



RÈGLES

MALIFAUX

TROISIÈME ÉDITION



Wyrd Miniatures, LLC | wyrd-games.net

Service Clients - <http://www.wyrd-games.net/contact>

Ce livre est publié sous la protection des lois de la propriété intellectuelle des États-Unis d'Amérique. Tous les contenus sont sous copyright ©2005-2019, Wyrd Miniatures, LLC. Tous droits réservés. Cet ouvrage est une œuvre de fiction, toute ressemblance avec des organisations, des lieux, des événements ou des personnes réelles – vivantes ou décédées – serait pure coïncidence. La copie du contenu de cet ouvrage pour un usage personnel et strictement non commercial n'est autorisée qu'à la condition de préserver les copyrights, notes et trademarks associés. Wyrd Miniatures, LLC détient les droits exclusifs sur cet ouvrage. Toute duplication non autorisée est strictement interdite. Vous ne pouvez pas distribuer de copie à une tierce personne contre rémunération ou tout autre contrepartie sans avoir au préalable obtenu l'accord écrit du propriétaire des droits, sauf dans un but de présentation.

MALIFAUX est une marque commerciale de Wyrd Miniatures, LLC 2005-2019. Le logo Wyrd, le logo MALIFAUX et tous les noms de personnages et de lieux associés sont des marques déposées et sous copyright ©2005-2019 de Wyrd Miniatures, LLC.

Malifaux Troisième Édition - Règles
ISBN - 978-0-9971304-8-5
WYR23001



MALIFAUX



TROISIÈME ÉDITION



Ce livre est publié sous la protection des lois de la propriété intellectuelle des États-Unis d'Amérique. Tous les contenus sont sous copyright ©2005-2019, Wyrd Miniatures, LLC. Tous droits réservés. Cet ouvrage est une œuvre de fiction, toute ressemblance avec des organisations, des lieux, des événements ou des personnes réelles – vivantes ou décédées – serait pure coïncidence. La copie du contenu de cet ouvrage pour un usage personnel et strictement non commercial n'est autorisée qu'à la condition de préserver les copyrights, notes et trademarks associés. Wyrd Miniatures, LLC détient les droits exclusifs sur cet ouvrage. Toute duplication non autorisée est strictement interdite. Vous ne pouvez pas distribuer de copie à une tierce personne contre rémunération ou tout autre contrepartie sans avoir au préalable obtenu l'accord écrit du propriétaire des droits, sauf dans un but de présentation.

MALIFAUX est une marque commerciale de Wyrd Miniatures, LLC 2005-2019. Le logo Wyrd, le logo MALIFAUX, le logo Through the Breach et tous les noms de personnages et de lieux associés sont des marques déposées et sous copyright ©2005-2019 de Wyrd Miniatures, LLC. Le système de jeux Malifaux est déposé sous le numéro 12/821,427



CRÉDITS

DIRECTION ARTISTIQUE

Nathan Caroland & Eric Johns

PRODUCTION

Kelly Brumley

CONCEPTION

Matt Carter, Mason Crawford, & Kyle Rowan

AIDE À LA CONCEPTION

Aaron Darland

ÉCRITURE & ÉDITION

Mason Crawford & Kyle Rowan

CONCEPTION GRAPHIQUE & MISE EN PAGE

John Cason

ILLUSTRATION

Lino Drieghe, Hardy Fowler, Sarah Lindstrom, Christophe Madura, & Alyssa Menold

CHEF DE PROJET

Criz Jamers (ALC STUDIO)

TRADUCTION

Gilles Chassignol

MISE EN PAGE TRADUCTION

Asunción Loste Campos

REMERCIEMENTS

Tim Akers, Owen Beste, Rafał Bieliński, John Biffle, Kyle Bode, Neil Brown, Kimberly Cooper, Jordon Davis, James Doxey, Jason Fryer, Philip Hawtin, Kai Hull, Samantha Joelsson, Matt Lewin, DZ Liergaard, Nathan Linder, Sean Overton, Craig Shipman, Jamie Varney, Brad Vender, Mike Wallace

Et un remerciement tout particulier à nos testeurs Alpha, aux groupes fermé et ouvert Bêta, ainsi qu'à nos volontaires et nos « henchmen » tout autour du globe !





