

# PETITS SCENARII

## ENTRE AMIS

Voici un petit livret dont le but est humble : simplement permettre de s'amuser avec le jeu Malifaux de Wyrd. Une sorte de boîte à outils pour le fun.

Ce petit livret est là pour vous permettre de lancer des parties scénarisées du jeu, afin de changer des parties tournois. Pas de prise de tête à attendre, le but ici n'est plus vraiment de gagner, mais bien de jouer une histoire.

A la différence des parties tournois, les joueurs vont ici d'abord se mettre d'accord sur une valeur de Crew en SS (il est d'ailleurs assez intéressant de pouvoir jouer en 30-40SS). Puis ils vont créer leur équipe, avant de tirer le scénario ! A eux alors de se débrouiller avec leur crew selon les conditions du scénario.

Pour le scénario, rien de très compliqué. Un joueur tire une carte (ou bien les 2, afin d'avoir 2 choix de scénario), puis va à la page correspondant et il n'y a plus qu'à lire le scénario, et jouer. Le scénario peut bien sûr être modifier à votre convenance. De même vous pouvez changer certaines données (remplacer le magot par un objet, les pigeons voyageurs par des coursiers ...).

Si les joueurs sont d'accord, voici des points pouvant pimenter/modifier la partie :

- Les schemes : celles-ci peuvent être ajoutées au scénario, comme en tournoi
- La durée de partie : elle peut être fixe à 5 tours, ou aléatoire comme en V2
- Le deck : plutôt que de le battre à chaque tour, il est aussi possible de ne le faire que quand il est épuisé. Cela permet aux joueurs de voir toutes les cartes passées et égalise les chances
- Plus de 2 joueurs : et oui, il est possible de jouer à 2 ou 3 joueurs par crew (cela permet de gérer que 2-3 personnages, très intéressant pour les joueurs occasionnels), ou d'avoir plus de 2 crews en partie (mais attention, cela allonge considérablement la partie)

- La clock : autre possibilité, utiliser un timer pour la durée de jeu de chaque joueur, comme aux échecs. Penser à l'arrêter pendant les phases de tirage de cartes !

Pour la durée aléatoire, un des joueurs à partir du tour 5 tire une carte, et selon le résultat, la partie s'arrête ou continue :

- Tour 5 : la partie continue sur 11+
- Tour 6 : la partie continue sur 12+
- Tour 7 : la partie continue sur 13+
- Tour 8 : fin automatique de la partie

### **Les PNJ ?**

Il y aura parfois des interactions avec des PNJ (gardes, civils, prisonnier...). Lorsqu'un tirage est nécessaire pour eux, c'est l'adversaire à l'action qui effectue ce tirage, sans triche possible.

### **Et jouer en campagne ?**

Pourquoi pas. Il s'agit alors d'enchaîner plusieurs scénarii avec les mêmes crews. Soit les joueurs tirent le scénario à chaque rencontre, soit ils notent l'ordre des scénarii à l'avance, soit ils déterminent les scénarii au fur et à mesure selon le résultat du dernier scénario joué.

Une subtilité amusante va alors être d'inclure la mortalité des personnages.

Ainsi tout personnage nommé éliminé en partie ne peut plus être utilisé sur le reste de la campagne ! Cela permet, si un joueur le souhaite, de focaliser certains personnages et de pouvoir éviter de les rencontrer sur plusieurs scénarii !

**Tout va bien ? Aller, c'est partie, plus qu'à tirer une carte ...**



**LE VOLEUR  
DE POULES**

### **INSTALLATION**

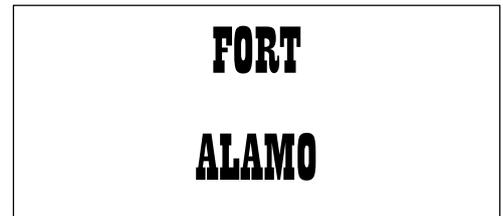
Chaque joueur installe à tour de rôle un personnage de son crew dans sa zone de déploiement, et place en dernier un jeton de 30mm représentant l'objet à dérober par son adversaire (une poule, un drapeau, une amulette ...).

### **CONDITIONS DE VICTOIRE**

Un personnage non master doit s'emparer de l'objet adverse par une interaction, puis le ramener dans sa zone de déploiement. Le premier joueur à réussir cette condition gagne la partie.

### **PARTICULARITES**

Lorsque le personnage portant l'objet volé est éliminé avant d'atteindre sa zone de déploiement, l'objet est remis à son emplacement de départ.



## **INSTALLATION**

Un des joueurs est l'attaquant, l'autre le défenseur.

L'attaquant à le droit d'ajouter 50% de SS en plus en personnages, et place ses personnages sur les bords du plateau (il peut ainsi se placer sur un ou plusieurs bords).

Le défenseur se placera après, en mettant tous ses personnages dans les 6' du centre.

## **CONDITIONS DE VICTOIRE**

L'attaquant marque 5 points, -1 par tour écoulé intégralement, lorsque tous les personnages défenseurs ont été éliminés. Si vous jouez en fin aléatoire, le résultat peut donc être négatif !

## **PARTICULARITES**

Après la partie, inverser les rôles d'attaquant et de défenseur pour pouvoir comparer les scores



## **INSTALLATION**

Un jeton de 30mm est placé au centre, représentant le ballon de la partie.

Chaque joueur place un personnage dans sa zone de déploiement l'un après l'autre.

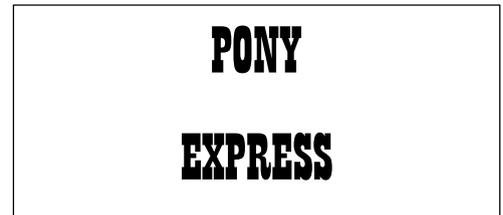
## **CONDITIONS DE VICTOIRE**

Un personnage non-master peut faire l'action interaction pour prendre le ballon, soit si le ballon est au sol, soit s'il est sur un autre personnage (dans ce cas, tirage de carte VS Df adverse).

Un joueur gagne 1 point quand un de ses personnages possède le ballon à la fin d'un tour.

## **PARTICULARITES**

Si un personnage est éliminé en ayant le ballon, celui-ci est alors placé au sol, au contact du personnage éliminé avant que la figurine soit enlevée, et le plus loin possible des autres figurines qui seraient en contact avec le personnage éliminé.



## **INSTALLATION**

Chaque joueur place un personnage sur un bord de table l'un après l'autre, en face à face.  
Puis tirer au hasard un des 2 autres bords de table et installer au milieu un jeton de 30mm.

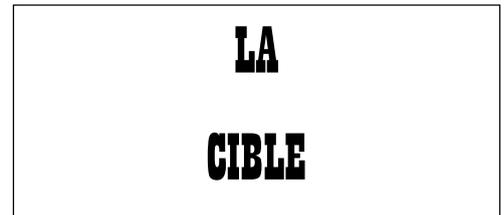
Ce jeton représente des pigeons voyageurs, qui vont se déplacer de 7' en ligne droite vers le bord opposé au début de chaque tour.

## **CONDITIONS DE VICTOIRE**

Chaque joueur gagne 1 point quand un personnage termine le tour au contact des pigeons, et sans être au contact d'un autre personnage, ami ou ennemi.

## **PARTICULARITES**

Aucunes



## **INSTALLATION**

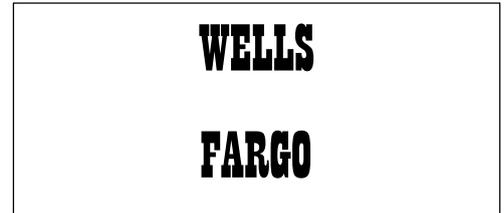
Chaque joueur place un personnage sur un bord de table l'un après l'autre, en face à face. Puis chaque joueur note en secret un de ses personnages non-master, qui sera porteur d'un message.

## **CONDITIONS DE VICTOIRE**

Chaque joueur gagne 1 point s'il découvre quel personnage adverse a le message (par une interaction au contact), 1 autre point s'il l'élimine après l'avoir découvert, et un dernier point s'il récupère le message après l'avoir éliminé (qu'il est su que c'était le porteur de message ou non).

## **PARTICULARITES**

Quand un personnage porteur de message est éliminé, placé un jeton 30mm à son contact avant d'enlever la figurine, représentant le message.



## **INSTALLATION**

Un des joueurs est l'attaquant, et l'autre est le défenseur.

Le défenseur se place au milieu d'un des bords de table, avec un marqueur représentant une diligence (un carton de 50mm sur 100mm fera l'affaire).

Puis l'attaquant se place sur un des 2 bords perpendiculaires à celui de la diligence.

Le master du défenseur, pour une action par tour, peut déplacer la diligence avec lui de son mouvement de marche.

## **CONDITIONS DE VICTOIRE**

L'attaquant gagne 1 point par personnage non master ayant pu effectuer une interaction avec la diligence, et encore en jeu à la fin.

Le défenseur gagne 1 point par personnage adverse éliminé.

## **PARTICULARITES**

Aucunes.



**VIVA LA  
REVOLUCION**

## **INSTALLATION**

Au centre de la table est installé un chariot, qui est plein d'armes et de dynamites.

Les crews sont déployées comme dans les règles de base.

## **CONDITIONS DE VICTOIRE**

Un personnage non-master au contact du chariot peut pour une action interaction soit prendre des armes, soit prendre de la dynamite. Si ce personnage revient dans sa zone de déploiement et n'est pas éliminé avant la fin de la partie, il rapporte 1 point pour une arme et 2 points pour de la dynamite (cela reflète le fait de livrer de l'équipement à un mouvement révolutionnaire).

Le joueur avec le plus de points à la fin gagne.

## **PARTICULARITES**

La dynamite : un personnage avec de la dynamite s'expose à subir une explosion. S'il subit plus de 4 dommages en un tour, il explose à la phase de fin du tour. Dans ce cas, ce personnage est éliminé et tous les personnages dans les 3' subissent 1/3/5 sur un tirage de carte.



**LA PATATE  
CHAUDE**

### **INSTALLATION**

Chaque joueur installe à tour de rôle un personnage dans la zone centrale de la table (cercle de 9' autour du centre).

Au premier tour, tirer l'initiative : le joueur l'ayant sera premier joueur, et donnera une bombe à un de ses personnages non master.

Procéder de la même façon à chaque tour.

### **CONDITIONS DE VICTOIRE**

Un personnage non master avec la bombe peut la donner à un autre personnage non master, où lui prendre, en faisant une interaction.

A la phase de fin de tour, le personnage possédant la bombe est éliminé, et le joueur adverse gagne en points le nombre de tour écoulé (1 point au premier tour, 2 points au deuxième ...).

