

MENACE 04



LES INFILTRÉS

↳ Positions de Départ

Les joueurs se répartissent en 2 camps :

- Le camp des **Guardians**.
- Le camp des **Mercury**.

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

Placez les camps dans les **Zones** définies par le scénario et **disposez les pions Civil** comme indiqué dans l'encadré suivant.



↳ Conditions de Victoire

Objectifs pour les Androïds

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

Objectif pour les 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 le premier 2 Androïds hors de combat.



↳ Vilains : ANDROÏDS



En début de partie, Les ANDROÏDS posent un jeton +2 sur leur caractéristique de DEFENSE.



Après avoir subi une Attaque, un ANDROÏD effectue 1 Attaque sur son assaillant avec 2 dé de Pouvoir supplémentaire.



Après avoir subi une Attaque à distance, un ANDROÏD effectue une Attaque à distance avec 2 dé de Pouvoir supplémentaire qui inflige 2 Dégâts au lieu d'1 sur ce Héros.



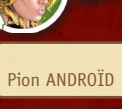
Lorsqu'un Héros termine son Activation sur la tuile d'un ANDROÏD, il effectue une Attaque à distance avec 1 succès supplémentaire sur ce Héros.

Ils sont parmi nous.

Chaque groupe choisit 5 pions Civil ainsi que leur version avec le Verso ANDROÏD. Ils posent les 5 Civils dans la zone désignées par le scénario et 2 d'entre eux doivent être des ANDROÏDS placés face cachée.



← Pion CIVIL



Pion ANDROÏD →

Démasquer un Androïd

Pour démasquer un Androïd, un Héros doit se trouver sur un **Espace adjacent** au Civil **douteux** et réussir un test de **MENTAL (Diff : 4)**. Si le test est réussi, le pion Civil est retourné et sa face rouge est révélé :

- **Si la face Rouge montre toujours le Civil**, rien ne se passe.
- **Si la face Rouge montre un Androïd**, le pion est remplacé par une figurine d'Androïd et le Héros obtient un **pion Code**.

VOR-3.ss

Pion CODE

Note : on peut subtiliser un pion code à un Héros adverse en réussissant 2 Attaques contre lui au cours d'un même tour. *Les Attaques à distance ne permettent pas de subtiliser les pions code.*

Téléportation

Lorsqu'un Androïd est démasqué, on place jusqu'à 2 Androïds sur des Espaces libre adjacents qui attaquent immédiatement le Héros avec une Attaque à distance.

Désactiver la bombe.

Lorsqu'un camp possède 2 pions code, un membre du groupe peut essayer de désamorcer la bombe en se plaçant sur un **Espace adjacent** et en réussissant un test de **MENTAL (Diff : 6)**.

↳ Actions de Fin de Tour



Tic, tac ...

Le pion Bombe est avancé d'une case.

1

2

3

4

5

6

BOOM

MENACE 05

TROUBLES DE LA PERSONNALITÉ

↳ Positions de Départ

Les joueurs se répartissent en 2 camps :

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

Placez **Ultrawoman** et le **Médecin** comme indiqué sur le schéma.

Placez les camps et les **pions Objets** dans les **Zones** définies par le scénario.

↳ Actions de Fin de Tour

1 ULTRAWOMAN se déplace

Lancez un dés de test :

0 : **Ultrawoman** reste sur place

1 : **Ultrawoman** se déplace d'1 zone sur son parcours

2 : **Ultrawoman** se déplace de 2 zone sur son parcours

2 ULTRAWOMAN détruit

Si elle se trouve adjacente à un objet, **Ultrawoman** le détruit et le pion est placé sur sa face **détruite**, s'il en a, ou retiré du jeu.



↳ Conditions de Victoire

Objectif des camps des Héros

- ➔ Si un des deux camps réussit à maîtriser **Ultrawoman** : **Fin de Partie !**

Objectifs d'Ultrawoman

- ➔ Si **Ultrawoman** fait exploser la Station Service : **Fin de Partie !**



- ➔ Le camp de Héros qui **maîtrise** **Ultrawoman**.

↳ Vilain : ULTRAWOMAN



En début de partie,

ULTRAWOMAN pose un jeton +2 sur sa caractéristique de **DEFENSE**.



Après avoir subi une Attaque,

ULTRAWOMAN effectue 1 Attaque sur son assaillant avec 2 dés de Pouvoir **supplémentaires**.



Après avoir subi une Attaque à distance,

ULTRAWOMAN effectue 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 adjacente à

ULTRAWOMAN, elle effectue une Attaque avec 1 dés de Pouvoir **supplémentaires** sur ce Héros.

Les déplacements d'ULTRAWOMAN

Ultrawoman se déplace sur le parcours défini par le scénario.