TABLE DES MATIÈRES

COMMENT JOUER	2
Ce dont vous aurez besoin	2
Qu'est-ce qui rend Malifaux si spécial ?	3
Concepts fondamentaux	4
Personnages	4
Cartes de Caractéristiques	4
Cartes d'Amélioration	6
Cartes du Destin	7
Utiliser les cartes	8
Duels	10
Déclics	12
La Table de jeu	13
Mesure	13
Déplacement	14
Lignes de vue	16
Comment jouer	20
Phase de début de tour	20
Phase d'activation	21
Phase de fin de tour	21
Actions	22
Résoudre une Action	23
Capacités	24
Dégâts	24
Ami, Ennemi, & Contrôle	26
Engagement	26
Les Pierrâmes	27
Jetons	27
Marqueurs	28
États	29
Zones d'Effet	30
Calculs	31
Remplacer	32
Invoquer	32
Enterrer	33
Effets « une fois par... »	33
Choix « ceci ou cela »	33
Timing	34
Effets séquentiels	34
Actions générées par des effets	34
Timing détaillé	35
Terrain	36
Couvert & dissimulation	36
La Rencontre	40
Préparation de la Rencontre	40
Partie	43
Fin de la Rencontre	43
Stratégies	44
Guerre de Territoires (♣)	44
Dissimulation d'Explosifs (💣)	44
Idoles Corrompues (♠)	45
Règlement de Compte (X)	45
Combines	46
1. Déclenchez les explosifs	46
2. Percée	46
3. Maîtrisez la ligne de force	46
4. Fouillez les ruines	46
5. Creusez leur tombe	46
6. Contenez-les	46
7. Faites un prisonnier	46
8. Le Rituel	47
9. Débordement	47
10. Assassinat	47
11. Faites passer le message	47
12. Vol de concession	47
13. Vengeance	47
INDEX	48



COMMENT JOUER

Bienvenue dans le monde des personnages du jeu d'escarmouche Malifaux ! Dans ce jeu, deux adversaires s'affrontent dans l'un des innombrables conflits visant à prendre le contrôle des villes, colonies et lieux de pouvoir du monde de Malifaux.

L'attrait des précieuses Pierrâmes de Malifaux a conduit jusqu'à ce monde ce que la Terre comptait de puissants, d'ambitieux, de désespérés et de rusés. Le contrôle exercé par la Guilde sur la Brèche assure à celle-ci une position dominante dans la ville de Malifaux, mais elle est assaillie de toute part par les sabotages et les prouesses magiques des Arcanistes, ou les morts-vivants titubants des odieux Résurrectionnistes.

Les Parias, un ramassis de mercenaires et de bons à rien, vendent leurs services au plus offrant lorsqu'ils ne poursuivent pas leurs propres intérêts, et le mystérieux syndicat du crime des Dix-Tonnerres œuvre dans l'ombre pour étendre son influence sur la ville.

Mais toutes les menaces pesant sur Malifaux ne viennent pas de la Terre. Les antiques Neverborn n'abandonneront pas facilement leurs terres ancestrales à ceux qu'ils voient comme des envahisseurs, et les Gremlins du Bayou ont acquis une puissance non négligeable en imitant les humains qui se sont emparés de la ville de Malifaux.

C'EST QUOI, LES NOTES DE WALDO ?

Salut, moi c'est Waldo. J'suis là pour vous aider à comprendre toutes ces sornettes de règles sans avoir besoin de sortir un dictionnaire, un lexique ou l'Encyclopédie pour vous y retrouver. Vous trouverez dans ces boîtes des résumés essentiels des règles plutôt que des explications détaillées.

Pour des descriptions plus précises (certains pourraient dire plus spécifiques, mais j'vois pas bien ce que ça signifie), utilisez plutôt ce qui est écrit ailleurs dans le livre de règles. Mais si vous cherchez juste un survol rapide, alors j'suis votre gars.

Vous r'trouverez mes interventions un peu partout (z'avez qu'à chercher ma bobine de beau gosse), alors hésitez pas à les lire si vous comprenez pas quek'chose.



CE DONT VOUS AUREZ BESOIN

Malifaux est un jeu d'escarmouche avec figurines pour deux joueurs. Ceux-ci auront besoin de ce livre de règles comme référence durant la partie, ainsi que des éléments cités ci-dessous.

Zone de Jeu

Une partie standard se joue sur une table ou tout autre espace de jeu capable d'accueillir le terrain basique de trois pieds sur trois.

Décors

Bâtiments, arbres et autres types de décors sont des éléments importants de n'importe quel jeu de guerre, et Malifaux ne fait pas exception. Pour débiter, une pile de bouquins ou quelques gobelets retournés peuvent faire l'affaire, sous réserve que les joueurs soient dotés d'assez d'imagination.

Figurines

Il vous faudra plusieurs figurines pour simuler l'affrontement entre deux Bandes. Chaque joueur aura besoin de sa propre Bande et des cartes de Caractéristiques de chacun de ses personnages.

