place.

RESUME PHASE DU MECHANT

Etape 1 : Ajoutez la menace normalement sur la manigance principale.

Après l'étape 1 : le méchant **CIBLE** s'active contre le premier joueur (**Réponse forcée** de la manigance principale).

Etape 2 : Le Punisher s'active contre chaque joueur en commençant par le premier joueur, quand il s'active contre vous :

Si Précision est sur sa face CONCENTRE, en Héros ou Alter Ego : le Punisher attaque l'ennemi avec le moins de points de vie restants. Si l'attaque blesse un ennemi ou un allié, ajoutez de la menace sur la manigance principale égale au nombre d'icônes de boost sur la carte du dessus de la défausse du deck rencontre.

Si Précision est sur sa face DISTRAIT, en Héros : le Punisher attaque le héros normalement

Si Précision est sur sa face DISTRAIT, en Alter Ego : Retourner Précision sur sa face **CONCENTRE** (pas d'activation).

Les sbires s'activent normalement après que le Punisher s'est activé contre le joueur engagé.

Après toutes les activations, terminez la phase du méchant normalement.

INSTRUCTIONS DE CAMPAGNE

MISE EN PLACE :



> Mettez en jeu l'environnement **Châtiment** (6134A) et suivez les instructions de mise en place.

> Mettez en jeu l'amélioration **Caisses de technologie saisies** (6132B) si vous l'avez gagnée au premier scénario.

> Mettez en jeu l'amélioration **Cache d'Armement du Punisher** (6133B) si vous l'avez gagnée au scénario précédent.

> **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.

> **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.

VICTOIRE :

> Vous avez gagné l'allié **Punisher** (6138).

> **Campagne experte uniquement :** indiquez dans le registre de campagne les points de vie restants de chaque identité.

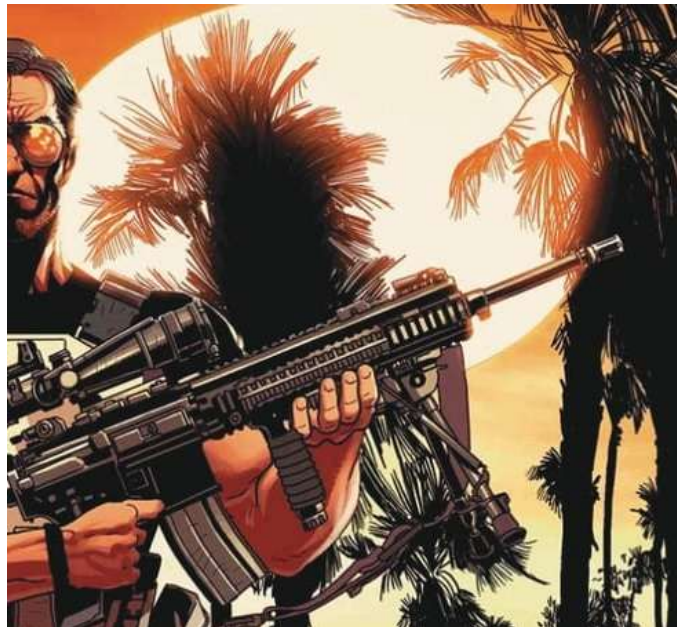
CHATIMENT – INSTALLATION RECOMMANDÉE



FOIRE AUX QUESTIONS

Comment fonctionnent les règles de ciblage du Punisher ? – Le Punisher suit les mêmes règles de ciblage qu'un joueur. Si l'ennemi avec le moins de points de vie restants ne peut pas subir de dégâts, par exemple, ou si « le Punisher ne peut pas attaquer ce sbire » (comme Rachel Cole-Alves), il attaquera le prochain ennemi avec le moins de points de vie restants. Il ne peut pas s'attaquer lui-même.

Si le Punisher vainc un sbire, est-ce que cela déclenche les effets "Une fois vaincu" ? – Oui, le Punisher déclenche ces effets. Si l'effet Une fois vaincu cible "le joueur qui a vaincu", cet effet ne se résout pas car le sbire n'a pas été vaincu par un joueur.



Comment dois-je fixer les points de vie du méchant SUBORDONNE ? – La face Mise en place de **Justice ou Châtiment ?** fixe les points de vie à la valeur numérique imprimée (en ignorant l'icône par joueur), puis lui attache l'attachement **Dans le viseur**. Dans le viseur ajoute 5 points de vie par joueur. Par exemple, si un groupe de 3 joueurs utilise le stade I de **Bullseye** comme méchant **SUBORDONNE**, ses points de vie de départ seraient de 29 (14 de départ, plus 15 [5 par joueur]).

SCENARIO #4 – LA CHUTE DU ROI

Pendant des années, Le Caïd a dirigé dans l'ombre, achetant le silence et enterrant la vérité. Mais, la ville a riposté. Les gens ont trouvé le courage de ne plus regarder ailleurs. Alors que son empire se fissure et que ses alliés fuient, l'homme qui possédait autrefois la ville, la regarde lui glisser entre ses doigts. A l'aube, le Roi sera-t-il toujours debout ?



Deck Méchant : Le Caïd (A1) (Le Caïd (B1) en mode expert).

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

Deck Rencontre : Le set de rencontre du Caïd. Deux sets de rencontre modulaires (SWAT et Mafia des Survêtes).