En fonction du **résultat du dés de la phase 1**, elle est placée dans la zone adéquat sur un Espace libre choisi par le camp qui n'a pas l'initiative.



Calmer ULTRAWOMAN

Le camp du **Guardians** va essayer de calmer **Ultrawoman** en essayant de la raisonner. Pour y parvenir, un Héro de ce camp doit se placer sur un Espace adjacent à la forcenée et réussir un **test de MENTAL**.

Lorsque le test réussit, on pose le **pion Ultrawoman** sur la case **Enragée** puis, chaque fois que le test est réussi, on avance le pion sur la case suivante. Au moment où le **pion Ultrawoman** arrive sur la case **Calmée**, on estime qu'**Ultrawoman** est **Maitrisée**.

Neutraliser ULTRAWOMAN

Le camp du **Mercury** va essayer de vaincre **Ultrawoman** en tentant de la rendre inconsciente. Pour y parvenir, ils devront essayer de la mettre **hors de combat**.

Si **ULTRAWOMAN** est mise KO, on estime qu'elle est **Maitrisée**.

Règle spéciale

Pour chaque pion de dommage sur sa fiche d'Identité, **Ultrawoman** place un jeton +1 sur sa caractéristique d'Attaque.



MENACE 06



ON RENTRE À LA MAISON

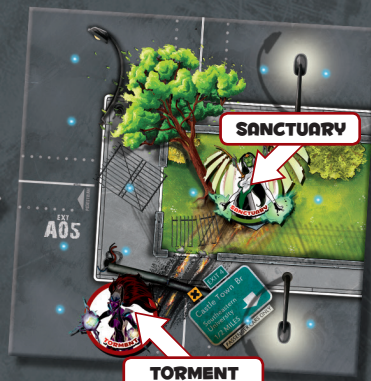
↳ Positions de Départ

Les joueurs se répartissent en 2 camps :

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

Placez **Sanctuary** et **Torment** comme indiqué sur le schéma et le pion **Navette** sur la case **En ATTENTE** de l'échelle **Décollage imminent**.

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



↳ Actions de Fin de Tour

1 Décollage

Le pion **Navette** est avancé d'une **case**.

2 Torment Règne !

Torment tente de renforcer le lien mental qui l'unit à sa soeur **Sanctuary** en lançant une **Attaque Mentale** contre elle (les lignes de vues ne sont pas prise en compte). Si l'Attaque réussit, posez un pion -1 sur la caractéristique **MENTAL** de **Sanctuary**.

3 Sanctuary tente de s'échapper

Sanctuary essaye désespérément de se libérer de la navette. Elle devra réussir un **test de MENTAL** (Diff : 3) pour faire reculer le pion **Navette** d'une **case**.

Si cette Fiche MENACE est utilisée, Sanctuary ne peut pas être jouée comme un Héro.

DÉLIVRER SANCTUARY

Un Héro peut tenter de délivrer **Sanctuary** en se plaçant sur un Espace adjacent et en réussissant un **test Direct d'Attaque**.

RELIQUES

Un Héro peut réduire la difficulté du **test** en récupérant les **Reliques** dispersées sur le plateau. Pour récupérer une **Relique**, un Héro doit se placer sur un Espace adjacent et dépenser **1 Action**. Il pose ensuite un pion **Dégât** sur sa fiche d'Identité. Pour chaque **Relique** en sa possession, un Héro **diminue la Difficulté du test de 1**.



Pion Relique

DÉCOLLAGE IMMINENT

EN ATTENTE

ALLUMAGE

MISE À FEU

DÉCOLLAGE

VOYAGE VERS
LES ÉTOILES



↳ Conditions de Victoire

Objectif pour les camps de Héros

- ▶ Si un des deux camps réussit à sauver **Sanctuary** : **Fin de Partie !**

Objectifs pour Torment

- ▶ Si le Pion **Navette** arrive sur la case **VOYAGE dans les ÉTOILES** : **Fin de Partie !**



- ➔ Le camp de Héros qui sauve Sanctuary en premier.



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

↳ Vilain : TORMENT



En début de partie, Torment pose un pion +1 sur sa caractéristique de **DEFENSE** par Héros dans le camp du **Guardians**.



Après avoir subi une Attaque, Torment pose un jeton +1 sur sa caractéristique d'**ATTAQUE** et lance une **Attaque** sur son assaillant.



Après avoir subi une Attaque à distance, Torment lance une **Attaque à distance** sur son assaillant avec deux dés de **Pouvoir supplémentaire**.



Lorsqu'un Héros termine son activation sur la tuile de Torment, celle-ci lui lance une **Attaque à distance** qui inflige deux dégâts au lieu d'un.