

MENACE 13

ASSASSINAT SOUS-MARIN

↳ Positions de Départ

Les joueurs se répartissent en 2 camps :

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

Placez le **pion Bombe** et **Aquarion** comme le **montre le schéma** et le **pion Tic-tac** comme **indiqué dans le scénario**.

Placez le **pion Décompte** sur la case 1 de la piste Tic-tac et le **pion Oxygène** comme **indiqué dans le scénario**.

Placez les camps dans les **Zones** définies par le scénario.



↳ Conditions de Victoire

Objectifs Aquarion

- ➔ Si le **pion Bombe** arrive sur la case **BOOM** : **Fin de Partie !**

Objectif des camps de Héros

- ➔ Si un des deux camps réussit désamorcer la Bombe : **Fin de Partie !**



- ➔ Le **camp de Héros** qui désamorce la Bombe en premier.



- ➔ Le **camp des Héros** qui met Aquarion hors de combat.

ROYAUME SOUS-MARIN

Le royaume d'Aquarion se trouve sous les eaux. Tous les Espaces du plateau de jeu sont considérés comme des Espace d'Eau.

SYSTÈME RESPIRATOIRE

Pour évoluer sous l'eau, les Héros sont équipés de systèmes respiratoires.

Au début de chaque tour :

- Si le **pion Oxygène** se trouve sur une case -1 de la piste d'air, chaque Héros choisit l'une de ses caractéristiques et y pose un **pion -1**.
- Si le **pion Oxygène** se trouve sur la dernière case de la piste d'air, chaque Héros pose un **pion Dégât** sur sa Fiche d'Identité.

DÉSAMORCER LA BOMBE

Pour désamorcer la bombe, un Héros doit faire un test de MENTAL. Si le test est raté, le **pion -1** bénéficie aux deux équipes.



AQUARION

Pendant que les Héros essayent de le sauver, Aquarion va attaquer ses anciens ennemis, ne se rendant pas compte du danger. Comme décrit lors de ses différentes réactions, il se comportera différemment selon les Attaques effectuées sur sa Tuile.

↳ Actions de Fin de Tour

- Bientôt plus d'air**
Le **pion Oxygène** est avancé d'une case sur la **piste d'Air** de la **Tuile CONTROL B02**.
- Tic, tac ...**
Le **pion Décompte** est avancé d'une case.



↳ Vilain : AQUARION



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



Après qu'un Héros présent sur sa Tuile, ait lancé une **Attaque**, Aquarion lance 1 Attaque sur son assaillant avec 2 dés de Pouvoir supplémentaires.



Après qu'un Héros présent sur sa Tuile, ait lancé une **Attaque à distance**, Aquarion lance une Attaque à distance avec 2 dés de Pouvoir supplémentaires qui inflige 2 Dégâts au lieu d'1 sur ce Héros.



Lorsqu'un Héros termine son **Activation sur sa Tuile**, Aquarion lance une Attaque à distance avec 1 succès supplémentaire sur ce Héros.