

Pour quelques informations...

Format : Duel

Campagne 1

Scénario 1

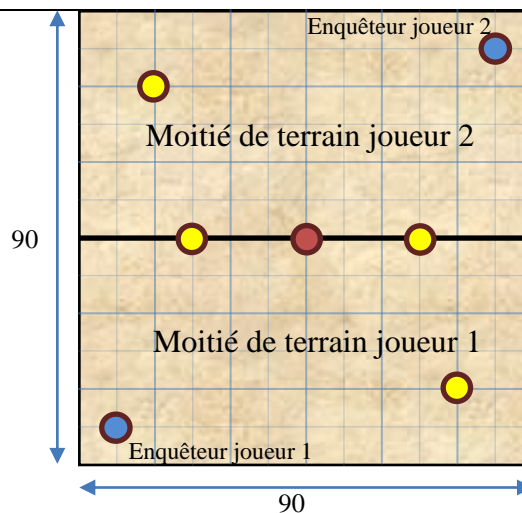
Description : Vous êtes enfin en vue de Malifaux. Il va falloir obtenir quelques informations intéressantes avant de vous lancer dans l'exploration de la brèche. Pour cela, quoi de mieux que d'aller rencontrer le gars qui se prétend être le maire ainsi que ses adjoints ! Ça tombe bien, vous avez dans votre équipe une personne qui sait être très persuasive, que ce soit grâce à ses charmes ou grâce à sa manière délicate de broyer les os...

Mise en place :

- :  Enquêteurs
- :  : Maire (PNJ)
- : Adjoints  (PNJ)

Déploiement :

- Chaque joueur choisit un de ses combattants non-maître. Ce sera l'enquêteur. Il est déployé à 15 cms d'un angle.
- Les PNJ sont déployés selon le schéma ci-contre.
- Puis les joueurs déploient leurs combattants à tour de rôle, dans leur moitié de terrain, à plus de 5 cms des PNJ.



Règles spéciales :

- « **Je suis caché !** » : L'enquêteur ennemi ne peut être ciblé ou attaqué d'aucune manière tant qu'il ne s'est pas déplacé une première fois.
- « **Le conseil municipal de Malifaux** » : Les adjoints ont PV :5, DEF :5, VOL :5, MVT :6, TAI :2. Le maire a PV :8, DEF :8, VOL :8, MVT :6, TAI :2. En cas de duel, on considère que le PNJ pioche à chaque fois un 7 sans couleur.
- « **Z'avez pas vu Mirza ?** » : à la fin de chaque tour, les PNJ libres se déplacent d'1D6 pouces dans une direction aléatoire (en cas d'obstacle, ils s'arrêtent sans malus).

Nb de tours de jeu : 4 tours

Gains :

- « **Vous ne sauriez pas si...** » : l'enquêteur peut interroger un PNJ à son contact pour 1 action d'interaction. Cette action est considérée comme une action bonus. S'il interroge un adjoint, il rapporte 1PV. S'il interroge le maire, il rapporte 2PV. Chaque PNJ ne peut être interrogé qu'une seule fois par l'enquêteur.

Pour quelques informations de plus...

Format : Duel

Campagne 1

Scénario 2

Description : Vous avez obtenu une liste de bâtiments pouvant contenir des informations intéressantes. Il va falloir aller les explorer.

Mise en place :

- Chaque moitié de terrain doit comporter au moins 4 bâtiments.

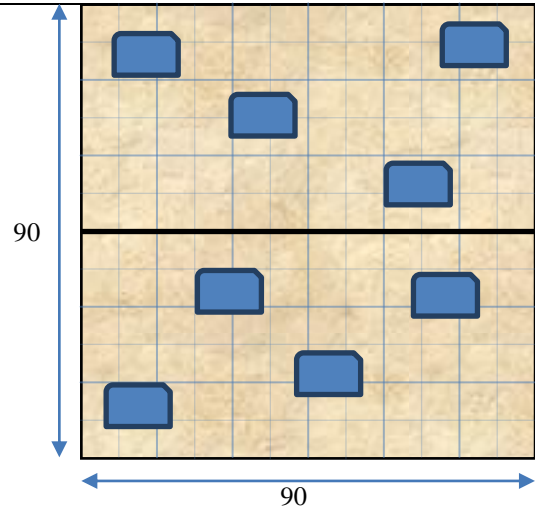


Déploiement :

- Chaque joueur choisit deux de ses combattants non-maître. Ce seront des enquêteurs.

- Les joueurs déploient leurs combattants non enquêteurs à tour de rôle, n'importe où dans leur moitié de terrain.

- Puis les joueurs déploient leurs enquêteurs n'importe où sur le terrain (même dans la moitié de terrain ennemie), à 2 pouces minimum d'un combattant adverse.



Règles spéciales :

« *Y aurait pas quelque chose ici ?* » : Un enquêteur peut poser un marqueur de stratégie au contact d'un bâtiment ennemi (dès le premier tour).

« *Y avait bien quelque chose ici.* » : A la fin de chaque tour, les marqueurs de stratégie sont figés et ne peuvent plus être ôtés ou déplacés par les combattants ennemis.

