

MALIFAUX GG3

Objets maudits (corbeau/plume)

Après le déploiement, en commençant par le joueur ayant l'initiative, chaque joueur place alternativement des jetons Malédiction sur les modèles déployés du joueur adverse jusqu'à ce que chaque joueur ait placé un total de cinq jetons Malédiction sur des modèles. Les Minions peuvent avoir un maximum d'un jeton Malédiction placé sur eux de cette façon, alors que les non-Minions peuvent en avoir un maximum de deux.

Lorsqu'un modèle est invoqué, le joueur adverse peut placer un jeton Malédiction sur lui.

Un modèle avec un jeton Malédiction peut prendre l'action Interagir pour placer un de ses jetons Malédiction sur un modèle ennemi dans un rayon de 1" autour de lui (en ignorant la portée d'engagement de ce modèle).

Si un modèle avec un ou plusieurs jetons Malédiction est tué, le joueur adverse peut défausser un de ces jetons. Ensuite, qu'un jeton ait été défaussé ou non, tous les jetons restants sont retirés et placés (un chacun) sur les modèles les plus proches du même équipage. Si le modèle tué était enterré, ses jetons sont placés sur n'importe quel modèle du même équipage choisi par le propriétaire de cet équipage.

A la fin de chaque tour, un équipage gagne 1 PV s'il a défaussé un jeton Malédiction d'un modèle ennemi au cours du tour ou s'il n'y a pas de modèle ennemi en jeu.

Surveiller les planques (Livre)

Une fois les zones de déploiement choisies, déposez deux marqueurs de stratégie sur la ligne centrale, chacun à 4" à droite et à gauche du point central respectivement. Ensuite, déposez un marqueur de stratégie au centre de chaque quart de table.

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

A la fin de chaque Tour, un Equipage gagne 1 VP s'il contrôle plus de Marqueurs de Stratégie, pas complètement sur sa propre moitié de table, que de VP qu'il a marqué avec cette Stratégie.

Un équipage contrôle un marqueur de stratégie s'il a plus de modèles (sans les améliorations d'invocation) dans un rayon de 2" et en LdV du marqueur que le joueur adverse.

Tracer un chemin (Bélier)

Une fois les zones de déploiement choisies, en commençant par le joueur en défense, chaque joueur place alternativement deux marqueurs de stratégie dans sa moitié de table, chacun à au moins 10" de distance l'un de l'autre et de la ligne centrale.

Les marqueurs de stratégie sont *Dissimulé*.

Les modèles contrôlés par des amis dans un rayon de 1" d'un marqueur de stratégie peuvent prendre l'action Interagir, même s'ils sont engagés, pour pousser le marqueur jusqu'à 4" dans n'importe quelle direction (ou jusqu'à 6" si c'est un marqueur ami).

Si un marqueur de stratégie entre en contact avec un terrain infranchissable sans marqueur, il s'arrête en contact avec le terrain.

Si un marqueur de stratégie entre en contact de base avec un autre marqueur non stratégique, retirez ce dernier, puis continuez la poussée normalement.

Les marqueurs de stratégie amis complètement sur la moitié de table du joueur adverse valent 1 point, et ceux qui se trouvent dans la zone de déploiement du joueur adverse valent 2 points.

A la fin de chaque Tour, un équipage gagne 1 PV si les marqueurs de stratégie amis valent plus de points que les PV qu'il a gagnés avec cette stratégie.

Opération secrète (Masque)

Une fois les zones de déploiement choisies, déposez deux marqueurs de stratégie sur la ligne centrale, respectivement à 4" à droite et à gauche du point central. Puis, déposez deux autres marqueurs de stratégie sur la ligne centrale, respectivement à 6" à gauche et à droite de l'endroit où la ligne centrale rencontre le bord de la table.

Les marqueurs de stratégie sont Ht 5, bloquants et infranchissables.

Après le Déploiement, chaque modèle gagne un jeton de réclamation.

Pendant la phase de départ de chaque tour après le premier, chaque joueur choisit secrètement jusqu'à trois modèles dans son équipage.