Mètre ruban

Un mètre ruban (de préférence un par joueur), gradué en pouces, sera nécessaire pour effectuer les déplacements, mesurer les portées et ainsi de suite.

Le Jeu du Destin

Les joueurs d'une partie de Malifaux utilisent des paquets de cartes à jouer (appelés Jeux du Destin) pour déterminer les résultats du jeu. Chaque joueur doit posséder son propre Jeu du Destin. Wyrd Miniatures vend des Jeux du Destin utilisant les quatre couleurs de Malifaux, mais au besoin n'importe quel jeu de 54 cartes de Poker avec deux jokers, un rouge et un noir, pourra faire l'affaire.

QU'EST-CE QUI REND MALIFAUX SI SPÉCIAL ?

Malifaux est un jeu d'escarmouche unique pour bien des raisons et se différencie radicalement des autres jeux de guerre actuellement disponibles. Vous trouverez ci-dessous certains des points qui rendent Malifaux si spécial.

Le Jeu du Destin

L'élément le plus spécifique de Malifaux est certainement son Jeu du Destin. Celui-ci est un paquet de cartes utilisé pour résoudre les innombrables affrontements d'une partie. C'est un jeu de Poker classique, mais il utilise des couleurs particulières.

Le Jeu du Destin offre aux joueurs un contrôle unique sur les conséquences de leurs actions. Vous trouverez tous les renseignements le concernant page 7.

Les Personnages

Malifaux est un jeu d'escarmouche basé sur des personnages. Leurs spécificités et leur vécu offrent à chacun un caractère bien particulier qui donnera à chaque partie une forte trame narrative.

Chaque personnage de Malifaux utilise une Carte de Caractéristiques qui lui est propre et explicite les effets actifs et passifs de celui-ci. Vous trouverez un exemple détaillé d'une Carte de Caractéristiques page 4.

La Rencontre

Chaque partie de Malifaux s'appelle une Rencontre, ce qui désigne le scénario utilisé. Dans Malifaux, se battre et tuer ne sont souvent que les moyens nécessaires pour atteindre son but. Une Rencontre décrit les objectifs de chaque personnage présent sur la table.

Les Rencontres de Malifaux sont extraordinairement variées et sont déterminées avant que les joueurs ne décident des personnages qu'ils vont utiliser, ce qui rend chaque partie unique. Vous trouverez page 40 tout ce qu'il vous faut savoir pour mettre en place une Rencontre.

La Bande

Les personnages que chaque joueur utilise lors d'une partie forment sa « Bande », qui peut représenter un gang de bandits, une meute de monstres terrifiants ou un groupe d'intervention surentraîné de la Guilde.

Un des personnages de la Bande sera le Chef. C'est en règle générale un Maître, un des personnages les plus puissants de Malifaux. En l'absence d'un tel leader charismatique, un Lieutenant sera tout à fait à même de conduire une Bande à la victoire.

Les Pierrâmes

Les points non utilisés par un joueur pour recruter sa Bande sont convertis en Pierrâmes, une ressource que le joueur et certains personnages pourront dépenser durant la partie pour obtenir différents avantages de jeu.

Imaginez ça comme des babioles clinquantes que vous pourrez dépenser pendant (et avant) la partie. Lors d'une partie de taille standard, vous démarrez avec 50 Pierrâmes et vous commencez à les dépenser pour ajouter des personnages à votre Bande. Une fois que vous avez terminé, vous pourrez faire tout plein de trucs sensass pendant la partie avec les babioles clinquantes qui vous restent. Vous trouverez les détails de ce qu'il est possible d'accomplir avec les Pierrâmes page 27.



ENFREINDRE LES RÈGLES

Les personnages de Malifaux possèdent de nombreuses règles spécifiques qui peuvent se substituer à celles de base. Lorsqu'une règle spéciale entre explicitement en contradiction avec celles de base, suivez la règle spéciale.

Par exemple, une Action qui spécifie qu'elle n'a pas besoin de Ligne de Vue permet de ne pas tenir compte des règles normales s'appliquant aux Lignes de Vue et donc de prendre pour cible un personnage à portée même si on ne peut pas le voir.

Si deux règles spéciales se contredisent directement, la règle qui empêche quelque chose d'advenir supplante celle qui permet à quelque chose de se réaliser.



CONCEPTS FONDAMENTAUX

Voici une exploration plus détaillée des éléments qui vous seront nécessaires pour une partie de Malifaux.

En plus de ceux-ci, vous aurez également besoin d'une table, de quelques décors et d'un mètre ruban. Vous trouverez plus de détails sur ces éléments page 2.