### **PARTICULARITES**

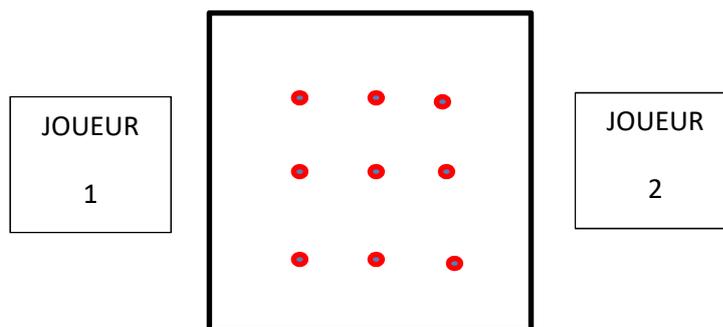
La bombe peut être lancée par un personnage non master sur un autre personnage non-master. C'est un tirage de carte de difficulté égale à la distance de lancer en pouce, arrondi au supérieur.



## LES PREUVES

### INSTALLATION

Installer 9 pions de 30mm sur la table comme sur le schéma :



Les joueurs placent un personnage chacun son tour sur les bords de table opposés.

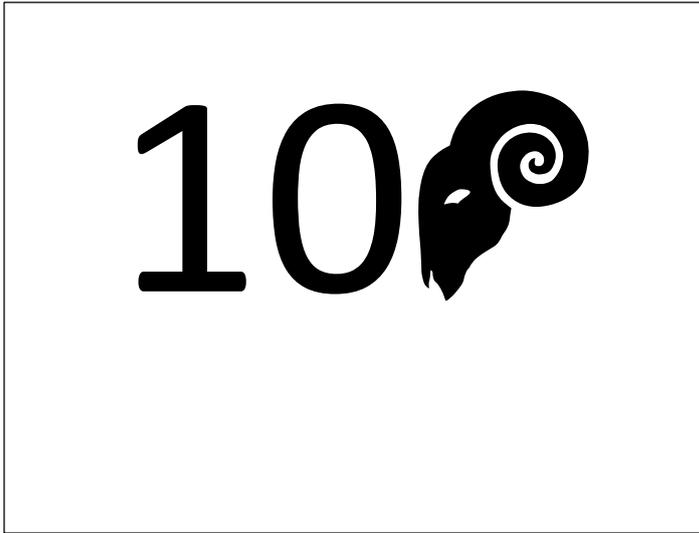
### CONDITIONS DE VICTOIRE

Un personnage non master peut récupérer une preuve (et une seule seulement) par une interaction. Chaque joueur gagne 1 point par preuve que possèdent ses personnages à la fin du jeu.

### PARTICULARITES

Un personnage éliminé possédant une preuve la dépose au contact de la figurine avant de retirer la figurine .

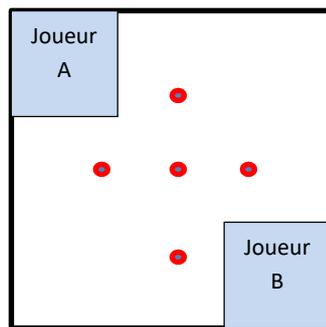
Il est possible pour un personnage non master de voler une preuve avec une interaction en faisant un test 5 VS Def adverse.



**PROTEGER  
LES PREUVES**

## INSTALLATION

Installer 5 pions de 30mm sur la table comme sur le schéma :



Les joueurs placent un personnage chacun son tour sur les angles de table opposés (carré de 9').

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Un joueur est attaquant, l'autre défenseur.

Un personnage non master peut récupérer une preuve (et une seule seulement) par une interaction.

L'attaquant gagne 1 point par preuve que ses personnages possèdent à la fin du jeu.

## PARTICULARITES

Inverser les rôles pour la partie suivante pour voir quel joueur obtient le meilleur score.

Il est possible pour un personnage non master de voler une preuve avec une interaction en faisant un test 5 VS Df adverse.



## **INSTALLATION**

Un joueur est attaquant, l'autre défenseur. L'attaquant dispose de 50% de SS en plus.

L'attaquant se place en premier, sur tous les bords de table. Le défenseur se place dans un cercle de 6' de rayon autour du centre.

## **CONDITIONS DE VICTOIRE**

L'attaquant gagne s'il élimine le master adverse avant la fin du jeu. Sinon le défenseur gagne.

## **PARTICULARITES**

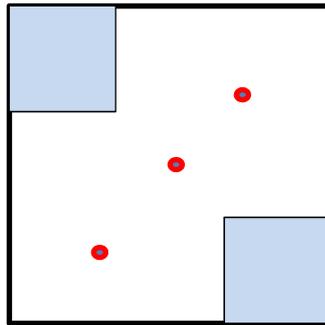
Quand un personnage de l'attaquant est éliminé, celui-ci le replace sur un des bords de table et pourra l'activer normalement dès le prochain tour.



**A KIND  
OF MAGIC**

## INSTALLATION

Disposer 3 pions de 30mm comme sur le schéma.



Les joueurs placent leur personnage l'un après l'autre dans les coins opposés de la table (carré de 9').

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur possédant l'artefact à la fin du jeu gagne.

## PARTICULARITES

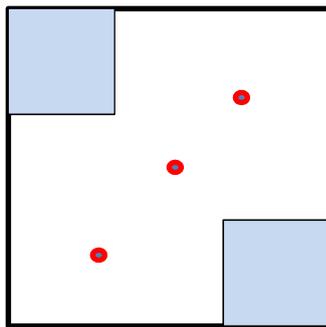
L'un des pions est un artefact magique. Lorsqu'un personnage non master accomplit une interaction avec un pion, jeter 1D6 : sur 5-6, ce pion est l'artefact, le personnage le prend et les autres pions sont éliminés. Sur un résultat de 1-4, le pion est éliminé. S'il ne reste qu'un pion en jeu, il est automatiquement l'artefact.

Un personnage non-master peut voler l'artefact à un adversaire avec un test 5 VS Df.



## INSTALLATION

Disposer 3 pions de 30mm comme sur le schéma pour représenter 3 artefacts.



Les joueurs placent leur personnage l'un après l'autre dans les coins opposés de la table (carré de 9').

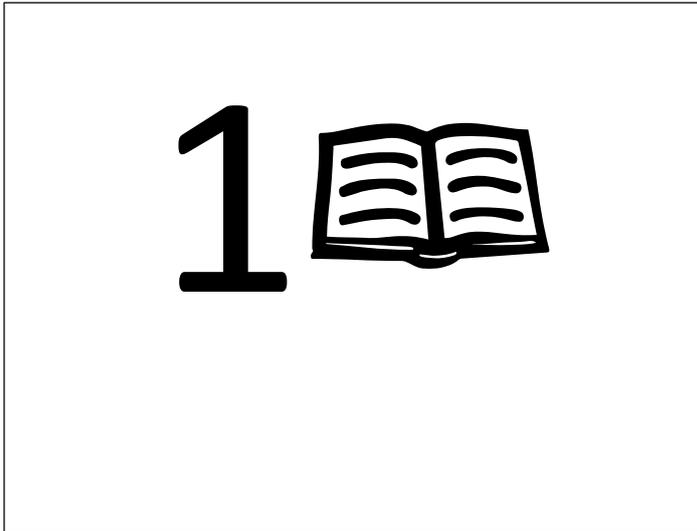
## CONDITIONS DE VICTOIRE

Seuls les personnages non-master peuvent prendre un artefact contre une action d'interaction.

Le joueur possédant le plus d'artefacts à la fin du jeu gagne.

## PARTICULARITES

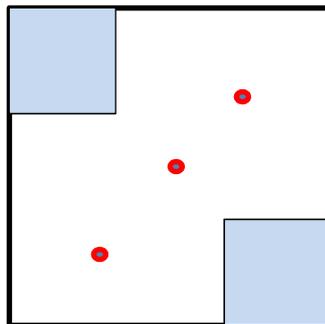
Un personnage non-master peut voler l'artefact à un adversaire avec un test 5 VS Df.



**LE  
MAGOT**

## INSTALLATION

Disposer 3 pions de 30mm comme sur le schéma pour représenter 3 objectifs noté 1-2-3.



Les joueurs placent leur personnage l'un après l'autre dans les coins opposés de la table.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

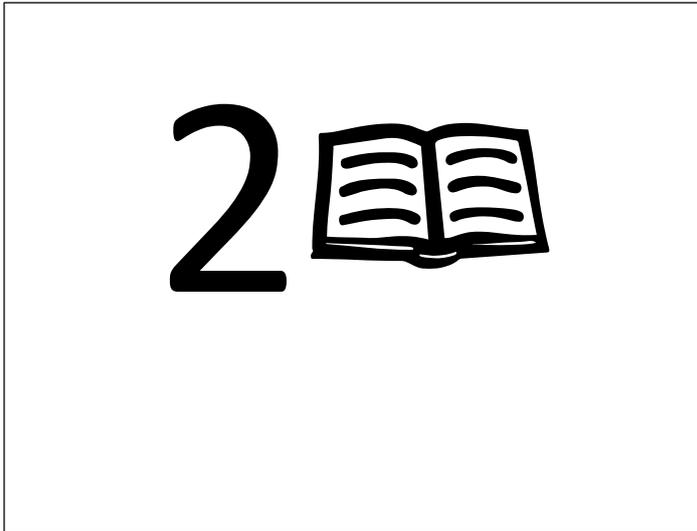
Lorsqu'un personnage non-master interagit avec un objectif pour la première fois, le joueur choisit en secret 1 des 2 autres objectifs (en notant le numéro). Sous cet objectif se trouve un magot.

L'adversaire peut trouver également le magot si un de ses personnages non-master interagit avec le premier objectif.

Un personnage non-master peut prendre le magot avec une interaction. L'équipe terminant dans son camp avec le magot gagne la partie.

## PARTICULARITES

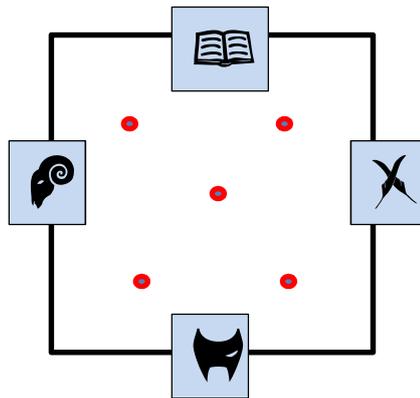
Un personnage non-master peut voler le magot avec un test 5 VS Df.



## LE RITUEL

### INSTALLATION

Disposer 5 pions de 30mm comme sur le schéma pour représenter 5 objectifs.



