

# MENACE 08

# LA MORT VENUE D'EN HAUT

## ↳ Positions de Départ

Les joueurs se répartissent en 2 camps :

- Le camp du **Guardians**.
- Le camp du **Mercury**.

Placez le **Professeur SKAROV** comme indiqué sur le schéma. Placez le **pion Missile** sur le compteur de tours.

Placez les camps dans les **Zones** définies par le scénario ainsi qu'**1 Androïd** sur chaque **espace de renfort 1+ et 2+ du plateau**.



## ↳ Conditions de Victoire

### Objectifs du Professeur SKAROV

- ➔ Si le **Pion Missile** arrive sur la case **HIT** : **Fin de Partie** !

### Objectif des camps de Héros

- ➔ Si l'un des deux camps réussit une majorité de jets de **MENTAL** ( $\text{Diff} = 4 + \text{Nombre de Héros du camp}$ ) sur un **Espace orange** de la Tuile : **Fin de Partie** !

## ↳ Actions de Fin de Tour

- Lancement imminent**  
Le **pion Missile** est avancé d'une case.
- Mouvement des robots**  
Le **camp qui n'a PAS l'Initiative** déplace chaque Robot d'un nombre de Zones égal ou inférieur à leur valeur de **VITESSE**.  
Une fois tous les déplacements réalisés, le **camp qui n'a PAS l'Initiative** lance **1 Attaque**, si possible, avec chaque Robot.
- Prototypes ratés**  
Lancez 1 dé de **Combat** pour chaque Robot présent sur le plateau.  
**POW** : le Robot explose. S'il y a des Héros présents dans sa Zone, ils subissent une attaque de 3 dés de **Combat**.
- Construction de nouveaux Robots**  
Le **camp qui n'a PAS l'Initiative** place un Robot de son choix sur un **Espace de renfort libre +1 ou +2**.  
Puis l'autre camp fait de même. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous ces Espaces soient occupés.



- ➔ Le **camp de Héros** qui désamorce le plus de Missiles. S'il y a égalité, l'article n'est pas remporté.



- ➔ Le **camp des Héros** qui met le Professeur SKAROV hors de combat.

## ↳ Vilain : Professor SKAROV



En **début de partie**, SKAROV pose un pion +1 sur sa caractéristique de **DÉFENSE** pour chaque Héros présent dans le camp du **Guardians**.



Après avoir subi une **Attaque**, SKAROV lance 2 **Attaques** sur son assaillant avec 1 dé de **Combat** en moins.



Après avoir subi une **Attaque à distance**, SKAROV se place sur un **Espace libre adjacent** à l'assaillant avant de lui asséner une **Attaque** infligeant 2 **Dégâts**.



Lorsqu'un Héros termine son **Activation** sur la tuile de SKAROV, il lance 1 **Attaque** à distance avec 1 succès supplémentaire sur ce Héros.

## ↳ Vilains : Robots



En **début de partie**, les Robots posent un pion +1 sur leur caractéristique de **DÉFENSE** pour chaque Héros présent dans le camp du **Guardians**.



Après avoir subi une **Attaque à distance** :

- les **Araknoïds** explosent et infligent 1 **Dommage** à tous les personnages dans leur Zone.
- les **Gynoïds** lancent 1 **Attaque** sur l'assaillant.



Lorsqu'un Héros termine son **Activation** dans la Zone d'un **Robot**, le Robot lance une **Attaque** sur ce Héros.



Lorsqu'un Héros termine son **Déplacement** dans leur **ligne de vue**, les **Gynoïds** lancent 1 **Attaque à distance** avec 2 succès automatiques sur ce Héros.

# MENACE 09



# LA MORT CACHÉE DANS L'OMBRE

## ↳ Positions de Départ

Les joueurs se répartissent en 2 camps :

- Le camp protégeant **Alexia**.
- Le camp protégeant le **Sénateur**.

Placez les **piens Voiture**, **Alexia** et le **Sénateur** comme indiqué sur le schéma.

Placez ensuite 1 Héros dans chaque Voiture.

Le camp **Rouge** va suivre le chemin marqué par les piens parcours **Rouge**.



Le camp **Bleu** va suivre le chemin marqué par les piens parcours **Bleu**.



## ↳ Actions de Fin de Tour

1

**L'avancée des convois.**

En suivant le cheminement décrit dans le scénario, avancez les **Voitures** d'1 Zone.

2

**Attaque des sœurs KINOÏCHIS.**

Lancez les dés comme indiqué dans le tableau **Assassinat** et appliquez le résultat obtenu.



## ↳ Conditions de Victoire

**Objectifs des KINOÏCHIS**

- ▶ Si l'un des deux piens Civil est éliminé : **Fin de Partie !**

**Objectif des camps de Héros**

- ▶ Si les convois atteignent la fin du parcours défini par le scénario : **Fin de Partie !**
- ▶ Si les 3 KINOÏCHIS sont éliminés : **Fin de Partie !**



Le camp de Héros qui réussit à escorter son convoi jusqu'au bout de son parcours.



▶ Pour chaque KINOÏCHI mise hors de combat.

## ↳ Vilains : Sœurs KINOÏSHI



Les piens Civil peuvent être attaqués par les KINOÏCHIS seulement si aucun Héros ne leur est adjacent.

CARACTÉRISTIQUES  
des CIVILS



**En début de partie**, les KINOÏCHIS posent un pion +1 sur leur caractéristique de DÉFENSE pour chaque Héros présent dans le camps d'**Alexia**.