Nb de tours de jeu : 4 tours

Gains :

« *A force de visiter des baraques, je vais me lancer dans l'immobilier...* » : A la fin de la partie, chaque équipe gagne un nb de pts de victoire égal aux nombres de bâtiments ennemis qui ont au moins un marqueur de stratégie à leur contact. (Si un bâtiment a 2 marqueurs à son contact, il ne rapporte qu'un seul point de victoire.)

La ruée vers la faille...

Format : Duel

Campagne 1

Scénario 3

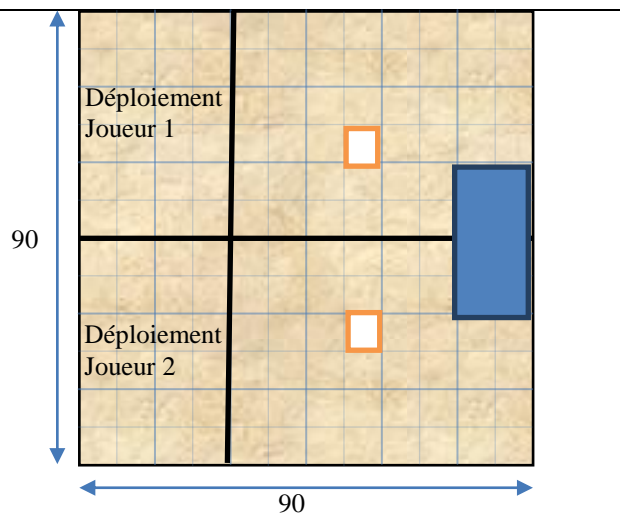
Description : Il est temps de franchir la faille et d'envoyer des combattants dans l'autre monde... mais la guilde a mis en place un système de portes pour éviter que n'importe qui puisse franchir la faille. Vous avez cependant réussi à attirer les gardiens de la faille ailleurs, il est temps de changer de monde ! Mais vous n'êtes pas seul...

Mise en place :

- A une extrémité de la carte est placée la faille (30cm par 15cm).
- 2 centres de commandes (7.5 par 7.5) sont placés au milieu de la carte, de part et d'autre de la frontière, à 30 cms l'un de l'autre.

Déploiement :

- Chaque joueur se déploie dans sa moitié de terrain à moins de 30 cms du bord.



Règles spéciales :

« Je suis où ? » : Un combattant qui entre dans la faille est livré à lui-même et ne peut être la cible d'aucune action ennemie ou alliée d'un combattant qui n'est pas lui-même dans la faille.

« Vers l'infini et l'au-delà... » : A la fin de chaque tour (sauf premier tour), si **un seul** combattant est dans la faille, il part dans l'autre monde. Sinon, faites la somme des coûts de tous les combattants libres au contact d'une zone de commande. Le gagnant choisit parmi tous les combattants dans la faille lequel va être envoyé dans l'autre monde (il est obligé d'en envoyer un, même si ce combattant ne fait pas partie de son camps). En cas d'égalité, personne ne va dans l'autre monde.

« Faites comme si j'existais pas... » : Les invocations ne peuvent aller dans la faille et ne peuvent pas aller au contact d'une zone de commande.


Nb de tours de jeu : 4 tours

Gains :

« On est bien tous arrivé ? Sérieux les gars, vous êtes où ? » A la fin de la partie, faites la somme du cout des figurines de chaque joueur qui ont été envoyées dans l'autre monde. Le gagnant est celui qui a le total le plus élevé.

Description : Vous arrivez enfin dans une grotte obscure. Manifestement il y a du monde sur place. Heureusement la gardienne des lieux semble endormie. C'est le moment d'en profiter pour s'en débarrasser !

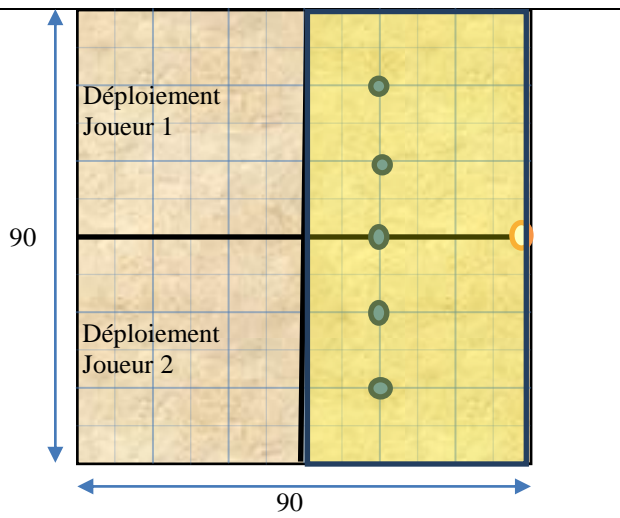
Mise en place :

- A une extrémité de la carte est placée la gardienne de Malifaux 

- 5 de ses sbires sont placés selon le schéma joint. 

Déploiement :

- Chaque joueur se déploie dans son quart de terrain



Règles spéciales :

« Y aurait pas une odeur bizarre ? » : La moitié droite du terrain est un terrain dangereux.