Le joueur défenseur se place comme il le souhaite, puis l'attaquant tire une carte, la couleur représentant son bord d'arrivée (joker rouge = il choisit, joker noir = le défenseur choisit). L'attaquant place alors ses personnages sur le bord.

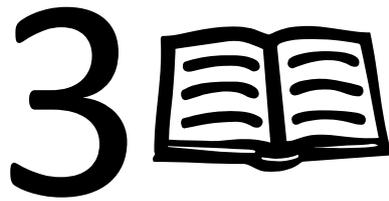
### CONDITIONS DE VICTOIRE

L'attaquant gagne 1PV par objectif détruit (action interaction au contact).

Le défenseur gagne 1PV par objectif en état à la fin du jeu.

### PARTICULARITES

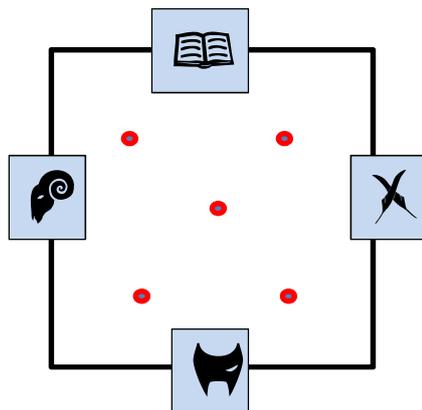
Un personnage non-master peut recréer l'objectif à son emplacement s'il est détruit en faisant un test Wp VS 12.



## LE RITUEL 2

### INSTALLATION

Disposer 5 pions de 30mm comme sur le schéma pour représenter 5 objectifs, et à côté de chacun un personnage non joueur de 30mm.



Chaque joueur tire une carte pour savoir sur quel bord il place ses personnages (joker noir ou rouge : retirer), puis chaque joueur place ses personnages un par un, chacun son tour.

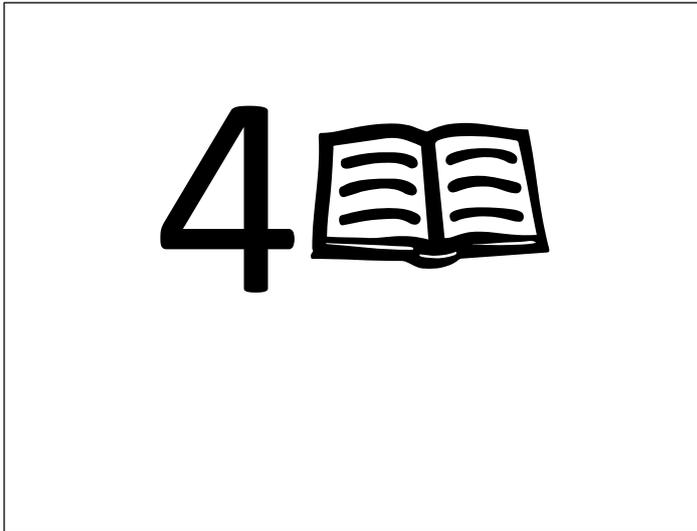
### CONDITIONS DE VICTOIRE

1PV par objectif détruit (action interaction au contact).

### PARTICULARITES

Pour détruire un objectif il faut d'abord éliminer son défenseur (Df 5, Wp 5, Heal 5) avec un personnage non-master. Ces derniers en phase de fin de tour attaquent les personnages se trouvant à 3' ou moins d'eux (ils ne sont pas limité en nombre d'attaque, ils en font une par adversaire).  
Attaque #3', Stat 5 VS Df, et Dommage 1/3/5.

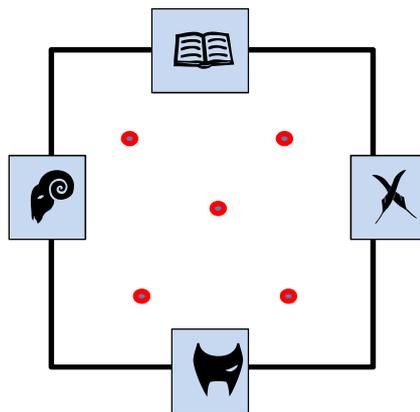
Puis un personnage non master peut détruire l'objectif avec une interaction.



**LE  
RITUEL 3**

### INSTALLATION

Disposer 5 pions de 30mm comme sur le schéma pour représenter 5 objectifs, et à côté de chacun un personnage non joueur de 30mm.



Chaque joueur tire une carte pour savoir sur quel bord il place ses personnages (joker noir ou rouge : retirer), puis chaque joueur place ses personnages un par un, chacun son tour.

### CONDITIONS DE VICTOIRE

1PV par objectif détruit (action interaction au contact) avant la fin du tour 5. Mais s'il reste un objectif en état au tour 5, tous les joueurs perdent !

### PARTICULARITES

Pour détruire un objectif il faut d'abord éliminer son défenseur (Df 5, Wp 5, Heal 5) avec un personnage non-master. Ces derniers en phase de fin de tour attaquent les personnages se trouvant à 3' ou moins d'eux (ils ne sont pas limité en nombre d'attaque, ils en font une par adversaire).  
Attaque //3', Stat 5 VS Df, et Dommage 1/3/5.

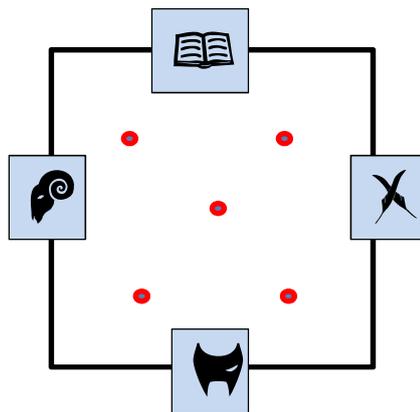
Puis un personnage non master peut détruire l'objectif avec une interaction.



## L'EXORCISME

### INSTALLATION

Disposer 5 pions de 30mm comme sur le schéma pour représenter 5 objectifs, et numéroter au hasard ses pions de 1 à 5. Placer à côté du 5 un monstre sur socle de 50mm.



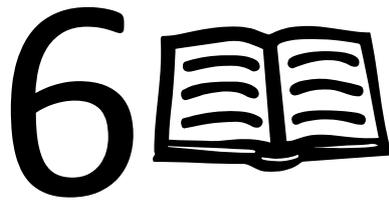
Chaque joueur tire une carte pour savoir sur quel bord il place ses personnages (joker noir ou rouge : retirer), puis chaque joueur place ses personnages un par un, chacun son tour.

### CONDITIONS DE VICTOIRE

Il faut enlever les objectifs dans l'ordre, avec une interaction par un personnage non master. Chaque objectif vaut son numéro en PV. Le joueur ayant le plus de PV à la fin du tour 5 gagne, mais attention, tous les joueurs perdent s'il reste un objectif à la fin du tour 5.

### PARTICULARITES

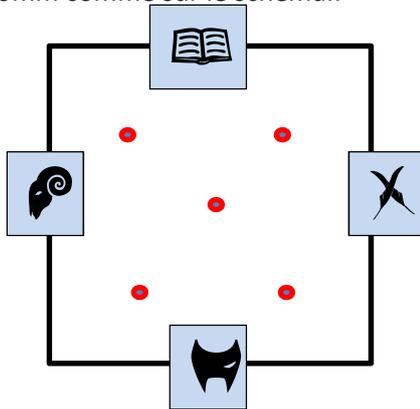
Le monstre est indestructible, se déplace de 5' vers le personnage le plus proche au début de la phase de fin pour lui donner 2 attaques de portée 2', Stat 7 VS df, et dommage 3/5/7 irréductible !



## LA QUESTION

### INSTALLATION

Disposer 5 civils de 30mm comme sur le schéma..



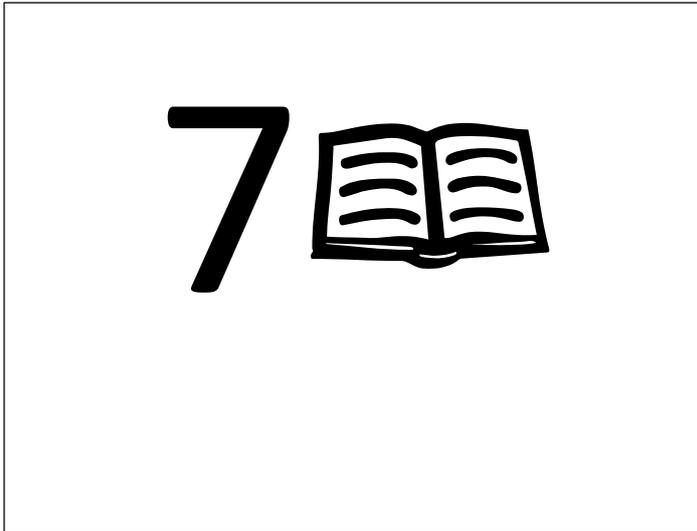
Chaque joueur tire une carte pour savoir sur quel bord il place ses personnages (joker noir ou rouge : retirer), puis chaque joueur place ses personnages un par un, chacun son tour.

### CONDITIONS DE VICTOIRE

1PV par civil interrogé (action d'interaction par un personnage non master).

### PARTICULARITES

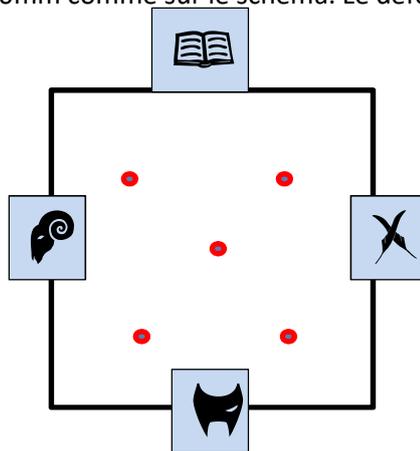
Les civils sont invincibles, ne peuvent être bougés, mais un personnage non-master à leur contact empêche toute interaction par un adversaire.



**LA**  
**QUESTION 2**

**INSTALLATION**

Disposer 5 civils de 30mm comme sur le schéma. Le défenseur se place en premier comme il le souhaite sur le plateau.



L'attaquant tire une carte pour savoir sur quel bord il place ses personnages (joker noir = au choix du défenseur, et joker roue = aux choix de l'attaquant), puis place ses personnages.

**CONDITIONS DE VICTOIRE**

L'attaquant gagne s'il interroge au moins 3 civils (action d'interaction par un personnage non master) avant la fin du tour 5.