**Après avoir subi une Attaque**, la KINOÏCHI lance 2 Attaques sur son assaillant.



**Après avoir subi une Attaque à distance**, la KINOÏCHI est déplacée sur un espace adjacent par l'équipe du Convoi adverse et lance 1 Attaque sur un personnage qui lui est adjacent.

### CONDUCTEURS

Les Héros placés en début de partie comme conducteurs sur les **piens Voiture**, doivent y être présents **en fin de tour** pour que ladite Voiture puisse avancer.

### ASSASSINAT

À la fin de chaque tour, en commençant par l'équipe possédant l'Initiative, chaque équipe lance un **dé de Combat** et un **dé de compétence** puis applique le résultat sur le Convoi adverse. **Tout résultat 0 sur le dé de Combat est relancé.**

	KI est placée sur un Espace libre adjacent à un Héros et lui inflige 1 Dégât.	NOÏ est placée sur un Espace libre adjacent à un Héros et lui inflige 1 Dégât.	CHI est placée sur un Espace libre adjacent à un Héros et lui inflige 1 Dégât.
	KI est placée sur un Espace libre et inflige 1 Dommage à 1 ou 2 Héros qui lui sont adjacents.	NOÏ est placée sur un Espace libre et inflige 2 Dommages à 1 ou 2 Héros qui lui sont adjacents.	CHI est placée sur un Espace libre et inflige 1 Dommage à 1 Héros qui lui est adjacent puis, elle est déplacée sur un autre Espace libre du plateau de jeu.
	KI disparaît et on la retire du plateau de jeu.	NOÏ disparaît et on la retire du plateau de jeu.	CHI disparaît et on la retire du plateau de jeu.

# MENACE 10

# ALISON DÉCHAINÉE

## ↳ Positions de Départ

Les joueurs se répartissent en 2 camps :

- Le camp du **Guardians**.
- Le camp du **Mercury**.
- Placez **Alison Mutée** ainsi que **3 pions Civil** comme indiqué sur le schéma.
- Chaque camp à son tour, place **1 Pion Civil** sur le plateau jusqu'à ce qu'il y en ait 2 par Tuile.
- Placez les **pions Formule**, face cachée, en tas à côté du plateau.
- Placez les camps dans les **Zones** définies par le scénario.



## ↳ Conditions de Victoire

### Objectifs d'ALISON

- ➔ Si **Alison** assomme 3 scientifiques + nb. de joueurs : **Fin de Partie !**

### Objectif des camps de Héros

- ➔ Si l'un des deux camps réussit à transformer ou à mettre hors de combat **Alison** : **Fin de Partie !**



- ➔ Le **camp de Héros** qui réussit à récupérer l'Antidote.



- ➔ Le **camp de Héros** qui réussit à transformer Alison.

## ↳ Actions de Fin de Tour

- 1** Alison se déplace  
le **camp qui n'a PAS l'Initiative** déplace Alison dans une zone qui lui est adjacente.
- 2** Alison fracasse  
Au choix du **camp qui n'a PAS l'Initiative**, Alison lance une attaque contre l'un des scientifiques éventuels se trouvant dans sa Zone.

### LES SCIENTIFIQUES

Les **pions Civils** sont considérés comme étant des Scientifiques.

### L'ANTIDOTE

Pour mettre au point un Antidote, les **Héros** doivent récupérer les 3 parties de la formule de l'Ultra-Serum, détenus par les Scientifiques.

Un Héros adjacent à un Scientifique peut tenter un jet de MENTAL. S'il réussit, il pioche un **pion Formule**.



Lorsqu'un camp obtient 3 pions formule verts, un **Héros** appartenant à ce camp peut dépenser 2 ACTIONS pour transformer les **pions Formule** en **pion Antidote** qu'il place sur sa Fiche.



### TRANSPORTER L'ANTIDOTE

- Le Héros transportant le **pion Antidote** peut le passer à un allié en dépensant **1 Action**.

- Un Héros peut arracher le **pion Antidote** à un adversaire en **réussissant une Attaque qui n'infligera pas de Dégâts**.

Le **pion Antidote** est ensuite placé sur la Fiche du nouvel acquéreur.

### TRANSFORMER ALISON

**!** L'Antidote est indispensable à la transformation d'Alison.

Pour lui redonner son aspect normal, un Héros doit :

- Être en possession du **pion Antidote**
- Se trouver sur un Espace adjacent à Alison
- Poser le dernier pion Dégât qui la mettra hors de Combat

Si Alison est mise Hors de Combat par un Héros n'ayant pas le **pion Antidote**, la partie prend fin et personne ne gagne l'article associé à Alison.

## ↳ Vilain : ALISON Mutée



En **début de partie**, ALISON pose un pion +1 sur sa caractéristique de DÉFENSE pour chaque Héros présent dans le camp du **Guardians**.



Après avoir subi une **Attaque**, ALISON lance 1 Attaque infligeant 2 Dégâts au lieu d'1, sur son assaillant.



Après avoir subi une **Attaque à distance**, ALISON se place sur un Espace libre adjacent à l'assaillant et lui lance 1 Attaque avec 2 dés de Pouvoir supplémentaires.



Lorsqu'un Héros termine son **Activation sur la Tuile d'ALISON**, elle lance une Attaque à distance avec 2 succès supplémentaires sur ce Héros.