PERSONNAGES

Malifaux étant un jeu d'escarmouche avec figurines, elles forment un de ses éléments clés. La plupart des règles du jeu expliquent comment ces figurines interagissent entre elles sur la table de jeu. Dans Malifaux, un personnage est un ensemble incluant la figurine proprement dite, le socle sur laquelle elle est fixée et la Carte de Caractéristiques qui lui est associée.

Les personnages représentent les différents individus impliqués dans un conflit. Chaque personnage est défini par un ensemble de caractéristiques qui représentent comment celui-ci se déplace, attaque et se défend.

Chaque personnage possède également des Capacités qui lui donnent des moyens particuliers de traiter différentes situations. Cela peut inclure des immunités, des façons spécifiques de se défendre ou de se déplacer, ou toute autre chose qui n'est pas déjà couverte par ses caractéristiques.

Chaque personnage dispose d'un certain nombre d'Actions. Celles-ci sont divisées entre Actions Offensives et Actions Tactiques et couvrent toutes les choses qu'un personnage peut faire, que ce soit utiliser une arme, griffer un ennemi ou bondir dans les airs.

CARTES DE CARACTÉRISTIQUES

Chaque personnage possède une Carte de Caractéristiques personnelle qui liste les informations requises pour l'utiliser dans le jeu. Vous en trouverez un exemple page suivante.

1. **Nom & Titre** : représente le nom et le titre du personnage. Certaines mécaniques du jeu peuvent faire référence au nom d'un personnage.
2. **Coût** : représente le coût du personnage et est principalement utile lors du recrutement de celui-ci en prévision d'une Rencontre.
3. **Faction** : représente la ou les Factions à laquelle appartient ce personnage.

4. **Traits & Mots-clés** : les Traits et les Mots-clés sont utilisés par les règles du jeu et les Actions et Capacités de chaque personnage. Les Traits sont présentés en Italiques, les Mots-clés en lettres capitales. Les Mots-clés sont également utilisés lors du recrutement d'une Bande.

5. **Caractéristiques** : un personnage possède les caractéristiques suivantes, qui représentent ses aptitudes physiques et mentales.

- **Défense (Df)** : représente les capacités du personnage à se protéger des dégâts physiques.
- **Volonté (Vo)** : représente la force morale du personnage et son contrôle de lui-même.
- **Marche (Mr)** : représente la distance (en pouces) qu'un personnage peut parcourir que ce soit dans une Action de **Marche** ou de **Charge**.
- **Taille (Ta)** : représente la taille relative du personnage dans le jeu et est la plupart du temps utilisée pour déterminer les Lignes de Vue.

Les personnages disposent également de caractéristiques associées à certaines de leurs actions, voir page 22.

Une caractéristique d'un personnage ne peut jamais être réduite à moins de 0.

6. **Santé** : représente le nombre de points de Santé maximum d'un personnage et permet également de suivre son état de santé avant qu'il ne soit tué.

7. **Capacités** : les personnages possèdent des Capacités qui modifient la manière dont ils interagissent avec les règles, par exemple en rendant le personnage plus difficile à blesser ou en changeant sa façon de se déplacer. Les Capacités d'un personnage sont toujours considérées comme actives durant une rencontre, à moins que leurs descriptions ne spécifient le contraire.

8. **Actions** : les Actions sont des attaques spéciales ou des manœuvres que les personnages peuvent effectuer lorsqu'ils sont Activés. La plupart des Actions sont décrites sur la Carte de Caractéristiques, mais il existe quelques Actions génériques disponibles à tous qui sont décrites page 22.

9. **Taille du socle** : donne la taille du socle de la figurine représentant le personnage.