**PARTICULARITES**

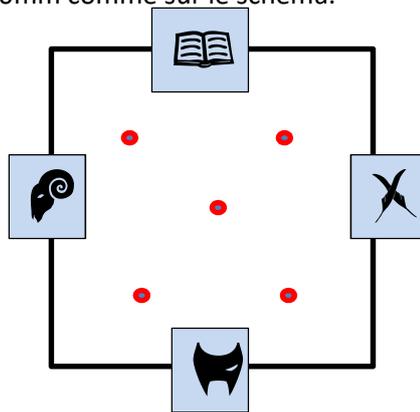
Les civils sont invincibles, peuvent être bougés de 5' par un défenseur non master contre une action d'interaction. Un personnage non-master à leur contact empêche toute interaction par un adversaire.



**SAY OR  
DEAD**

## INSTALLATION

Disposer 5 civils de 30mm comme sur le schéma.



Chaque joueur tire une carte pour savoir sur quel bord il place ses personnages (joker noir ou rouge : retirer), puis chaque joueur place ses personnages un par un, chacun son tour

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque civil interrogé par un personnage non-joueur (action d'interaction) rapporte 1PV au joueur.

## PARTICULARITES

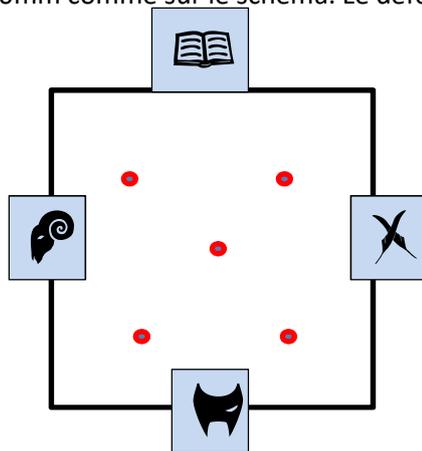
Les civils peuvent être éliminés. Ils ont une santé de 3 et ont une capacité de Df/Wp de 4. Ils ne peuvent être bougés.



**SAY OR  
DEAD 2**

### INSTALLATION

Disposer 5 civils de 30mm comme sur le schéma. Le défenseur se place en premier comme il le souhaite.



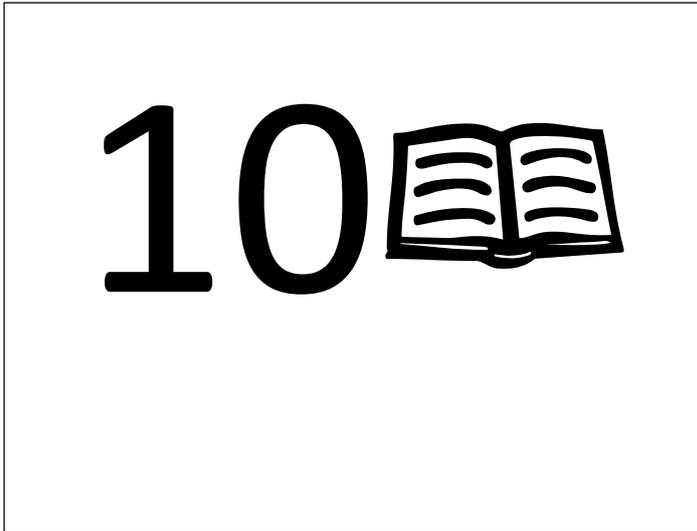
Chaque joueur tire une carte pour savoir sur quel bord il place ses personnages (joker noir ou rouge : retirer), puis chaque joueur place ses personnages un par un, chacun son tour

### CONDITIONS DE VICTOIRE

L'attaquant gagne s'il interroge au moins 3 civils (action d'interaction par un personnage non master) avant la fin du tour 5.

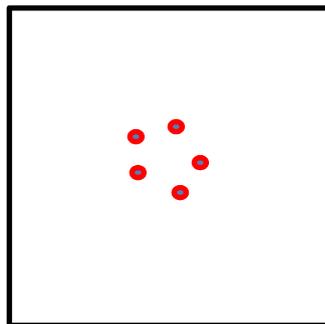
### PARTICULARITES

Les civils sont invincibles, peuvent être bougés de 5' par un défenseur non master contre une action d'interaction. De plus ils ne peuvent être interrogés par l'attaquant si un défenseur est dans les 3' du civil.



### **INSTALLATION**

Disposer 5 chariots/caisses de 30mm en cercle à 3' du centre.



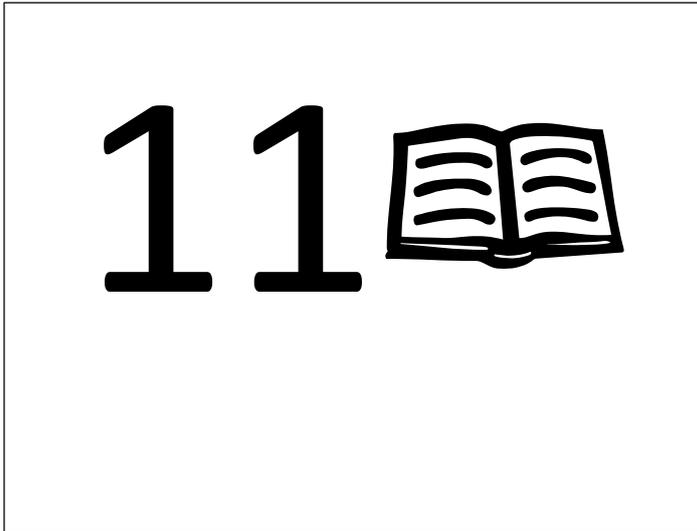
Chaque joueur place ses personnages un par un, à tour de rôle, chacun sur un bord de table opposé.

### **CONDITIONS DE VICTOIRE**

Chaque joueur gagne 1 point par chariot différent fouillé. L'action de fouille nécessite une action interaction par un personnage non master, et sans adversaire dans les 3' du chariot.

### **PARTICULARITES**

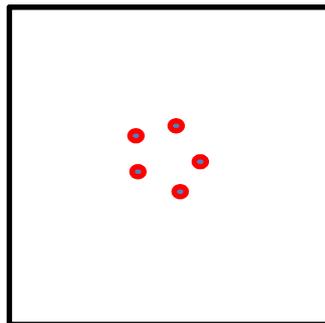
Les chariots peuvent être détruits. Cela nécessite une attaque VS 13, et il faut au moins 3 dommages.



**LE CONVOI**  
**2 le retour**

### **INSTALLATION**

Disposer 5 chariots/caisses de 30mm en cercle à 3' du centre. Puis à côté de chaque chariot 2 figurines civils de 30mm.



Les joueurs se placent sur les bords opposés, un personnage chacun son tour.

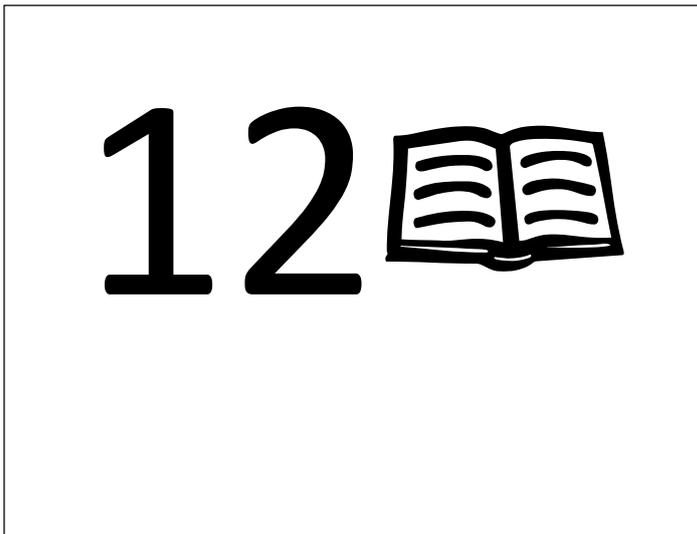
### **CONDITIONS DE VICTOIRE**

Chaque joueur gagne 1 point par chariot différent fouillé.

L'action de fouille nécessite une action interaction par un personnage non master.

### **PARTICULARITES**

Les civils défendent les chariots, ils attaquent tout personnage à 3' de distance (une attaque par personnage). Caractéristique de l'attaque : Stat 5 VS Df, dommage 1/3/4.



**FINAL  
COUNTDOWN**

### **INSTALLATION**

Disposer les personnages chacun son tour dans un cercle de 6' centré sur le centre de la table.

### **CONDITIONS DE VICTOIRE**

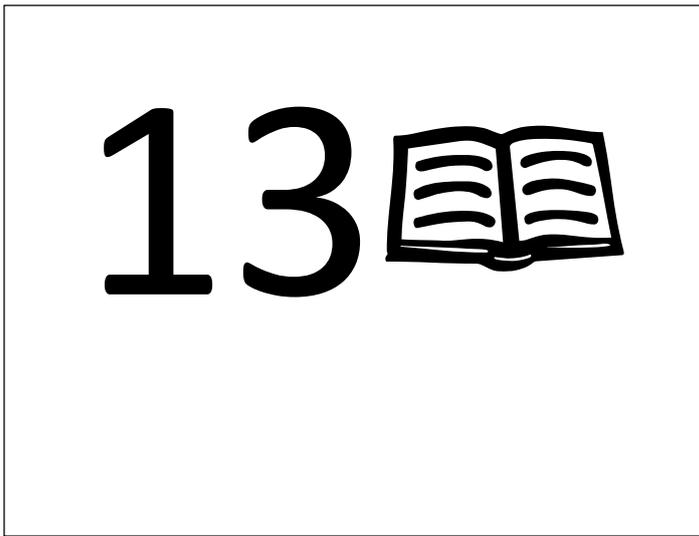
Le dernier joueur avec un personnage non-master sur la table gagne.

### **PARTICULARITES**

A chaque fin de tour (début phase de fin), 2 explosions ont lieu sur la table. Chaque joueur place un gabarit de 50mm sur un personnage.

Chaque personnage touché même partiellement par une explosion subit 1/3/5 dommages irréductibles.

ATTENTION : le joueur avec le moins de personnage subit moins de dommages. Ses personnages subissent seulement 0/2/4 dommages irréductibles.



### **INSTALLATION**

Placer un bâtiment central où il est possible d'entrer. Il représente la banque.

Les joueurs se déploient comme dans les règles de tournoi.