« Comité d'accueil » :

- Les sbires ont PV :5, DEF :5, VOL :5, MVT :5, TAI :2. La gardienne a PV : 10, DEF :8, VOL :8, MVT :0, TAI :2. En cas de duel, on considère que le PNJ pioche à chaque fois un 7 sans couleur.

- Les sbires ont vengeance 1. La gardienne a vengeance 1/2/3. Un combattant ne peut cibler la gardienne a plus de 6 pouces d'elle.

- A la fin de chaque tour, les sbires chargent le combattant le plus proche dans leur moitié de terrain. (MVT5, portée 1, pas nécessité de charger en ligne droite). Ils font une attaque 6 contre la plus petite valeur de DEF ou VOL. Ils piochent toujours des 7 sans couleur. En cas de réussite, ils infligent 2. Ils ignorent la capacité terrifiant. Si personne n'est à portée, ils bougent dans une direction aléatoire de 1D6 pouces. Ils ne sortent jamais de leur moitié de terrain.

- La gardienne n'agit pas pendant cette partie.

Nb de tours de jeu : 4 tours

Gains :

« Dégage de mon chemin ! » : Un sbire tué : 2 PV

« Oups je t'avais pas vu... » : Un adversaire tué (même insignifiant) : 2 PV

« Prends ça, et ça... » : Chaque blessure infligée à la gardienne : 1PV.

« On n'a même pas réussi à la chatouiller... » : A la fin de la partie, si la gardienne n'a pas subi les 10 blessures : double défaite.

La fuite...


Format : Duel

Campagne 1

Scénario 5

Description : Argh à force de taper sur la gardienne elle s'est réveillée. Il semble évident qu'il sera impossible de s'en débarrasser. Le salut réside dans la fuite... non sans avoir récupéré quelques trésors au passage.

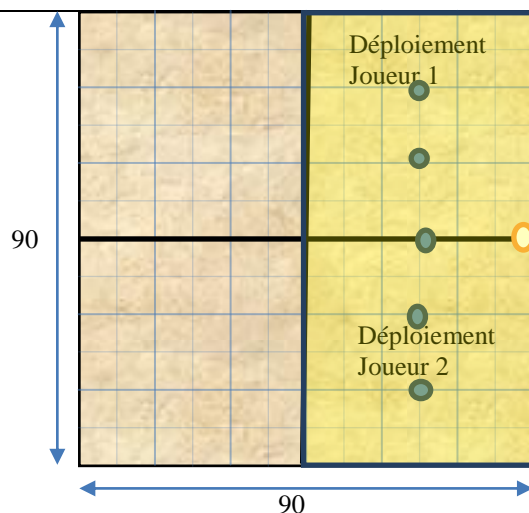
Mise en place :

- A une extrémité de la carte est placée la gardienne de Malifaux 

- 5 de ses sbires sont placés selon le schéma joint. 

Déploiement :

- Chaque joueur se déploie dans son quart de terrain (dans la moitié droite, celle qui craint...), à plus de 2 pouces de la gardienne ou d'un sbire.



Règles spéciales :

« **Pauvres mortels** » : La gardienne ne peut pas être attaquée, elle est indestructible.

« **Ça craint ici** » : La moitié droite du terrain est un terrain dangereux.

« **Petits mais costauds !** » : Les sbires ont PV :5, DEF :5, VOL :5, MVT :5, TAI :2. En cas de duel, on considère que le PNJ pioche à chaque fois un 7 sans couleur. Les sbires ont vengeance 1. A la fin de chaque tour, les sbires chargent le combattant le plus proche dans leur moitié de terrain. (MVT5, portée 1, pas nécessité de charger en ligne droite). Ils font une attaque 5 contre la plus petite valeur de DEF ou VOL. Ils piochent toujours des 7 sans couleur. En cas de réussite, ils infligent 2. Ils ignorent la capacité terrifiant. Si personne n'est à portée, ils bougent dans une direction aléatoire de 1D6 pouces. Ils ne sortent jamais de leur moitié de terrain.

« **SORTEZ TOUS !!!** » : A la fin de chaque tour, la gardienne avance de 4 pouces vers la gauche. Elle inflige alors 2 dégâts irréductibles à tous les combattants non PNJ qui sont plus proches qu'elle du bord droit de la carte.

« **T'avais ça sur toi ?** » : Si un combattant tue un PNJ, il récupère un marqueur trésor.

« **C'est gentil de me le filer !** » : Si un combattant tue un porteur de trésor, il récupère automatiquement son marqueur trésor.

« **Les gens laissent trainer n'importe quoi...** » : Si un combattant est au contact d'un marqueur de trésor au sol, il peut le récupérer pour une action d'interaction.

« **Faites comme si j'existais pas...** » : Les invocations ne peuvent pas porter de trésors.

« **C'EST A MOI !** » : Un combattant ne cède jamais son trésor à un autre combattant allié.

Nb de tours de jeu : 4 tours

Gains :

« **Finalement je ne regrette pas d'être venu...** » : **A la fin de la partie, pour chaque marqueur trésor porté par un combattant dans la moitié non dangereuse du terrain, le joueur gagne 1 PV.**