1. Nom & Titre

4. Traits et Mots-clés

3. Faction

5. Caractéristiques

7. Capacités

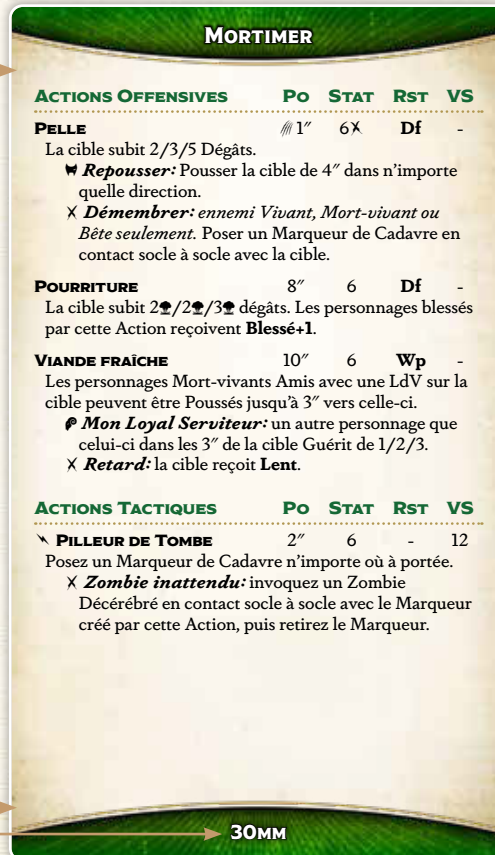
8. Actions

9. Taille du Socle

2. Coût

5. Caractéristiques

6. Santé



Ouah, ça fait un sacré pavé. Une fois que vous serez rentrés dans le jeu, tout ça deviendra beaucoup plus clair, et vous commencerez à vous souvenir de tous les détails comme s'il s'agissait de votre petit déjeuner de la veille.

Les choses importantes à mémoriser : les Capacités (*sur le devant de la carte*) sont les choses que votre personnage peut toujours faire, et les Actions (au dos) sont les choses qu'il peut faire quand c'est à son tour de se la péter (*durant son Activation*).



CARTES D'AMÉLIORATIONS

Les Cartes d'Améliorations représentent des options spéciales accessibles à votre Bande. Il peut s'agir de sorts particuliers préparés pour cette bataille, d'équipements rares ou uniques, ou de tactiques spéciales.

Lorsqu'un personnage acquiert une Amélioration, celle-ci est attachée à sa Carte de Caractéristiques. Cela arrive principalement lors du recrutement d'une Bande, mais peut également advenir durant une partie à la suite d'Actions ou de Capacités particulières. Toutes les restrictions d'une Amélioration doivent être scrupuleusement observées lorsqu'elle est attachée, quel que soit le moment où cela se produit.

Les Améliorations sont, par défaut, uniques. À moins qu'une Amélioration possède la restriction « Abondante », une Bande ne peut posséder qu'une seule occurrence d'une Amélioration donnée.

Bien qu'un personnage ne puisse acquérir qu'une seule Amélioration lors de son recrutement, il peut être possible d'en acquérir d'autres durant une partie. Quoi qu'il arrive, un personnage ne pourra pas attacher à sa Carte de Caractéristiques plus d'une copie d'une même Amélioration ; s'il tente de le faire malgré tout, la seconde copie est défaussée sans effet.

Durant le recrutement, une Bande ne peut acquérir que des Améliorations accessibles à sa Faction déclarée.

Restrictions des Améliorations

Vous trouverez ci-dessous une liste des restrictions qui s'appliquent aux Améliorations.

- **Restreinte (Nom)** : cette Amélioration ne peut être attachée qu'à un personnage doté du Nom ou du Mot-clé entre parenthèses. Si plusieurs restrictions sont listées, le personnage doit les remplir toutes pour pouvoir acquérir cette Amélioration.
- **Spéciale (Nom)** : les Améliorations Spéciales ne peuvent être acquises au début de la partie. Elles sont la plupart du temps attachées à un personnage durant le déroulement du jeu, en général par le biais d'une Action ou d'une Capacité.

Voilà un nom qui sonne bien, non ? Amélioration. Comme une bonne coupe de cheveux ou une cravate neuve ? Mais des fois, les Améliorations sont pas une si bonne chose que ça, alors gardez l'œil ouvert pendant la partie. Certaines Bandes aiment bien attacher des Améliorations aux personnages de leur adversaire pour les handicaper. Plutôt une détérioration, croyez pas ?



- **Abondante (X)** : votre Bande peut posséder jusqu'à X copies de cette Amélioration.