### **CONDITIONS DE VICTOIRE**

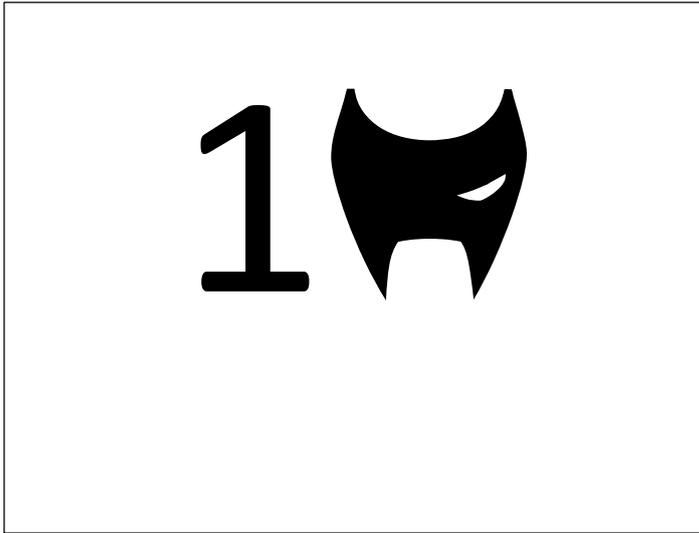
Chaque joueur gagne 1 point par personnage non master différent faisant une fouille dans la banque (action d'interaction sans adversaire dans les 3').

### **PARTICULARITES**

Il est possible d'ajouter des gardes pour défendre la banque. Ils sont alors situés au coin du bâtiment, tirent à 12' sur tous les personnages à portée avec une Stat de 5 VS Df, et dommage 1/3/4.

Les gardes peuvent être attaqués. Ils ont 5 de santé, et Df 5, Wp 5.

Les gardes ne bougent pas mais peuvent être déplacés par les pouvoirs des personnages.



**POUR UNE POIGNEE  
DE DOLLARS**

### **INSTALLATION**

Placer un bâtiment central où il est possible d'entrer. Il représente la banque.

Le joueur attaquant dispose de 10SS en plus de personnages.

Un des joueurs, le défenseur, se place dedans. Puis l'attaquant choisit et se place sur un des bords de table.

### **CONDITIONS DE VICTOIRE**

L'attaquant gagne 1 point par personnage non master différent faisant une fouille dans la banque (action d'interaction sans adversaire dans les 3') et rejoignant son bord de table.

Le défenseur gagne 1 point par attaquant éliminé.

### **PARTICULARITES**

Aucunes.



## **LA PRISONNIERE DU DESERT**

### **INSTALLATION**

Placer un bâtiment central où il est possible d'entrer, avec une figurine sur socle de 30mm au milieu, il représente la prisonnière.

Placer des gardes pour défendre la banque.

Les joueurs se déploient comme dans les règles de tournoi.

### **CONDITIONS DE VICTOIRE**

Le joueur avec la prisonnière au contact d'un de ses personnages non master, et sans adversaire à 3', à la fin du jeu gagne la partie.

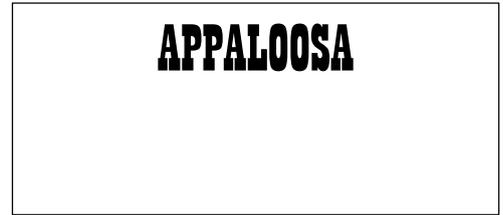
Celle-ci peut être déplacée par un personnage non master à son contact avec une interaction. Elle est alors bougée de 4' dans n'importe quelle direction.

### **PARTICULARITES**

Les gardes tirent à 12' sur tous les personnages à portée avec une Stat de 5 VS Df, et dommage 1/3/4.

Les gardes peuvent être attaqués. Ils ont 5 de santé, et Df 5, Wp 5.

Les gardes ne bougent pas mais peuvent être déplacés par les pouvoirs des personnages.



### **INSTALLATION**

Placer un bâtiment central où il est possible d'entrer, avec une figurine sur socle de 30mm au milieu, il représente le prisonnier.

Un des joueurs, le défenseur, se place dedans. Puis l'attaquant choisit et se place sur un des bords de table.

### **CONDITIONS DE VICTOIRE**

L'attaquant gagne si un de ses personnages non-master est au contact du prisonnier et sans adversaire à 3', à la fin du jeu.

Le prisonnier peut être déplacé par un personnage non master de l'attaquant à son contact avec une interaction. Il est alors bougé de 4' dans n'importe quelle direction.

### **PARTICULARITES**

Aucunes



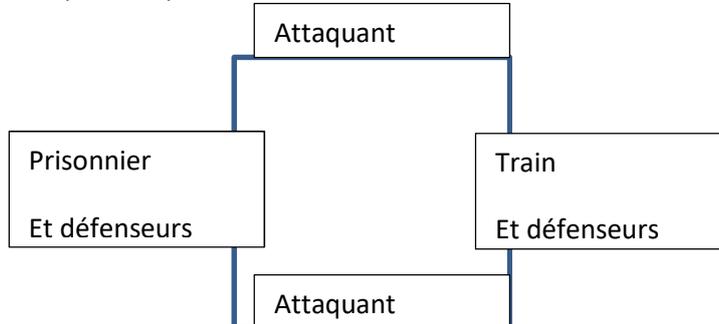
**3H10**  
**TO YUMA**

## INSTALLATION

Placer un train sur un bord de table, et sur le bord opposé, au milieu, un prisonnier (socle de 30mm).

Un des joueurs, le défenseur, se place pour moitié à côté du prisonnier (le master doit être à son contact), et pour moitié au train.

Puis l'attaquant se place sur les 2 autres bords de table



## CONDITIONS DE VICTOIRE

L'attaquant gagne si un de ses personnages non-master amène le prisonnier sur un bord de table autre que le train.

Le défenseur gagne si un de ses personnages non-master amène le prisonnier au train.

## PARTICULARITES

Le prisonnier peut être déplacé par un personnage non-master à son contact avec une interaction. Il est alors bougé de 6' dans n'importe quelle direction.

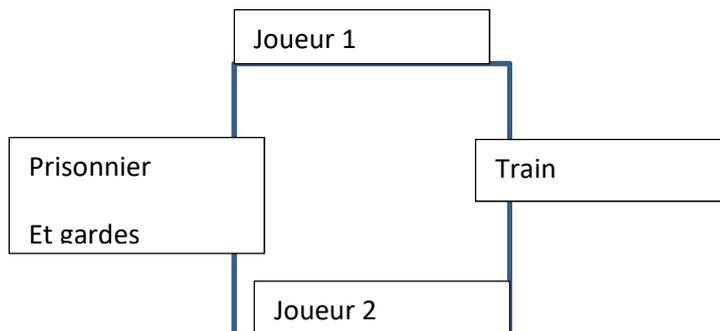


# LA CHEVAUCHEE FANTASTIQUE

## INSTALLATION

Placer un train sur un bord de table, et sur le bord opposé, au milieu, un prisonnier (socle de 30mm) avec 3 gardes de 30mm à son contact.

Les joueurs se placent sur les 2 autres bords, en face à face, en posant un personnage chacun son tour.



## CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur gagne si un de ses personnages non-master amène le prisonnier sur son bord de table.

Le prisonnier et ses gardes se déplacent automatiquement de 6' vers le train en fin de tour.

## PARTICULARITES

Les gardes tirent sur les adversaires à 12' avec une stat de 5VSDf, dommage 1/3/4.

Ils ont une santé de 5, une df et une Wp de 5 également.

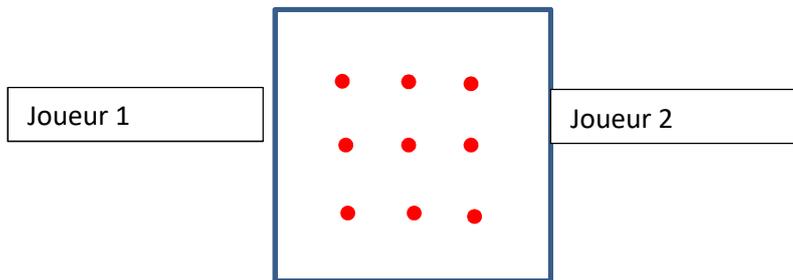


**Mr JACK**

## INSTALLATION

Placer 9 civils de 30mm comme sur le schéma.

Les joueurs se placent sur les bords opposés, en face à face, en posant un personnage chacun son tour.



## CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur qui élimine Jack gagne.

## PARTICULARITES

Lorsqu'un personnage non master interagit avec un civil, il enlève ce civil (maximum 2 civils par tour).

Lorsque 5 civils ont été enlevés, révéler Jack par un tirage au sort entre les 4 derniers civils restant (une couleur de carte par civil). Les autres civils restent en jeu et attaqueront tout personnage à moins de 3' avec un tir de Stat 5 VS Df, dommage 1/2/3.

Jack ne bouge pas, il a une santé de 7 et 6 en Df et Wp.

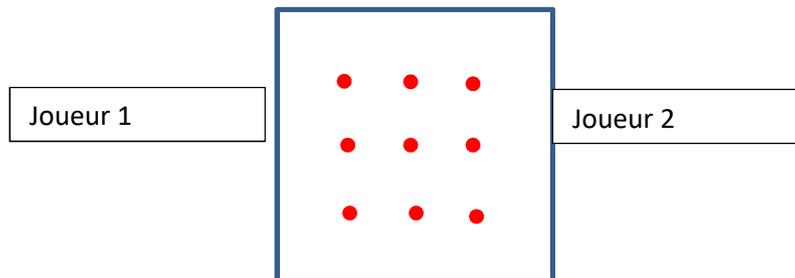


**LA  
CAPTURE**

## INSTALLATION

Placer 9 civils de 30mm comme sur le schéma.

Les joueurs se placent sur les bords opposés, en face à face, en posant un personnage chacun son tour.



## CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur qui détient la cible à la fin du jeu gagne. Pour le détenir, il faut qu'un personnage non-master soit collé à son socle.

Durant la partie, il est possible de bouger la cible avec une interaction par un personnage non-master. La cible bouge alors de 5' dans n'importe quelle direction.

## PARTICULARITES

Lorsqu'un personnage non master interagit avec un civil, il enlève ce civil (maximum 2 civils par tour).

Lorsque 5 civils ont été enlevés, révéler la cible par un tirage au sort entre les 4 derniers civils restant (une couleur de carte par civil). Les autres civils sont alors éliminés.



### **INSTALLATION**

Placer les joueurs sur les bords opposés, en plaçant les personnages l'un après l'autre. L'un est désigné le fuyard.

### **CONDITIONS DE VICTOIRE**

Le fuyard gagne 1 point par personnage non-master ayant traversé le terrain et étant sorti par le côté opposé.

L'autre joueur gagne 1 point par personnage adverse éliminé.

### **PARTICULARITES**

Aucunes

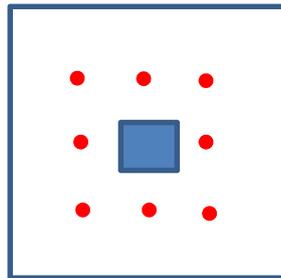


## LA GRANDE EVASION

### INSTALLATION

Placer 8 gardes de 30mm comme sur le schéma.