A la fin de chaque tour, chaque joueur révèle les modèles qu'il a choisis pour le tour et peut retirer un jeton de réclamation d'un de ces modèles, qui n'est pas engagé par un modèle ennemi, pour placer ce jeton sur un marqueur de stratégie à moins de 2" de ce modèle.

Ensuite, un équipage gagne 1 PV s'il y a plus de marqueurs de stratégie avec des jetons de revendication amis que de PV qu'il a gagnés avec cette stratégie.

1. Percée (Breakthrough)

Révélation : A la fin du Tour, si vous avez un ou plusieurs marqueurs Scheme amis et un modèle ami dans la Zone de Déploiement ennemie, et qu'il n'y a pas de modèle ennemi dans un rayon de 4" et en LdV de ce modèle, vous pouvez révéler ce schéma et retirer un marqueur Scheme pour gagner 1 PV.

Fin : A la fin de la partie, si vous avez trois marqueurs Scheme amis ou plus dans la zone de déploiement ennemie, vous pouvez retirer trois de ces marqueurs de schéma pour gagner 1 PV.

2. Vendetta (Vendetta)

Au début de la partie, choisissez secrètement un modèle ami non Totem et un modèle ennemi non Leader de coût égal ou supérieur.

Révélation : A la fin de l'activation du modèle ami choisi, s'il n'a pas été remplacé par un modèle de coût supérieur, s'il a endommagé le modèle ennemi choisi, et si ce modèle ennemi a la moitié de sa santé maximale ou moins (mais est toujours en jeu), vous pouvez révéler ce stratagème pour gagner 1 PV.

Fin : A la fin de la partie, si le modèle ami choisi est toujours en jeu, n'a pas été remplacé par un modèle de coût supérieur, et que le modèle ennemi choisi n'est pas en jeu, gagnez 1 PV.

3. Assassinat (Assassinate)

Révélation : A la fin du Tour, si le Leader ennemi est en jeu et a la moitié de sa Santé maximale ou moins, vous pouvez révéler ce Schéma pour gagner 1 PV.

Fin : A la fin du jeu, si le Chef ennemi n'est pas en jeu, gagnez 1 PV.

4. Laissez votre marque (Leave Your Mark)

Révélation : A la fin du Tour, si vous avez un marqueur Scheme ami à moins de 1" du point central et que le joueur adverse n'en a pas, vous pouvez retirer un tel marqueur de schéma ami pour gagner 1 PV.

Fin : A la fin de la partie, si vous avez trois marqueurs Scheme amis ou plus à moins de 4" du point central, vous pouvez retirer trois de ces marqueurs de schéma amis pour gagner 1 PV.

5. Sabotage (Sabotage)

Au début de la partie, choisissez secrètement une pièce de terrain sur la moitié de table du joueur adverse, pas à moins de 4" de la ligne centrale.

Révélation : À la fin du tour, si vous avez deux marqueurs Scheme amis ou plus à moins de 2" du terrain choisi, sur la moitié de table ennemie, et pas à moins de 3" et LdV d'un modèle ennemi, vous pouvez retirer deux de ces marqueurs pour gagner 1 PV.

Fin : A la fin de la partie, si la pièce de terrain choisie n'a aucun marqueur Scheme ennemi dans un rayon de 2" et un ou plusieurs marqueurs Scheme amis dans un rayon de 2" et sur la moitié de table ennemie, vous pouvez retirer un marqueur Scheme ami pour gagner 1 PV.

6. Martyrs cachés (Hidden Martyrs)

Au début de la partie, choisissez secrètement deux figurines non leader amies dont le coût total combiné est inférieur ou égal à 13.

Révélation : A la fin du Tour, si exactement un des modèles choisis a été tué par un modèle contrôlé par l'ennemi ce Tour et qu'il n'a pas été remplacé par un modèle de coût supérieur, gagnez 1 PV.

Fin : A la fin de la partie, si exactement un des modèles choisis est engagé par un modèle ennemi de coût supérieur, a plus de la moitié de sa santé maximale, et n'a pas été remplacé par un modèle de coût supérieur, gagnez 1 PV.

