

PARANOÏA

1^{er} Scenario 3 joueurs

SCORING: La paranoïa fonctionne avec la méthode de scoring de malifaux, mais utilise une stratégie et un schéma uniques.

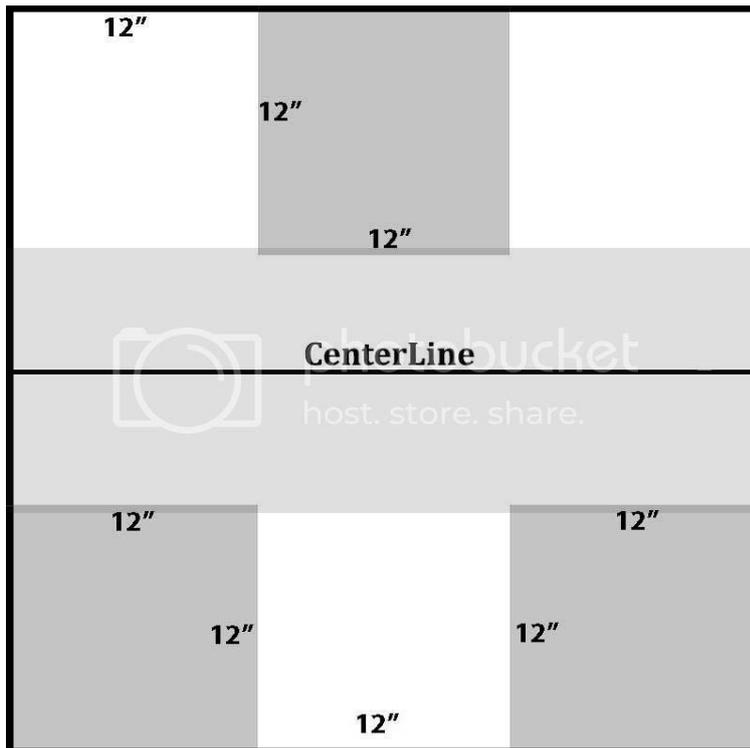
- **STRATEGIE – Guerre de territoire:** A la fin de chaque tour (à partir du Second tour), Le joueur avec le plus de personnages à 8ps du centre marque 1PV. Les masters comptent comme 3 pour cette stratégie.
- **COMBINES – Mort par Mille coupures:** Au début de la partie, choisissez secrètement un leader ennemie.
 - **Révélation:** A la fin du tour, Si vous avez cause des dégâts au leader sélectionné et qu'il n'a pas été tué, révélez cette combine et marquer 1PV.
 - **Fin:** A la fin de la partie, si un de vos personnage a tué le leader noté au dernier tour de la partie, gagnez 1PV.
- **COMBINES – Délivrer un message:** Au début de la partie, choisissez secrètement un leader ennemie.
 - **Révélation :** Pendant son activation, un personnage ami dans les 1ps du personnage ennemie choisi, peut utiliser une interaction pour cibler ce dernier (il n'est pas considéré comme engageant le personnage pour cette interaction), s'il le fait, vous pouvez révéler cette combine et gagner 1PV.
 - **Fin :** A la fin de la partie, si le personnage ennemie choisi est toujours en jeu et à 2ps d'un marqueur combine ami, ou, si la combine a été révélée et le personnage tué par autre chose qu'un personnage de votre crew, gagner 1PV
- **NOTE:** Pour les combines, vous devez choisir des masters différents.

CREW BUILDING: Crew building for all three players is as follows.

- **NOTE:** No summoning. All abilities, actions, and effects that summon a model are ignored.
- Each player secretly chooses a master/henchman leader and all a revealed at the same time
- Each player gains the master and its totem at no cost.
- Each player gains 15ss to spend one models and upgrades.
- Each player gains a cache of 5ss + any leftover SS from crew building.

DEPLOYMENT: Deploying crews works as follows.

- All players flip a card for deployment. If any player tied in score, lock in the placement of non-tied player and have the tied player reflip.
- The highest card choose if they want to deploy 1st, 2nd, or 3rd. The second highest card then choose from the remaining deployment times when they wish to deploy.
- The first player to deploy chooses their deployment zone and immediately deploys.
- The second player to deploy chooses their deployment zone and immediately deploys.
 - If the first player deployed in the "center box", you must choose a corner box on the opposite side
 - If the first player deployed in a "corner box" and you wish to deploy in the "center box", you must deploy on the opposite side of the first players deployment.
- The third player must deploy in the only deployment zone left.



START OF TURN: Initiative and pass tokens work as follows.

- All players flip a card. If any player tied in score, lock in the card of non-tied player and have the tied players reflip. The higher card of the reflip is considered to be the original flip value +1 and the other refliping player keeps their original flip value.
- Starting with the lowest flip, players may cheat initiative.
- After cheating pass tokens are added to flips to determine the final order. If any players tied, lock in the non-tied players position and have the tied player reflip and cheat once again.
- Once the first, second, and third place initiative values are determined, the first player may choose who goes first and the second player may choose who goes second (aka if activation order is clockwise or counter-clockwise).
- **PASS TOKENS.** Each players compares their model count to the player with the highest total models and gains pass tokens based on the difference in models.

The game then plays as you would play a normal game of Malifaux.

Tenir le terrain

2nd scénario 3 joueurs

Tenez votre position, dit le patron. Ne faites pas attention aux éclairs enflammés qu'ils tirent, dit le patron. C'est bon pour le sang, qu'il dit...

Déploiement

Ce scénario utilise le déploiement en coin. Avant de vous déployer, sélectionnez deux crew pour être les défenseurs, et le troisième pour être le joker. Les défenseurs se déploient en premier, en choisissant deux coins opposés comme d'habitude. Le joker se déploie en dernier, dans l'un des coins restants. Les combines qui sélectionnent un modèle/une zone de déploiement doivent également spécifier un adversaire. Le même adversaire ne peut pas être sélectionné deux fois. (on tire les combines normalement donc)

Mise en place

Ce scénario est conçu pour être joué à trois joueurs. Placez un marqueur « Tenir le terrain » de 30 mm au centre de la table. Le joueur Joker tire au hasard une carte et note secrètement sa couleur (en retournant les éventuels jokers).

Victoire

A la fin de chaque tour après le premier, les défenseurs marquent 1 VP s'ils ont au moins deux modèles dans un rayon de 3" du marqueur « Tenir le terrain ». Le joker a une condition de victoire aléatoire qui dépend de la couleur de la carte qu'il a tirée pendant la mise en place. À la fin de la partie, révélez la couleur et marquez des PV :

Corbeau (pique)

Tuez-les tous : Le joker permet de gagner 2 PV pour chaque chef ennemi qui n'est pas en jeu à la fin de la partie.

Bélier (Cœur)

Prenez leurs terres : A la fin de n'importe quel Tour, révélez cette condition de victoire. Si ce joueur a plus de figurines dans un rayon de 3" du marqueur "Tenir le terrain" que n'importe quel autre joueur, marquez 3 PV. Après avoir marqué des PV de cette manière, ce joueur compte comme un Défenseur et marque des PV en conséquence pour le reste de la partie.

Livre (trèfle)

Pendant qu'ils sont distraits... : Le joker gagne 1 VP pour chacun de ses marqueurs combine situés à moins de 6" d'une zone de déploiement ennemie à la fin de la partie.

Masque (carreau)

Laisser notre marque : à la fin de la partie, le joker gagne 1 VP pour chacun de ses marqueurs de combine se trouvant dans un rayon de 6" du marqueur "Tenir le terrain"