Les joueurs se placent dans la prison au centre



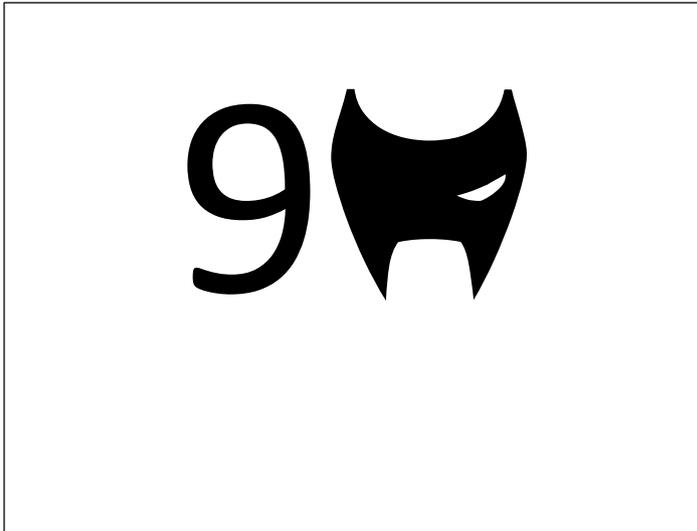
### CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque joueur gagne 1 point par personnage non master qu'il fait sortir de la table par un des côtés.

### PARTICULARITES

Les gardes attaquent les personnages à moins de 12' avec un tir de Stat 5 VS Df, dommage 1/2/3.

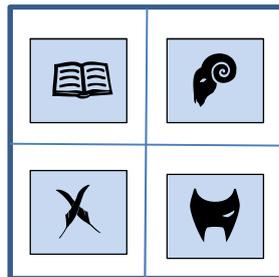
S'ils sont attaqués, ils ont une santé de 5 et 5 en Df et Wp.



**SOS**  
**METEORES**

## INSTALLATION

Diviser le plateau en 4 carrés, et les joueurs tirent au hasard le carré où ils placent à tour de rôle leur personnage.

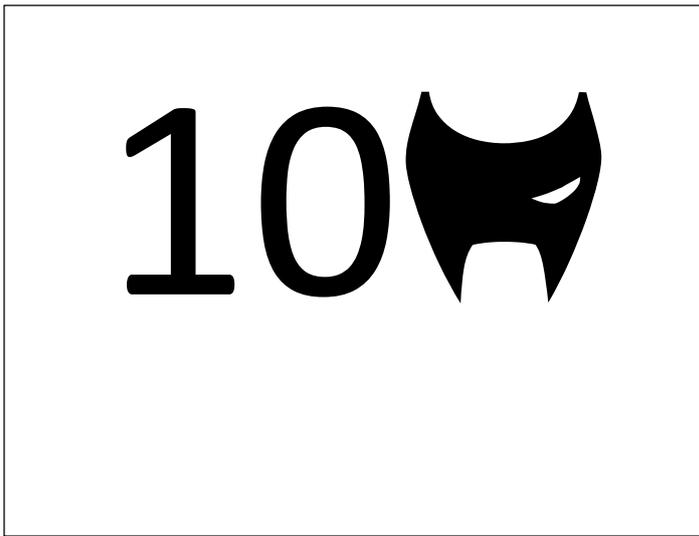


## CONDITIONS DE VICTOIRE

Le dernier joueur ayant des personnages non master en jeu gagne.

## PARTICULARITES

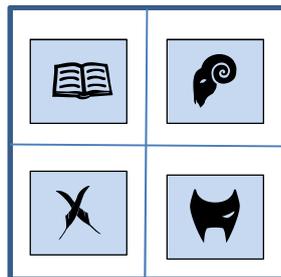
A chaque phase de fin, tirer une carte (en cas de joker, retirer). La couleur correspond au carré où tombent des météores, infligeant à tous les personnages qui s'y trouvent 3/6/9 dommages irréductibles.



**LE LIEU  
SAINT**

### **INSTALLATION**

Diviser le plateau en 4 carrés, et les joueurs tirent au hasard le carré où ils placent à tour de rôle leur personnage.



### **CONDITIONS DE VICTOIRE**

Le joueur ayant le plus de point à la fin gagne.

### **PARTICULARITES**

A chaque phase de fin, tirer une carte (en cas de joker, retirer). La couleur correspond au carré sanctifié ce tour. Le joueur qui y a le plus de personnages non master y gagne 1 point. S'il y a autant de personnage de chaque camp, personne ne remporte le point.

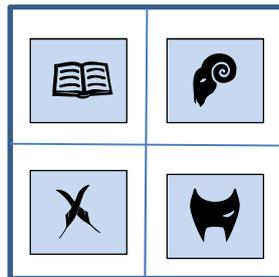
Attention, les personnages insignifiant ne comptent pas !



**ECSTASY  
OF GOLD**

## INSTALLATION

Diviser le plateau en 4 carrés, et les joueurs tirent au hasard le carré où ils placent à tour de rôle leur personnage.



## CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur ayant le sac d'or à la fin gagne.

## PARTICULARITES

A chaque phase de fin à partir du tour 2, tirer une carte (en cas de joker ou de couleur précédemment éliminée, retirer). La couleur correspond au carré où ne se trouve pas le sac d'or.

Lorsqu'il n'y a plus qu'une couleur (donc à la fin du tour 4, placer au centre de ce carré le sac (un socle de 30mm). Un personnage non master peut le prendre pour une interaction s'il n'y a pas d'adversaire dans les 3'.

Il est possible de voler le sac à un autre personnage avec un test de Stat 5 VS Df.

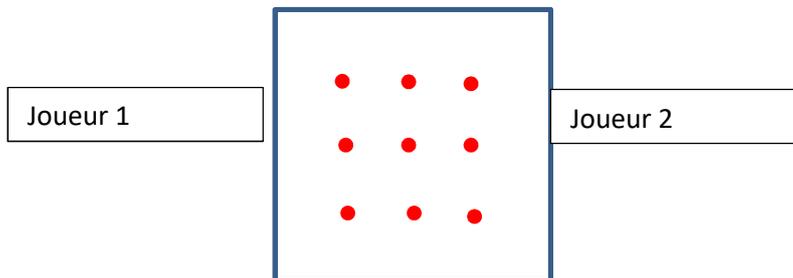


**LA HORDE  
SAUVAGE**

## INSTALLATION

Placer 9 civils de 30mm comme sur le schéma.

Les joueurs se placent sur les bords opposés, en face à face, en posant un personnage chacun son tour.



## CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque joueur gagne le nombre de tour écoulé en point lorsqu'il élimine un civil avec un personnage non master, et ne peut éliminer qu'un civil par tour.

## PARTICULARITES

Les civils ont une Df et une Wp de 5 , et une santé de 5.

Ils peuvent être bougés de 6' dans n'importe quelle direction par une interaction par un personnage non-master.

Un civil qui subit des dommages sans être éliminés fuit dans la direction opposé à son agresseur de 6'.

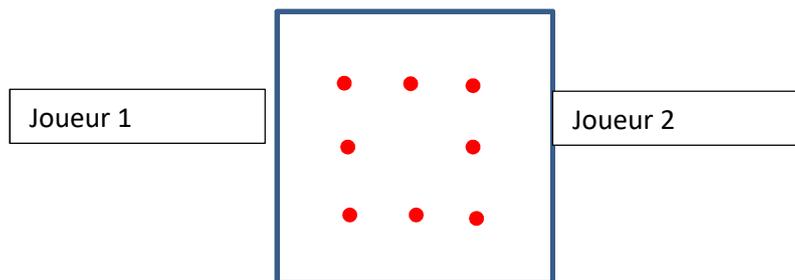


**PROTECT  
AND SERVE**

## INSTALLATION

Placer 8 civils de 30mm comme sur le schéma.

Le défenseur se place comme il veut sur la table, l'attaquant se place ensuite sur les bords.



## CONDITIONS DE VICTOIRE

L'attaquant gagne 1 point lorsqu'il élimine un civil avec un personnage non master, et ne peut éliminer qu'un civil par tour.

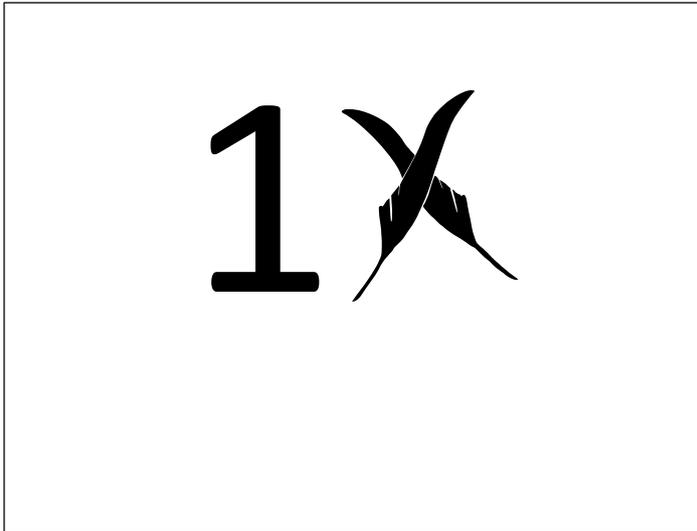
Le défenseur gagne 1 point par civil en jeu à la fin.

## PARTICULARITES

Les civils ont une Df et une Wp de 5 , et une santé de 5.

Ils peuvent être bougés de 6' dans n'importe quelle direction par une interaction par un personnage non-master.

Un civil qui subit des dommages sans être éliminés fuit dans la direction opposé à son agresseur de 6'.

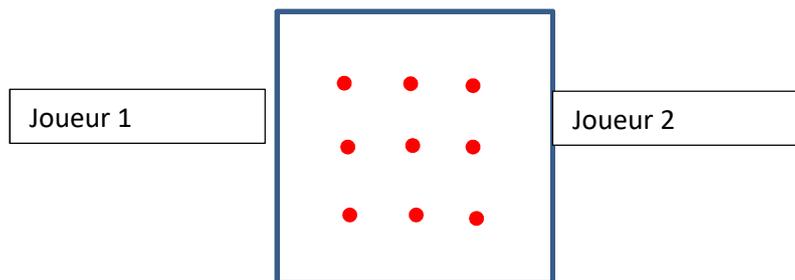


**BOUNTY  
HUNTERS**

## INSTALLATION

Placer 9 civils de 30mm comme sur le schéma.

Puis les joueurs placent leur personnage à tour de rôle comme sur le schéma.