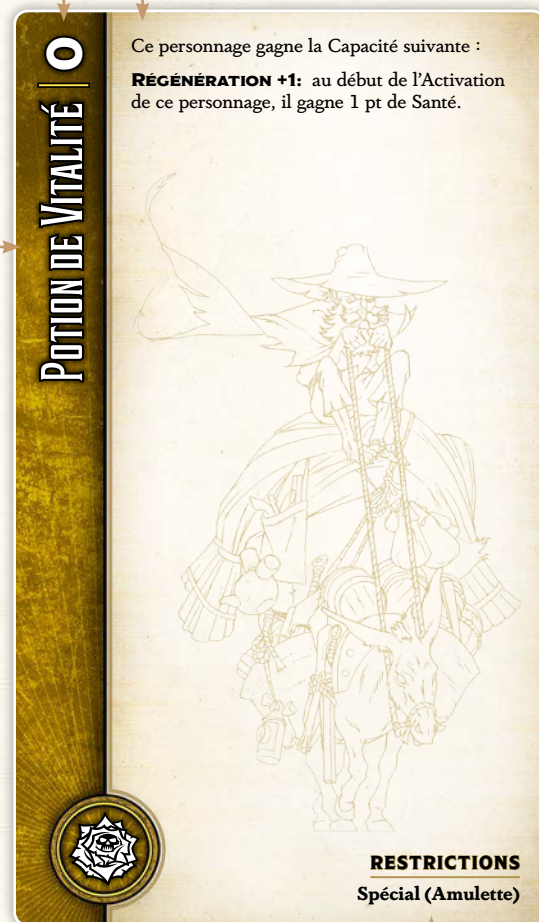
Composants d'une Carte d'Amélioration

1. **Nom** : le nom de l'Amélioration.
2. **Coût** : comme les personnages, chaque Amélioration a un coût.
3. **Effets** : explique comment l'Amélioration modifie le personnage auquel elle est attachée.
4. **Restrictions** : la plupart des Améliorations possèdent une ou plusieurs restrictions. Celles-ci limitent le choix des personnages qui peuvent s'attacher cette Amélioration.

1. Nom

2. Coût

3. Effets



4. Restrictions

CARTES DU DESTIN

Malifaux utilise des cartes, appelées Cartes du Destin, pour générer des nombres aléatoires. Ces cartes peuvent se trouver en quatre endroits distincts durant une partie : le Jeu du Destin, la Main de Contrôle, le Conflit ou la Pile de Défausse.

Chaque joueur a son propre Jeu du Destin. Un Jeu du Destin est composé de 54 Cartes du Destin et est semblable à un jeu de cartes de poker classique constitué de 13 cartes de chacune des 4 couleurs et de deux Jokers.

Lire les Cartes

Chaque carte contient deux informations :

- **Valeur** : le nombre sur la carte.
- **Couleur** : la couleur de la carte.

Les cartes d'une valeur de 5 ou moins sont appelées Cartes Faibles. Les Cartes de 6 à 10 sont appelées Cartes Modérées, celles de valeur égale ou supérieure à 11 Cartes Sévères.

Malifaux utilise ses propres couleurs, mais elles peuvent être traduites dans les couleurs traditionnelles comme suit :

- **Béliers (Cœur)** ♠ – 13 cartes, 1 à 13
- **Masques (Carreau)** ♣ – 13 cartes, 1 à 13
- **Corbeaux (Pique)** ♠ – 13 cartes, 1 à 13
- **Grimoires (Trèfle)** ♣ – 13 cartes, 1 à 13
- **Jokers** – 2 cartes, Joker noir et Joker rouge

Le Joker Rouge a une valeur de 14, et sa couleur est au choix de celui qui l'a tiré. Le Joker Noir a une valeur de 0 et n'a pas de couleur.

Vous aurez besoin de connaître Faible, Modéré et Sévère lorsque le temps sera venu de déterminer des dégâts, mais vous bilez pas pour l'instant. On verra tout ce qu'il y a à savoir sur les dégâts page 24.

Pensez au Joker Rouge comme à la carte « Et paf ! », et au Joker Noir comme à la carte « Et zut.... ». En tout cas, c'est ce que je crie quand je les tire.



Le Jeu du Destin

Les Jeux du Destin sont placés face contre la table afin qu'aucune de leurs cartes ne soit visible. Les joueurs ne sont pas autorisés à les consulter.

Si, à un moment quelconque, le Jeu du Destin d'un joueur vient à manquer de cartes, il mélange sa pile de défausse et la place face contre la table pour former un nouveau Jeu du Destin. Les joueurs doivent présenter leur jeu à leur adversaire pour qu'il puisse le couper à chaque fois qu'il est mélangé.

Valeur & Couleur



Retiré du jeu

Certains effets de jeu peuvent obliger un joueur à retirer une Carte du Destin de la partie. Lorsque c'est le cas, la carte est mise de côté face visible. Les cartes retirées du jeu ne sont jamais mélangées dans le Jeu du Destin du joueur concerné et sont ignorées de tous les effets de jeu qui ne les mentionnent pas spécifiquement.

La Main de Contrôle

Chaque fois qu'un joueur pioche des cartes, elles sont placées dans la Main de Contrôle de ce joueur (appelée aussi sa « Main »). De la même manière, lorsqu'un personnage pioche des cartes, celles-ci sont prises sur le Jeu du Destin du joueur et placées dans sa Main.

La taille maximum de la Main d'un joueur est de six cartes. Si, après la résolution d'une Action, d'un Déclat ou d'une Capacité, la taille de la Main d'un joueur excède cette taille, il doit en défausser pour revenir à cette limite. Un joueur peut consulter le contenu de sa Main à tout moment, mais celui-ci doit rester secret pour son adversaire.

