

MENACE 12

RETOUR AUX ORIGINES

↳ Positions de Départ

Les joueurs se répartissent en 2 camps :

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

Placez la figurine de RAGE et des membres de la NIGHT SQUAD comme indiqué sur le schéma.

- Placez le **pion Hélicoptère** sur la case 1 de la **piste de Fuite**.
- Placez un **pion Santé** sur la case 1 de la **piste SANTÉ** de chaque membre de la NIGHT SQUAD.

RAGE ne peut pas être choisi par un joueur.



↳ Conditions de Victoire

Objectif de la Night Squad

Si le pion Hélicoptère atteint la case numérotée définie par le scénario : **Fin de Partie !**

Objectif des camps des Héros

Lorsqu'un Héros emmène RAGE dans la zone de déploiement de son camp : **Fin de Partie !**



Le camp des Héros dont l'un des membres emmène RAGE dans sa zone de déploiement.



Le camp des Héros qui inflige le dernier point de dégât à chaque membre de la NIGHT SQUAD.

↳ Actions de Fin de Tour

1 L'HÉLICOPTÈRE SE RAPPROCHE

Le pion Hélicoptère avance d'une case sur la piste de Fuite tant qu'il reste encore debout au moins un membre de la NIGHT SQUAD.

2 LA NIGHT SQUAD ATTAQUE

Les membres de la NIGHT SQUAD qui possèdent un pouvoir se déclenchent « À la fin de chaque tour », l'utilisent maintenant.

L' BIGFOOT



Force de la Nature :
À la fin de chaque tour, les Héros présents sur la Tuile du Lt BIGFOOT sont déplacés au choix de chaque camp adverse sur une Tuile adjacente.

7

SANTÉ



ARMOR



Armure : ARMOR doit être éliminé avant que les autres membres de la NIGHT SQUAD puissent être ciblés par une Attaque.

8

SANTÉ



QUICKSHOT



Tir Multiple :
À la fin de chaque tour, les Héros présents sur la Tuile de QUICKSHOT ajoutent 1 pion Dégât à leur Fiche d'Identité.

4

SANTÉ



NIGHT VIGILANTE



Génie : À la fin de chaque tour, les Héros sur la Tuile de NIGHT VIGILANTE posent 1 pion -1 sur leur caractéristique de DÉFENSE.

5

SANTÉ



RAGE

- RAGE reste résigné jusqu'à ce que les 4 membres de la NIGHT SQUAD soient vaincus.
- Une fois la NIGHT SQUAD éliminée, un Héros adjacent à RAGE prend sa carte Sidekick en dépensant 1 Action.
- Un Héros peut subtiliser la carte RAGE à un autre Héros adjacent en réalisant avec succès un test de MENTAL direct (diff. = 4).



LA PISTE DE FUITE : À chaque tour, le pion Hélicoptère avance d'une case.

Lorsqu'il atteint celle définie par le scénario, les membres de la NIGHT SQUAD s'enfuient avec RAGE et la partie prend fin.

