

IRRADIATIONS MORTELLES

↳ Positions de Départ



ATTENTION : Cette Fiche MENACE est faite pour renforcer la difficulté d'un scénario utilisant déjà au moins une seconde Fiche MENACE.

Placez les membres du **Terror Trio** comme indiqué ci-contre et suivez les indications de l'encart **Positions de Départ** de cette autre Fiche MENACE.

↳ Actions de Fin de Tour



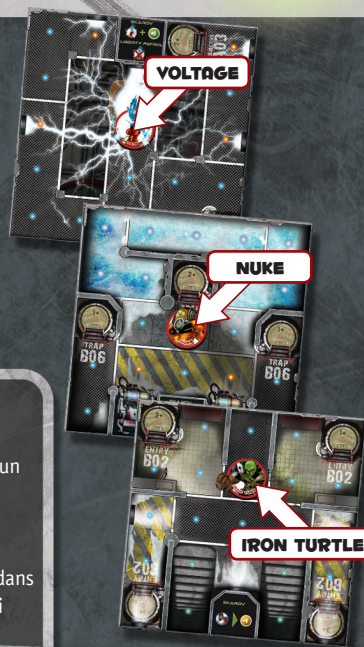
VOLTAGE GRILLE

Tous les Héros se trouvant sur la Tuile de **Voltage** posent un pion **Dégât** sur leur Fiche d'Identité.



NUKE POLUE

Le camp qui n'a PAS l'Initiative pose un pion **Radiations** dans la Zone de **Nuke** ou dans une Zone adjacente à une Zone qui comporte déjà un pion **Radiations**.
Une Zone ne peut comporter qu'un seul pion **Radiations**.



↳ Conditions de Victoire



Le camp des Héros qui réussit à mettre **Voltage** Hors de Combat.



Le camp des Héros qui réussit à mettre **Nuke** Hors de Combat.



Le camp des Héros qui réussit à mettre **Iron Turtle** Hors de Combat.

PIONS RADIATIONS

Un Héros qui passe ou s'arrête sur une Zone comportant un pion **Radiations** pose un pion **Dégât** sur sa Fiche d'Identité.



↳ Vilains : TERROR TRIO



En début de partie, Iron Turtle pose un pion +1 sur ses caractéristiques de DÉFENSE et d'ATTAQUE pour chaque Héros présent dans le camp du **Guardians**.



Après avoir subi une Attaque, Iron Turtle lance 1 Attaque faisant 2 Dégâts sur son assaillant.



Après avoir subi une Attaque à distance, Iron Turtle se place sur un Espace adjacent à son assaillant et lance 1 Attaque contre lui.



Lorsqu'un Héros termine son Activation sur la tuile d'Iron Turtle, il lance 1 attaque à distance avec 1 dé de Pouvoir supplémentaire contre lui.



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



Après avoir subi une Attaque, Nuke inflige 1 Dégât à son assaillant.



Après avoir subi une Attaque à distance, Nuke lance aussi une Attaque à distance avec 2 dés de Pouvoir supplémentaires sur son assaillant.



Lorsqu'un Héros termine son Activation sur la tuile de Nuke, il pose un pion -1 sur sa caractéristique d'Attaque. Ce pion peut être retiré en dépensant 1 Action.



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



Après avoir subi une Attaque, Voltage lance une Attaque à distance sur tous les Héros présents sur sa tuile.



Après avoir subi une Attaque à distance, Voltage se déplace dans une zone adjacente au choix du camp adverse à son assaillant.



Lorsqu'un Héros termine son Activation sur la tuile de Voltage, elle lance une Attaque à distance sur tous les Héros présents sur sa tuile.