Est-ce que les personnages ont des cartes ? Est-ce que les joueurs ont des cartes ? Ça a l'air un peu compliqué, mais en fait, les deux sont vrais. Le joueur possède une Main de Contrôle. Si un des personnages d'un joueur accomplit par exemple une Action qui lui fait piocher une carte, celle-ci est mise dans la Main de Contrôle du joueur. Ça vaut aussi quand on défausse une carte à cause d'un effet de jeu. Ça peut avoir l'air un peu étrange au début, mais ça prendra tout son sens dès que vous aurez fait une première partie.



CONCEPTS FONDAMENTAUX

Le Conflit

Les cartes en cours d'utilisation sont considérées comme étant dans le Conflit, une zone dégagée quelque part sur la table. Toutes les données sur les cartes du Conflit sont connues de tous.

Si plusieurs cartes venaient à être ajoutées au conflit par la suite de Modifications du Destin, seule une de ces cartes est placée physiquement dans le Conflit, les autres sont défaussées.

Une fois que l'effet qui a amené une carte à être jouée est résolu, celle-ci est défaussée.

La Pile de Défausse

Chaque joueur possède une Pile de Défausse située à côté de son Jeu du Destin. La Pile de Défausse est placée face visible. Elle ne doit pas être réorganisée durant la partie.

Un joueur peut regarder le contenu de sa propre Pile de Défausse, à condition que cela ne ralentisse pas la partie.

Quand une carte est défaussée, elle est placée au sommet de la Pile de Défausse du joueur concerné. Si plusieurs cartes sont défaussées en même temps, elles doivent être montrées à l'autre joueur avant d'être ajoutées à la Pile de Défausse dans l'ordre voulu par le joueur qui les défausse.

Les cartes défaussées après avoir effectué un Tirage, Trompé le Destin ou en vidant le Conflit ne sont pas considérées comme étant défaussées par un joueur ou un personnage en particulier en ce qui concerne les effets de jeu.

Les effets de jeu qui adviennent après qu'un personnage a défaussé une carte n'ont lieu que si un effet de jeu spécifie explicitement qu'un joueur ou un modèle doit défausser une carte.

LA VARIABLE « X »

Certains effets de Malifaux font référence à X, une variable du jeu qui change suivant les situations.

Si un effet fait référence à X, cette variable sera déterminée par l'effet lui-même dans le corps du texte (par exemple en définissant la VS du Duel ou la valeur d'un État).

X est toujours constante durant un effet donné et une fois définie ne change plus. Après la résolution de cet effet avec cette valeur de X, la variable reprend un statut indéterminé jusqu'à ce qu'un nouvel effet la définisse à nouveau.

UTILISER LES CARTES

Durant une partie, les joueurs peuvent utiliser leurs Cartes du Destin de différentes manières. Vous trouverez ci-dessous les termes les plus couramment associés à ces cartes.

Révéler une carte

Quand une Carte du Destin est révélée, elle est montrée aux deux joueurs. Si l'effet conduisant à la révélation ne spécifie pas où cette carte doit être placée après avoir été révélée (par exemple, dans le Conflit, dans la Pile de Défausse ou la Main de Contrôle), elle est replacée là où elle se trouvait avant d'être révélée. Si plusieurs cartes sont révélées simultanément depuis le Jeu du Destin d'un joueur, elles sont replacées ensuite sur le Jeu du Destin du joueur en respectant leur ordre initial.

Si un effet autorise un joueur à « regarder une carte », elle est traitée comme si elle avait été révélée. Toutefois, elle n'est montrée qu'au joueur qui a le droit de la « regarder ».

Tirage

Les tirages sont utilisés pour générer des résultats aléatoires.

Lorsqu'un tirage est nécessaire, le joueur révèle la carte du dessus de son Jeu du Destin et l'ajoute au Conflit pour générer un nombre et/ou une couleur aléatoires.

Si plusieurs cartes sont ajoutées au Conflit à la suite d'une Modification du Destin, une seule carte est placée dans le Conflit, les autres sont défaussées.

Quelquefois, un effet indiquera au joueur de « retirer » une ou plusieurs cartes. Dans ce cas, le joueur défausse la (ou les) carte(s) tirée(s) à l'origine et tire une (ou plusieurs) carte(s) de son Jeu du Destin.

Profils variables

Certains effets de jeu utilisent des profils variables (comme 1/2/3) pour déterminer un résultat. Les profils variables sont toujours divisés en trois segments : Faible, Modéré et Sévère, et le segment utilisé dépendra d'un Tirage.