*A l'exception du mode campagne (voir l'environnement **Longue Vie au Roi ?** (6135A)), les sets SWAT et Mafia des Survêtes peuvent être retiré de ce scénario et/ou ajouté à d'autres scénarios quand vous utilisez les règles de personnalisation de scénario.*

SCENARIO MULTIJOUEUR

La Chute du Roi est une version multijoueur épique du scénario **Le Caïd**. Pour jouer La Chute du Roi en mode multijoueur épique, divisez-vous en assemblées de 2 à 4 groupes de joueurs. Chaque assemblée nomme un groupe dans celle-ci qui met en jeu les environnements **Longue Vie** et **Le Roi** dans leur zone de jeu. C'est ici que chaque groupe déplacera ses jetons de leur carte Soutien des Citoyens à la fin de chaque phase des joueurs (voir la FAQ ci-dessous).

Quand un groupe vainc **Le Caïd**, il place des dégâts sur l'environnement **Le Roi** de son assemblée égaux au nombre de joueurs dans le groupe. Si un groupe est vaincu, il place un nombre de menaces égal au nombre de joueurs du groupe, à la place. Quand toutes les parties d'une assemblée sont terminées si les dégâts sur Le Roi sont égaux ou supérieurs aux menaces, l'assemblée gagne la partie !



SWAT

Le set modulaire **SWAT** apporte une nouvelle condition de défaite inscrite sur la manigance annexe du même nom que le set et qui commence la partie en jeu. Les sbires **Policiers** de ce set vous aideront dans une certaine mesure tant que vous ne laisserez pas trop de victimes dans votre sillage et gare aux conséquences si vous vous attaquez aux policiers.

INSTRUCTIONS DE CAMPAGNE

MISE EN PLACE :

> Mettez en jeu l'environnement Longue Vie au Roi ? (6135A) et suivez les instructions de mise en place (Ne mettez pas en jeu l'allié Punisher si vous n'avez pas gagné le scénario précédent).

> **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.

> **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.

VICTOIRE :

> Vous avez vaincu le Caïd et débarrassé New York de son roi du crime. Vous remportez la campagne.

DEFAITE :

> Le Caïd reste le roi de New York qu'il tient dans le creux de sa main. Vous avez perdu la campagne.

FOIRE AUX QUESTIONS

Quand Le Caïd se retourne-t-il ? – Les groupes vont déplacer leurs jetons de leur environnement **Soutien des Citoyens** sur l'environnement **Longue vie** de leur assemblée à la fin de chaque phase des joueurs. Quand le nombre total de jetons atteint 2/joueur + 2/groupe, **Longue vie** se retourne sur sa face **A bas** (Exemple : Dans une assemblée avec 1 groupe de 3 et 2 groupes de 4, Longue vie se retournera quand il y aura 28 jetons dessus - [2 x 11 joueurs] + [2 x 3 groupes]). **A bas** demande alors aux joueurs de réinitialiser à 2/joueurs + 3 jetons le nombre de jetons sur leur environnement **Soutien des Citoyens**, ce qui sera suffisant pour passer à la prochaine étape du Caïd quand la prochaine phase du Méchant de leur groupe commencera.

Est-ce que je peux utiliser l'action sur Longue vie / A bas pour déplacer un jeton de mon propre environnement Soutien des Citoyens ? – Oui, mais nous ne le recommandons pas, sauf si vous êtes le dernier groupe en jeu. C'est plus amusant d'aider les autres !



CREDITS

Lead Organizers: VJakson (Brian), InigoMontoya (Dave), JG (Jonah), Phork37 (Phil), Boomguy (Trevor)

Custom Content Development: Brian, Jonah, Trevor

Additional Development: Chris, Marvin, Phil, Scott

Campaign Insert: Chris

Website & Game Tracker Development: Phil

Marketing & Communications: Trevor, Phil

Full Art Reprint Development: Jonah, Marvin, Scott, Tim

Global Partners: ReyReyPod (Australia), Batou (France), BigS & Ghuda (Netherlands), Dan TheCrow (UK)

Special Thanks: Alyssa, Chris, Marvin, Scott, Tanner, Tim

Extra Special Thanks: David, Rob, and Leo from Huzzah Hobbies

TESTEURS

Alyssa, Chris, Craig, Dave, Darren, Derek 1, Derek 2, Erin, James, Marvin, Maris, Max, Michael, Tyler, Paul, Pedro, Scott, Tim

Nous n'aurions rien pu faire sans le soutien continu de la communauté Marvel Champions, et surtout de nos soutiens Allié Signature Patreon. Du fond de nos cœurs, merci, merci, merci !

REMERCIEMENTS POUR LA VERSION FRANCAISE

Un immense merci à Batou d'avoir œuvré, longtemps seul, à la version française de cette extension fan made et qui a été le principal moteur tout au long de cette aventure.

Il convient également de remercier pour leur contribution (par ordre alphabétique) : Andal, BL-Stark, Klug, Loaias, max47688, merlin et Shura.

PENDANT CE TEMPS

Quelque part dans l'Univers Marvel... Le laborantin se précipita dans la salle de contrôle, appelé plus tôt par son équipe bien qu'il n'ait quitté le travail que depuis seulement trois heures. Pendant qu'il lisait les informations sur son écran, il se disait que bien qu'il trouvait cela séduisant sur le papier, il détestait cette affectation. Il détestait étudier la... chose dans la pièce à côté. Plus que tout, il avait peur de ce qui arriverait si jamais elle s'échappait.

RDV en 2027 !