

# AIDE DE JEU


## ACTIONS GENERIQUES

**ASSIST** : Cibler une autre figurine amie dans les 2'' et en Ligne de vue (LoS) pour diminuer une des conditions suivantes : **Burning**, **Distracted**, ou **Injured** de 1 / 2 / 3.

**WALK** : Cette figurine se déplace de son Mouvement (**Mv**) et pouces. Ce déplacement ne peut être utilisé pour sortir de la portée d'engagement d'un ennemi.

**CHARGE** : *Une fois par activation. Ne peut pas s'effectuer lorsque la figurine est engagée par un ennemi.* Votre figurine effectue un PUSH (ligne droite) jusqu'à une portée maximale égale à son **Mv** en pouces. Elle peut aussi effectuer une action de Corps à Corps (C/C).

**CONCENTRATE** : *Une fois par activation.* Cette figurine gagne **Focused +1**


**DISENGAGE** : *Peut uniquement être déclaré si cette figurine est engagée.* Un ennemi peut effectuer une action d'attaque (C/C) ; Aucun protagoniste ne peut déclarer de Trigger pendant cette action. Après la résolution du duel, la figurine peut effectuer un Push de son **Mv** en pouces. Si le duel est remporté par l'ennemi, diminuer la distance du Push de 2 / 4 / 6 pouces (en utilisant le Tableau des Modificateurs de Destin). Le tirage du duel reçoit un  pour chaque autre figurine ennemie engageant cette figurine.

**INTERACT** : *Ne peut pas être utilisée quand la figurine est engagée ou qu'elle a effectué un **Disengage** pendant son activation.* Choisissez une des actions suivantes :





- 1) Placez un marqueur combine en base contact avec cette figurine et pas à moins de 4'' d'un autre marqueur combine allié.
- 2) Retirez tous les marqueurs combines en base contact avec cette figurine.
- 3) Résolvez une règle spécifique se rapportant à une action **Interact**.

## COVER & CONCEALMENT

**COVER** : Une figurine avec Cover gagne **+1 Df** et l'adversaire reçoit un  aux dégâts contre cette figurine.

**CONCEALMENT** : Quand une figurine avec Concealment est ciblé par toutes actions autres que Corps à Corps (C/C), l'attaquant reçoit un  à son duel.

## MODIFICATEUR DE DESTIN

**Egalité** :   aux dégâts  
**1-5** :  aux dégâts  
**6-10** : Pas de modificateurs  
**11+** :  aux dégâts

## DAMAGE FLIP

**Black Joker (0)** : Pas de dégât  
**1-5** : Blessure Weak  
**6-10** : Blessure Moderate  
**11+** : Blessure Severe  
**Red Joker (14)** : Blessure Severe +1

# AIDE DE JEU

## CONDITIONS

**ADVERSARY (X)** : Les figurines X reçoivent un + aux Actions d'attaque ciblant cette figurine. Mettez fin à cette condition pendant la End Phase.

**BURNING + X** : Pendant la End Phase, cette figurine prend une blessure, ainsi qu'une autre blessure par tranche de 3 points de **Burning** en plus du premier.

**DISTRACTED + X** : Toutes les actions de cette figurine ciblant un ennemi reçoivent un - à leur duel. Après avoir résolu une telle action, diminuez la valeur de cette condition de 1.

**FAST** : Le nombre d'action que peut effectuer cette figurine pendant son activation est augmenté de 1 (maximum 3). Mettez fin à cette condition pendant la End Phase. Peut être annulé par la condition **Slow**.

**FOCUSED +X** : Avant d'effectuer un duel, cette figurine peut diminuer la valeur de cette condition de 1 et ainsi recevoir un + au résultat de son duel (et tous les tirages de dégât résultant de cette action reçoivent également un +).

**INJURED +X** : Cette figurine souffre de -X **Df** et **Wp**. Mettez fin à cette condition pendant la End Phase.

**POISON +X** : Pendant la End Phase, cette figurine prend une blessure, ainsi qu'une autre blessure par tranche de 3 points de **Poison** en plus du premier. Ensuite diminuez la valeur de cette condition de 1.

**SHIELDED +X** : Réduisez les dégâts que cette figurine reçoit de 1, jusqu'à un minimum de 0. Chaque fois que cette condition prévient des dégâts, diminuez sa valeur de 1. Mettez fin à cette condition pendant la End Phase.

**SLOW** : Le nombre d'action que peut effectuer cette figurine pendant son activation est diminué de 1. Mettez fin à cette condition pendant la End Phase. Peut être annulé par la condition **Fast**.

**STAGGERED** : Cette figurine souffre d'un -2 **Mv** and ne peut pas être déplacée par des effets d'autres figurines alliées. Mettez fin à cette condition à la fin de l'activation de cette figurine.


**STUNNED** : Cette figurine ne peut plus déclarer de Triggers et ses actions Bonus (↗) ne sont plus gratuites et comptent comme une action. Mettez fin à cette condition à la fin de l'activation de cette figurine.


**COULEURS DE MALIFAUX :**        

## LEGENDE

 : Tirage Positif

 : Attaque Corps à Corps

 : Aura (le lanceur est aussi affecté par l'action)

 : Dommages explosifs (50mm)

 : Tirage Négatif

 : Attaque à distance

 : Pulse (le lanceur n'est pas affecté par l'action)

 : Action Bonus (gratuite)