

## **Attaque du train - Stratégie**

Une fois les zones de déploiement choisies, en commençant par le joueur en défense, chaque joueur alterne la création de marqueurs de stratégie (train) sur la ligne centrale, avec au moins 2" d'espace entre chaque marqueur jusqu'à ce qu'il y ait un total de cinq marqueurs de stratégie (train) en jeu.

Ensuite, placez deux jetons de marchandises volées sur chaque marqueur de stratégie (train).

Les marqueurs de stratégie (train) ont une hauteur de 50 mm, sont bloquants, peuvent être escaladés et peuvent contenir des jetons de marchandises volées.

Lorsqu'ils sont en contact de base avec un marqueur de stratégie, les modèles sous contrôle ami peuvent effectuer une action d'interaction pour prendre un jeton de marchandise volée sur ce marqueur de stratégie.

Un modèle ne peut posséder qu'un seul jeton de marchandise volée à la fois.

Tant qu'un modèle possède des jetons de marchandise volée, il est traité comme ayant la condition "Staggered".

Si un modèle avec un jeton de marchandise volée est tué, il doit déposer un marqueur de stratégie (butin) en contact avec lui.

Les marqueurs de stratégie (butin) sont des marqueurs de 30 mm sur lesquels se trouve un seul jeton de marchandise volée ;

Si le jeton est retiré, le marqueur l'est également.

Pendant la phase de fin de chaque tour après le premier,

Un joueur gagne 1 PV s'il a plus de modèles avec des jetons de marchandise volée sur la moitié de la table du joueur adverse que le nombre de PV qu'il a gagné avec cette rencontre.

## **Un bonbon ou un sort - Stratégie**

Spéciale : Mettez de côté un sac de bonbons variés (avec au moins quatre sortes de bonbons différents) ; il sera utilisé pour cette stratégie.

Avant le déploiement, créez un marqueur de stratégie neutre sur le point central et deux marqueurs de stratégie neutres, chacun sur la ligne centrale, centrés à mi-chemin entre le point central et chaque extrémité de la ligne centrale.

Les marqueurs de stratégie sont Ht 5, Blocage, et Infranchissable.

À chaque marqueur de stratégie doit correspondre un type de bonbon différent (nous recommandons différents types de bonbons).

De plus, un quatrième type de jeton de bonbon doit être désigné pour les modèles de maître et de sbires.

Les modèles sous contrôle ami en contact de base avec un marqueur de stratégie ou un maître ou un sbire ennemi, ignorant la portée d'engagement de ce modèle ennemi, peuvent prendre l'action d'interaction pour flip une carte (qui ne peut pas être trichée) et résoudre l'effet suivant en fonction de la couleur de la carte :

Corbeau ou Livre - Trick : le modèle effectuant l'action Interagir gagne Distrain +1.

Bélier, Masque, ou Joker - Treat : Le modèle qui effectue l'action d'interaction gagne le jeton de bonbons désigné pour cet objet.

A la fin de chaque tour, un équipage peut défausser (manger) un nombre quelconque de jetons bonbons de n'importe quel modèle ami en jeu.

Cet équipage gagne alors 1 PV s'il a défaussé (mangé) plus de types différents de jetons bonbons que de PV gagnés par cette stratégie.

## **bah humbug - Stratégie**

Créez quatre marqueurs de stratégie sur la ligne centrale, deux centrés à 4" du point central et deux centrés à 12" du point central.

Déterminez ensuite un marqueur de stratégie associé pour chacune des quatre couleurs.

Les marqueurs de stratégie sont 50mm Ht 3, Bloquant, et Infranchissable.

Après le déploiement, le joueur attaquant place un token brume, en suivant les règles pour le déplacer (ci-dessous).

Le token brume est déplacé après qu'un ou plusieurs des événements suivants se soient produits :

Un modèle tue un modèle ennemi dans un rayon de (2) d'un marqueur de stratégie avec le marqueur brume.

Un modèle dans un rayon de (2) d'un marqueur de stratégie avec le token brume tue un modèle ennemi.

Un modèle sous contrôle ami en contact de base avec un marqueur de stratégie avec le token brume prend l'action Interagir pour déplacer le token brume.

Lorsque le token brume est déplacé, le joueur qui le déplace défaisse la carte supérieure de son jeu de Destin et déplace le token brume de son marqueur de stratégie actuel vers le marqueur de stratégie associé à la couleur de cette carte.

N'importe quelle couleur peut être choisie pour l'un ou l'autre des Jokers.

À la fin de chaque tour, chaque joueur peut choisir un marqueur de stratégie qu'il n'a pas encore choisi dans cette partie.

Si le joueur a déplacé le token brume de ce marqueur de stratégie ce tour-ci, son équipage gagne 1 PV.

## **Échange de cadeaux - Stratégie**

Cette rencontre utilise 5 tokens cadeaux, qui ont (secrètement) une valeur différente entre 1 et 5.

Les joueurs ne peuvent pas regarder la valeur des tokens cadeaux à moins qu'il ne leur soit spécifié de le faire.

Après le déploiement, créez un marqueur de stratégie au centre de la table et placez-y les 5 jetons cadeaux.

Le marqueur de stratégie est de 50mm de hauteur 3, bloquant et infranchissable, et peut contenir des jetons cadeaux.

Lorsqu'un modèle avec un token cadeau est tué ou subit des dommages sévères, les jetons cadeaux qu'il possède sont placés sur le marqueur de stratégie.

Les modèles sous contrôle ami qui n'ont pas de jeton cadeau à moins de (1) du marqueur de stratégie peuvent faire l'action Interagir pour retirer un jeton cadeau aléatoire du marqueur et se l'ajouter, puis le joueur adverse peut placer le marqueur de stratégie n'importe où dans un rayon de 4" de sa position actuelle.

A la fin de l'activation d'un modèle, son contrôleur peut regarder tout jeton cadeau obtenu par cette action d'interaction.

Les modèles sous contrôle ami situés à moins de 1" d'un modèle ennemi possédant un jeton cadeau peuvent effectuer l'action d'interaction (en ignorant la portée d'engagement du modèle ennemi) pour prendre au hasard un des jetons cadeaux du modèle ennemi.

Jusqu'à la phase de fin, le modèle ennemi ne peut pas prendre cette action pour prendre un jeton du modèle qui interagit.

A la fin de chaque tour, chaque équipage peut choisir jusqu'à deux modèles amis pour révéler la valeur d'un jeton cadeau sur chaque modèle. Un équipage gagne 1 PV si la valeur totale des jetons révélés est supérieure d'au moins 2 aux PV gagnés par cette stratégie.

### **Le Dilemme de l'Amoureux - Schéma**

Au début de la partie, choisissez secrètement un modèle ami non leader et un modèle ennemi non leader dont le coût est à moins d'une pierre d'âme l'un de l'autre.

#### **RÉVÉLEZ**

Pendant la Phase de Fin, si les deux modèles choisis sont engagés l'un avec l'autre et aucun autre modèle, vous pouvez révéler ce Schéma pour gagner 1 PV.

#### **FIN**

A la fin de la partie, si les deux modèles choisis ont été tués par un modèle autre que l'autre, gagnez 1 PV.