## CONDITIONS DE VICTOIRE

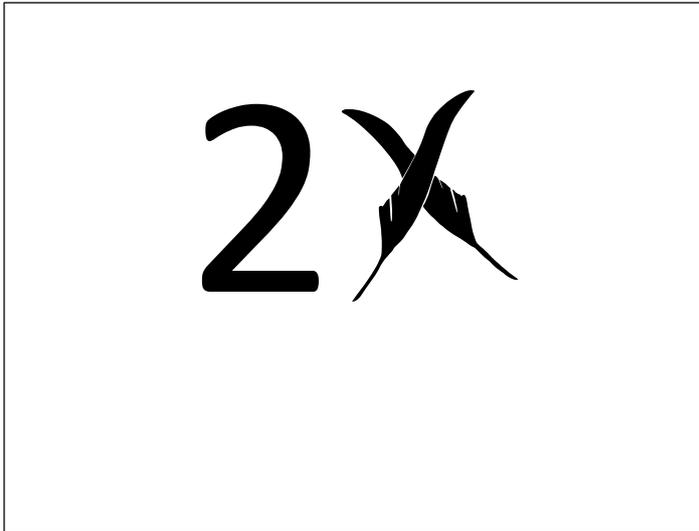
Un joueur gagne 1 point par tour où il élimine un ou plusieurs civils avec un personnage non master (il ne gagne aucun point si son master élimine un civil).

## PARTICULARITES

Les civils ont une Df et une Wp de 5 , et une santé de 5.

Ils peuvent être bougés de 6' dans n'importe quelle direction par une interaction par un personnage non-master.

Un civil qui subit des dommages sans être éliminés fuit dans la direction opposé à son agresseur de 6'.

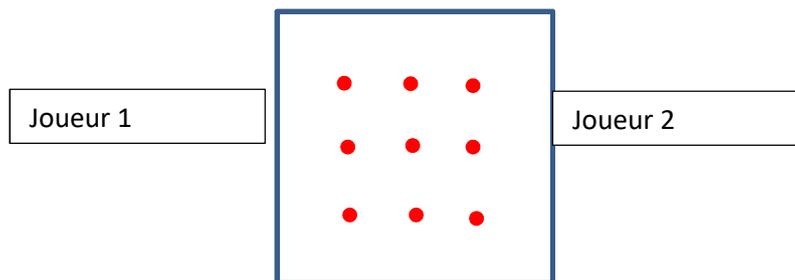


**KILL  
THEM ALL**

## INSTALLATION

Placer 9 civils de 30mm comme sur le schéma.

Puis les joueurs placent leur personnage à tour de rôle comme sur le schéma.



## CONDITIONS DE VICTOIRE

Un joueur gagne 1 point par tour où il élimine un et un seul civil avec un personnage non master (il ne gagne aucun point si son master élimine un civil).

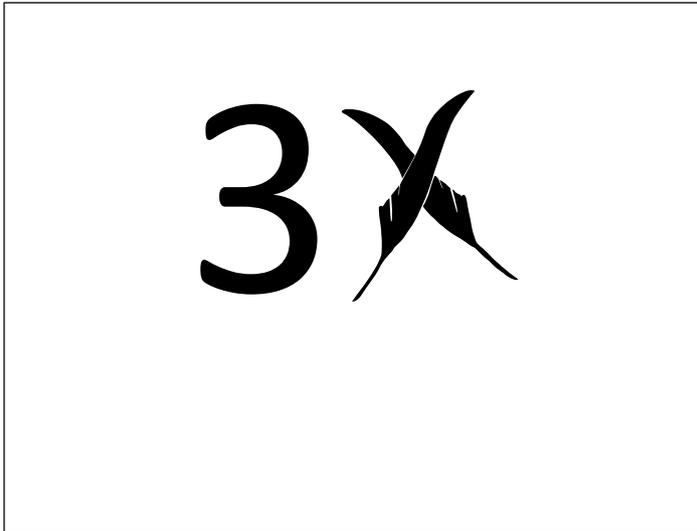
S'il reste au moins un civil à la fin du jeu, les 2 joueurs perdent.

## PARTICULARITES

Les civils ont une Df et une Wp de 5 , et une santé de 5.

Ils peuvent être bougés de 6' dans n'importe quelle direction par une interaction par un personnage non-master.

Un civil qui subit des dommages sans être éliminés fuit dans la direction opposé à son agresseur de 6'.

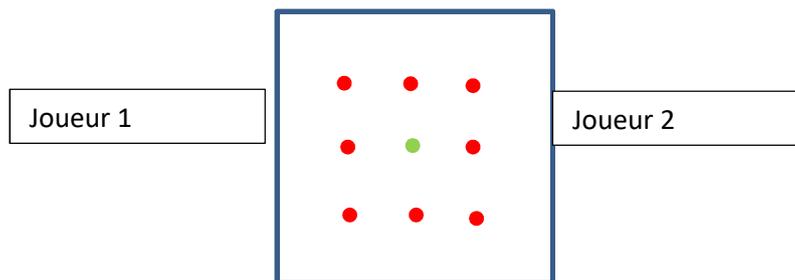


**DAY OF  
THE DEAD**

## INSTALLATION

Placer 8 zombis de 30mm comme sur le schéma, et un artefact au centre.

Puis les joueurs placent leur personnage à tour de rôle comme sur le schéma.



## CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur avec l'artefact en sa possession à la fin gagne.

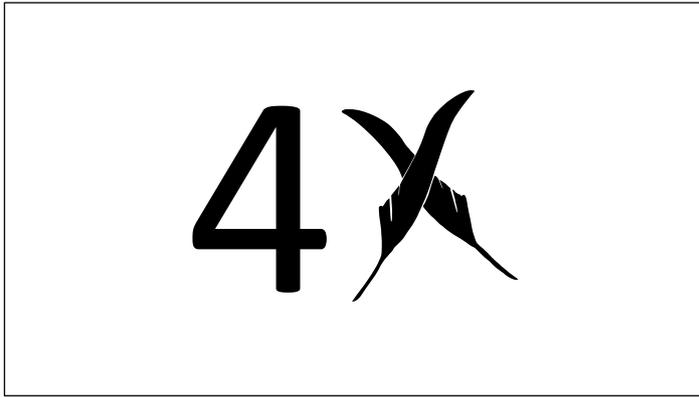
L'artefact peut être récupéré au contact par une interaction d'un personnage non master. Il peut être volé avec un tirage de 5 VS Df.

## PARTICULARITES

Les zombis ont une Df et une Wp de 5, et une santé de 5.

Un zombi peut être bougé de 6' dans n'importe quelle direction par le personnage possédant l'artefact contre une action.

Les zombis attaquent les personnages à 3' avec une attaque de 5 VS Df, dommage 1/3/4.

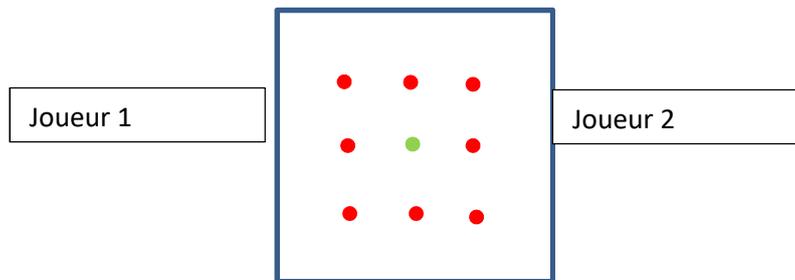


**LE  
NECROMANCIEN**

## INSTALLATION

Placer 8 zombis de 30mm comme sur le schéma, et un nécromant au centre.

Puis les joueurs placent leur personnage à tour de rôle comme sur le schéma.



## CONDITIONS DE VICTOIRE

Un joueur gagne 1 point par tour où il élimine un et un seul zombi avec un personnage non master (il ne gagne aucun point si son master élimine un civil).

Un joueur gagne 2 points pour l'élimination du nécromant par un personnage non-master, sans avoir éliminé de zombi dans le même tour.

S'il reste le nécromant à la fin du jeu, les 2 joueurs perdent.

## PARTICULARITES

Les zombis ont une Df et une Wp de 5, et une santé de 5. Le nécromant à 6 dans ses stat.

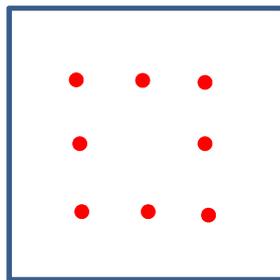
Les zombis attaquent les personnages à 3' avec une attaque de 5 VS Df, dommage 1/3/4. Ils bougent également de 6' en phase de fin de tour vers le personnage le plus proche.

Le nécromant lance un sort à 12' contre les personnages à portée, de stat 7 VS Wp, et dommage 2/3/4.



### INSTALLATION

Placer 8 antidote de 30mm comme sur le schéma, et les joueurs se placent à tour de rôle dans les 6' du centre.



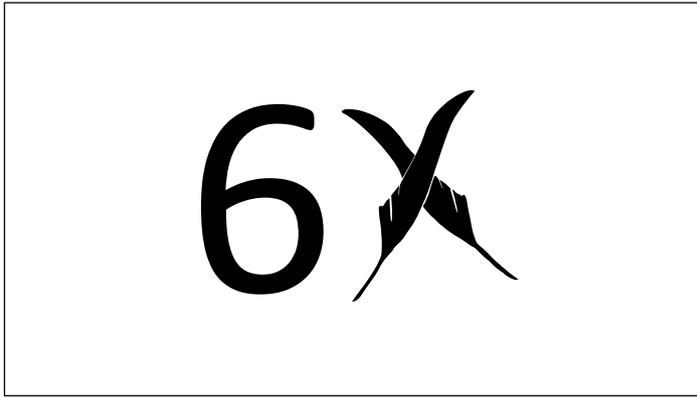
### CONDITIONS DE VICTOIRE

Un joueur gagne 1 point par tour où un personnage non master récupère un antidote, et ne peut en récupérer que 1 par tour.

Ce personnage est alors immunisé au poison pour le reste de la partie.

### PARTICULARITES

Le poison : à chaque début de phase de fin de tour, les personnages non immunisés subissent X dommages irréductibles, X étant égal au numéro du tour (tour 1 : 1 dégât, tour 2 : 2 dégâts ...).