7. Attrapez et relâchez. (Catch and Release)

Au début de la partie, choisissez secrètement un Minion ami.

Révélation : A la fin du Tour, si le modèle choisi est à moins de 1" et LdV d'un Leader ou d'un Henchman ennemi, qu'il n'est pas engagé par un autre modèle ennemi, et qu'il n'a pas été remplacé par un modèle de coût supérieur, gagnez 1 PV.

Fin : A la fin de la partie, si le modèle choisi est en jeu, sur la moitié de table ennemie, non engagé, et qu'il n'a pas été remplacé par un modèle de coût supérieur, gagnez 1 PV.

8. Répartissez-les (Spread Them Out)

Révélation : A la fin du Tour, si vous avez trois marqueurs Scheme amis ou plus sur la moitié de la Table ennemie, chacun à au moins 10" de distance, vous pouvez retirer trois de ces marqueurs pour gagner 1 PV.

Fin : A la fin de la partie, si vous avez trois marqueurs de schéma amis ou plus sur la moitié de table ennemie, chacun à au moins 10" de distance, vous pouvez retirer trois de ces marqueurs de schéma pour gagner 1 PV.

9. Chargez-les (Load 'Em Up)

Au début de la partie, choisissez secrètement un type de marqueur.

Révélez-le : A la fin du tour, s'il y a six marqueurs choisis ou plus sur la moitié de table du joueur adverse qui ne sont pas à moins de 1" les uns des autres, gagnez 1 PV.

Fin : A la fin du jeu, s'il y a trois marqueurs choisis ou plus à moins de 3" de l'un des chefs, gagnez 1 PV.

10. Démonstration publique (Public Demonstration)

Au début de la partie, choisissez secrètement trois modèles ou plus de coût 7 ou moins dans votre équipage avec un coût combiné de 18 ou moins.

Révélez : A la fin du Tour, si deux des modèles choisis sont à moins de 3" et en LdV d'un Maître ou d'un Henchman ennemi d'un coût supérieur, et qu'aucun des modèles choisis n'a été remplacé par un modèle de coût supérieur, gagnez 1 PV.

Fin : A la fin de la partie, si l'un des modèles choisis se trouve à moins de 1" et en LdV d'un Maître ou Henchman ennemi de coût supérieur, et qu'il n'a pas été remplacé par un modèle de coût supérieur, vous gagnez 1 PV.

11. Posez le piège (Set the Trap)

Révélation : A la fin du Tour, vous pouvez choisir n'importe quel nombre de marqueurs Scheme amis en jeu. S'il y a au moins trois modèles ennemis dans un rayon de 2" de n'importe quel marqueur Scheme choisi, vous pouvez retirer tous les marqueurs de schéma choisis pour gagner 1 PV.

Fin : A la fin de la partie, si au moins un Maître ou un Henchman ennemi se trouve dans un rayon de 2" d'un marqueur Scheme ami, et à la moitié de sa santé maximale ou moins, vous pouvez retirer le marqueur pour gagner 1 PV.

12. Dans ta face (In Your Face)

Révélation : A la fin du Tour, si un modèle ennemi non Leader de coût 8 ou plus a été tué alors qu'il était dans un rayon de 3" d'un Leader ce Tour, gagnez 1 PV.

Fin : A la fin de la partie, si le modèle non-Maître de coût le plus élevé (ou à égalité) que vous avez engagé cette partie se trouve dans la Zone de Déploiement du joueur adverse, gagnez 1 PV.

13. Rencontre secrète (Secret Meetup)

Au début de la partie, choisissez secrètement un modèle non Maître ami, un modèle non Maître ennemi, et une pièce de terrain qui ne se trouve pas à moins de 3" de votre zone de déploiement.

Révélation : A la fin du Tour, si les modèles et le terrain choisis sont tous à moins de 3" les uns des autres, gagnez 1 PV.

Fin : A la fin de la partie, si deux marqueurs de schéma amis ou plus sont en contact de base avec le morceau de terrain choisi, gagnez 1 PV.