

Carte de référence

États de Malifaux

Fin d'Activation

- **Entravé** : ce perso subit -2 Mr et ne peut pas être déplacé par les effets d'autres persos amis. Cet État cesse à la fin de l'Activation de ce perso.
- **Étourdi** : ce perso ne peut pas déclarer de Déclis et ses Actions Bonus (♣) comptent dans sa limite de nombre d'Actions. Cet État cesse à la fin de l'Activation de ce perso.
- **Lent** : le nombre d'Actions que ce perso peut déclarer durant son Activation est diminué de 1. Cet État cesse à la fin de l'Activation de ce perso. Il est annulé par **Rapide**.
- **Rapide** : le nombre d'Actions que ce perso peut déclarer durant son Activation est augmenté de 1, jusqu'à un maximum de 3. Cet État cesse à la fin de l'Activation de ce perso. Il est annulé par **Lent**.

Phase de fin de Tour

- **Adversaire (X)** : Un perso doté du Mot-clé, de la Caractéristique ou du Nom « X » reçoit un ♠ à ses Actions Offensives contre ce perso. Un perso ne peut pas bénéficier de l'État **Adversaire** plus d'une fois par Action Offensive. Cet État prend fin lors de la Phase de fin.
- **Affaibli +X** : Ce perso a -X en **Df** et en **Vo**. Cet État prend fin lors de la Phase de fin. Cet État prend fin lors de la Phase de fin.
- **Protégé +X** : Réduisez les dégâts subis par ce perso de 1 jusqu'à un minimum de 0. Chaque fois que cet État réduit les dégâts, sa valeur est diminuée de 1. Cet État prend fin lors de la Phase de Fin.

Spécial

- **Concentration +X** : Avant d'accomplir un duel d'affrontement, ce perso peut abaisser la valeur de cet État de 1 pour avoir un ♠ à son duel (ainsi qu'à tout tirage de dégâts effectué par ce perso). La valeur de l'État **Concentré** ne peut pas être supérieure à +2. Il est annulé par **Distrait**.
- **Distrait +X** : Les Actions de ce perso qui ciblent un perso ennemi ont un ♠ à leur duel. Après la résolution d'une Action de ce type, réduisez la valeur de cet État de 1. Il est annulé par **Concentré**.
- **Embrasé +X** : Durant la Phase de Fin, ce perso subit 1 dégât, plus 1 dégât supplémentaire par tranche de 3 points d'**Embrasé** en plus du premier.
- **Empoisonné +X** : Durant la Phase de Fin, ce perso subit 1 dégât, plus 1 dégât supplémentaire par tranche de 3 points d'**Empoisonné** en plus du premier. Réduisez ensuite la valeur de cet État de 1.

À couvert et Dissimulé

À couvert : Quand un perso À couvert est ciblé par une Action de ♣, il gagne +1 **Df** et impose un ♠ à tous les tirages de dégâts contre lui.

Dissimulé : Si un perso Dissimulé est ciblé par une Action Offensive non-♣, le tirage de duel de cette Action subit un ♠.

Précision

- **Égalité** : le tirage de dégâts a ♠♠.
- **1-5** : le tirage de dégâts a un ♠.
- **6-10** : la précision du tirage de dégâts n'est pas modifiée.
- **11+** : le tirage de dégâts a un ♠.

Tirage de dégâts



- **Joker Noir (0)** : Pas de dégâts.
- **1-5** : Dégâts faibles.
- **6-10** : Dégâts modérés.
- **11+** : Dégâts sévères.
- **Joker Rouge (14)** : Dégâts sévères +1

Carte de référence

Actions Générales

Interaction : ne peut pas être déclarée si le perso est engagé ou s'il a pris une Action

Désengagement pendant cette Activation. Faites une des choses suivantes : 1) posez un Marqueur de Combine en contact socle à socle avec ce personnage, mais pas dans les 4" d'un autre Marqueur de Combine ami, 2) retirez tous les Marqueurs de Combine en contact socle à socle avec ce personnage, ou 3) appliquez une règle spécifique en relation avec une Action Interaction.

Désengagement : ne peut être déclarée que si ce perso est **Engagé**. Un perso ennemi qui engage ce perso (au choix de l'adversaire) peut déclarer une Action de  ciblant ce perso ; aucun des deux personnages ne pourra déclarer de Déclat durant cette Action. Après la résolution de l'Attaque (si applicable), ce perso se pousse de sa valeur de **Mr** en pouces. Si l'Attaque est un succès, au lieu des Effets habituels, réduisez la distance de Poussée de ce perso de 2/4/6 pouces (en utilisant le Modificateur de Précision de l'Action). Ce tirage a un  par perso ennemi supplémentaire qui engage ce perso.

Concentration : une fois par Activation. Ce perso reçoit **Concentré +1**.


Assistance : prenez pour cible un autre personnage ami dans les 2" avec une LdV, abaissez la valeur de son État **Embrassé**, **Distrait** ou **Blessé** de 1/2/3.


Marche : ce perso se déplace d'une distance égale ou inférieure à sa valeur de Marche (**Mr**) en pouces. Ce déplacement ne peut pas être utilisé pour sortir de la portée d'engagement d'un perso ennemi.

Charge : une fois par Activation. Ne peut pas être déclarée si ce personnage est engagé. Poussez ce perso jusqu'à sa valeur de **Mr** en pouces. Il peut alors déclarer une Action y qui ne compte pas dans sa limite d'Actions.

Pierrâmes

Pioche : lors d'une Pioche, chaque joueur peut dépenser une Pierrâme pour piocher deux cartes et doit ensuite en défausser assez pour ramener sa Main à son niveau maximum. Cela peut être fait même si le joueur n'a plus dans sa Bande de personnage autorisé à utiliser des Pierrâmes.

Amélioration d'un duel : avant qu'aucune carte ne soit tirée lors d'un duel, un personnage qui peut utiliser des Pierrâmes peut en dépenser une pour ajouter un  à son tirage ou ajouter une couleur de son choix à son total de duel final. Si les deux personnages impliqués dans le duel peuvent utiliser des Pierrâmes, l'Attaquant déclare en premier s'il souhaite ou non le faire.

Blocage de dégâts : un personnage qui peut utiliser des Pierrâmes peut en dépenser une avant qu'un tirage de dégâts soit effectué contre lui pour ajouter un  à ce tirage.

Réduction de dégâts : après que des dégâts ont été subis par un personnage qui peut utiliser des Pierrâmes, celui-ci peut en dépenser une pour réduire ces dégâts. Le personnage tire une carte, qui ne peut pas être truquée, et réduit les dégâts qu'il subit de 1/2/3. Cette réduction est appliquée après toutes les autres réductions éventuelles et peut réduire les dégâts à 0.

Carte de référence