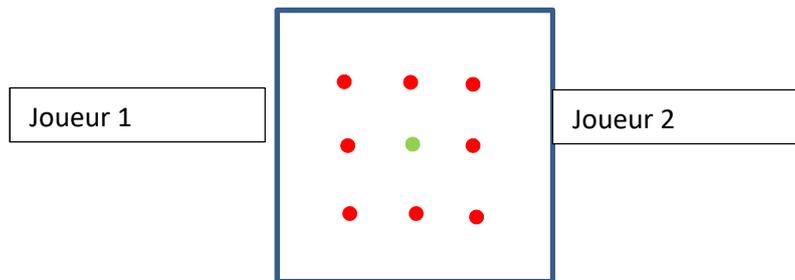


**IN THE  
ACID FOG**

## INSTALLATION

Placer 8 marqueurs de 30mm comme sur le schéma, et un objectif au centre.

Puis les joueurs placent leur personnage à tour de rôle comme sur le schéma.



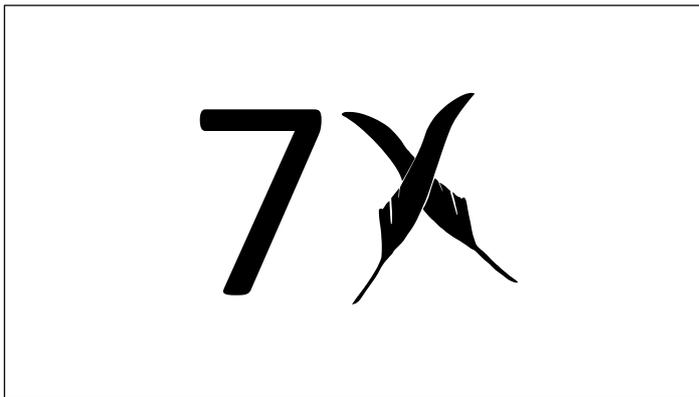
## CONDITIONS DE VICTOIRE

Un joueur gagne 1 point par tour où il est le plus proche de l'objectif avec un personnage non-master.

## PARTICULARITES

Les personnages à l'intérieur du carré délimité par les marqueurs subissent des dommages au début de la phase de fin.

Ces dommages sont égaux à  $1/2/3 + X$ , où X est égal au numéro du tour (tour 1 : 1 dégât, tour 2 : 2 dégâts ...).

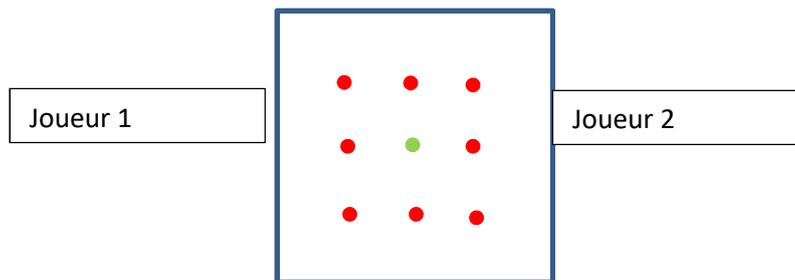


**WILD WILD  
WEST**

## INSTALLATION

Placer 8 arbres de 30mm comme sur le schéma, et un bûcher au centre.

Puis les joueurs placent leur personnage à tour de rôle comme sur le schéma.



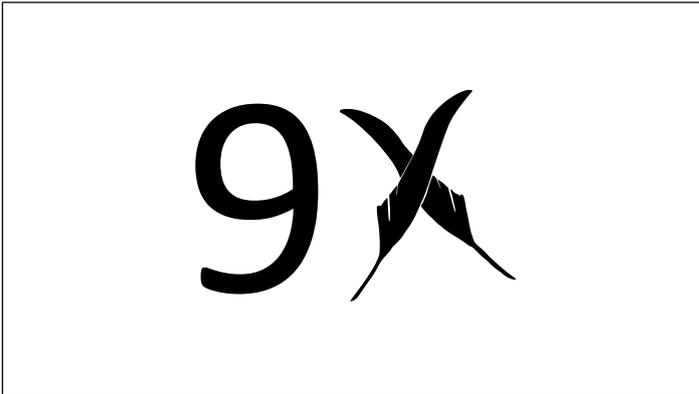
## CONDITIONS DE VICTOIRE

Un joueur gagne 1 point par tour où il met un arbre dans le bûcher, limité à 1 point par tour.

Un arbre doit d'abord être coupé (action d'interaction par un personnage non-master), puis emmené et jeté dans le bûcher (action d'interaction qui donne au personnage au contact et à l'arbre un mouvement automatique jusqu'au bûcher).

## PARTICULARITES

Les arbres se défendent ! Qu'ils soient coupés ou non, ceux-ci attaquent les personnages à 3' avec une Stat de 6 VS Df, et infligent les dommages de 1/2/3, ainsi que Slow !



### **INSTALLATION**

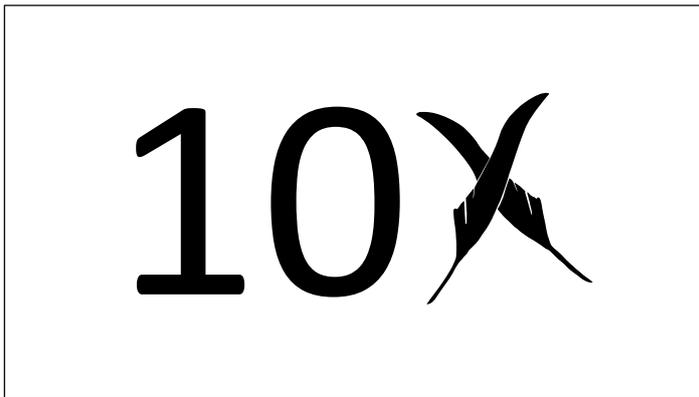
Les joueurs se déploient normalement.

### **CONDITIONS DE VICTOIRE**

Chaque joueur gagne 1 point par tour où il élimine au moins un personnage adverse avec un personnage non master !

### **PARTICULARITES**

Aucunes



## **INSTALLATION**

Les joueurs se déploient normalement.

Placer au centre un personnage de 30mm.

## **CONDITIONS DE VICTOIRE**

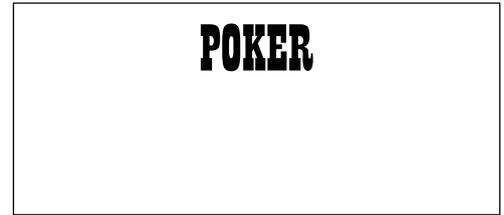
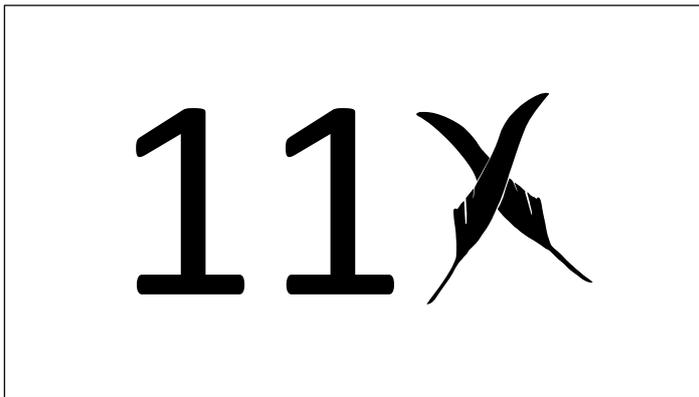
Le joueur ayant recruté le personnage à la fin gagne s'il a encore au moins un personnage ayant fait une interaction avec lui en jeu.

Pour le recruter, il faut dans l'ordre :

- Avoir éliminé un personnage adverse avec un personnage non master
- Puis faire 2 interactions avec le personnage central, avec 2 personnages non-master différent

## **PARTICULARITES**

Le personnage central tire sur les personnages dans les 12' au début de la phase de fin de chaque tour. Sa stat est de 7 VS Df, et il provoque les dommages suivants : 2/4/6, slow et wounded.



### **INSTALLATION**

Les joueurs se déploient normalement.

Placer un objectif de 50mm au centre.

### **CONDITIONS DE VICTOIRE**

Chaque joueur qui effectue une interaction avec un personnage non-master dans l'objectif central peut prendre une carte dans son fate deck et la mettre de côté. Il ne peut faire cela qu'une fois par tour.

A la fin du jeu, les joueurs comparent les cartes qu'ils ont mises de côté. Celui avec la meilleure main de poker gagne.

### **PARTICULARITES**

Aucunes

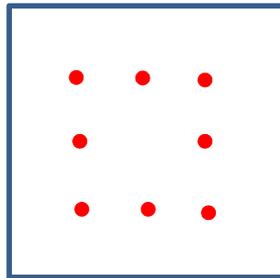
12X

**LE CIMETIERE  
NEVERBORNS**

### INSTALLATION

Placer 8 tombes de 30mm comme sur le schéma.

Puis les joueurs placent leur personnage à tour de rôle dans les 6' du centre.



### CONDITIONS DE VICTOIRE

Le dernier joueur avec un personnage non master en jeu gagne.

### PARTICULARITES

Les tombes attaquent le joueur ayant le plus de personnages en jeu !

Le personnage le plus proche des tombes de ce joueur subit des dégâts de 2/4/6 irréductibles !

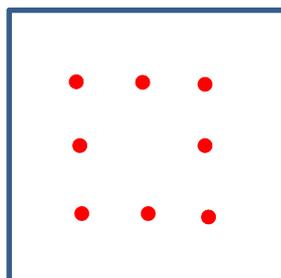
# 13X

## SURVIVAL

### INSTALLATION

Placer 8 tombes de 30mm comme sur le schéma.

Puis les joueurs placent leur personnage à tour de rôle dans les 6' du centre.



### CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur avec un personnage non master le plus proche d'une tombe gagne X point, où X est égal au numéro du tour. Si des personnages non master de camp opposés sont à égalité en distance, personne ne remporte de point.

### PARTICULARITES

Les tombes attaquent le joueur ayant le plus de personnages en jeu !

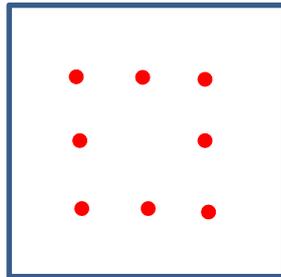
Le personnage le plus proche des tombes de ce joueur subit des dégâts de 2/4/6 irréductibles !

# JOKER

## INSTALLATION

Placer 8 tombes de 30mm comme sur le schéma.

Puis les joueurs placent leur personnage à tour de rôle dans un des coins.



## CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque joueur gagne 1 point par personnage non-master qu'il amène dans le coin opposé à la position de départ. Les personnages qui y arrivent sont enlevés de la partie, et un seul personnage par camp peut y accéder par tour.

## PARTICULARITES

Les tombes attaquent les personnages à 6' avec des dégâts de 2/4/6 irréductibles.

Les tombes ne peuvent être ni bougées, ni détruites.