La valeur de la carte tirée détermine le segment du profil variable qui sera utilisé :

- **0 à 5** : faible
- **6 à 10** : modéré
- **11 à 14** : sévère

Certains effets de jeu peuvent utiliser une valeur autre que celle d'un Tirage pour déterminer le segment valide. Les effets de ce type exposeront clairement quelle carte utiliser pour déterminer le tirage de la variable.

Modificateurs du Destin (♣ ou ☐)

Les Modificateurs du Destin sont utilisés pour ajuster la chance d'un personnage, et ce en bien ou en mal, selon les circonstances.

Il existe deux types de Modificateurs du Destin : les modificateurs positifs (♣) et négatifs (☐). Chacune de ces icônes annule celle du signe opposé, aussi un tirage ne peut-il être affecté que par l'un ou l'autre modificateur (ou aucun), mais jamais par les deux.

Pour chaque Modificateur du Destin lors d'un tirage, une carte additionnelle est révélée (donc un tirage ♣ révélera deux cartes, tout comme un tirage ☐). Lorsque des cartes multiples sont révélées en conséquence d'un Modificateur du Destin, une seule de ces cartes est placée dans le Conflit, les autres sont défaussées.

La carte qui peut être utilisée pour le tirage est déterminée par le type de Modificateur. Si un Modificateur ♣ a été utilisé, le joueur peut choisir n'importe laquelle des cartes révélées. S'il s'agissait d'un Modificateur ☐ le joueur doit choisir la carte révélée dont la valeur est la plus basse (en cas d'égalité de valeur, le joueur choisit une des cartes de plus basse valeur).

Les Jokers sont les seules exceptions à la façon dont les cartes sont choisies. Si le Joker Rouge a été révélé, il pourra être choisi même si le tirage avait un ou plusieurs Modificateurs ☐. Si le Joker Noir est révélé, il *doit* être choisi même si le tirage bénéficiait d'un ou plusieurs Modificateurs ♣. Si les deux Jokers ont été révélés, le Joker Noir doit être choisi.

Vous ne devez jamais révéler plus de quatre cartes suite à des Modificateurs du Destin. Toute carte additionnelle résultant d'un Modificateur du Destin ne sera pas tirée.

Par exemple, un joueur doté d'un ♣♣ peut révéler un 4, un 7 et un 10. Le joueur peut choisir n'importe laquelle de ces cartes, et se décidera probablement pour le 10 pour ce tirage. Si le tirage avait au contraire eu un ☐☐, le joueur aurait dû choisir le 4.

Tromper le Destin (Truquer)

Quelquefois, un tirage ne se termine pas exactement comme vous l'espérez. Malifaux donne aux joueurs une chance de changer leur destinée en utilisant des cartes de leur Main de Contrôle pour Tromper le Destin.

Après avoir tiré une carte, un joueur a la possibilité de Tromper le Destin en remplaçant dans le Conflit la carte tirée par une carte de sa Main.

Pour ce faire, il choisit dans sa Main la carte avec laquelle il compte Tromper le Destin et la place dans le Conflit après avoir défaussé la précédente. Tromper le Destin ne compte pas comme un tirage et ne peut pas être effectué si le tirage impliquait un ou plusieurs ☐.

Les Jokers affectent la façon dont les joueurs peuvent Tromper le Destin. Un joueur ne peut pas Tromper le Destin s'il a tiré le Joker Noir. De plus, si un joueur a tiré le Joker Rouge lors d'un duel d'affrontement (voir page 10), son adversaire ne peut pas Tromper le Destin lors de son propre tirage.

Une fois qu'un joueur a Trompé le Destin, ou qu'il a décliné cette possibilité, il ne pourra plus Tromper le Destin lors de ce tirage. Vous trouverez plus d'informations sur Tromper le Destin, comme qui Truque le premier, dans la section couvrant les Duels page 10.

JOKERS

Les deux Jokers ont des effets différents de la plupart des autres cartes. Leurs règles sont résumées ci-dessous :

Joker Noir : le Joker Noir a une valeur de 0 et n'a pas de couleur. Il compte comme une carte Faible.

Quels que soient les Modificateurs du Destin, si le Joker Noir est révélé, le joueur doit le choisir, même si une ou plusieurs autres cartes ont été révélées grâce à des Modificateurs du Destin ♣.

Si le Joker noir est tiré, le joueur ne peut pas Tromper le Destin. S'il est révélé lors d'un tirage variable impliquant des nombres (comme un tirage de dégâts ou de soins), le Joker Noir compte pour 0 (non modifiable) et ne génère aucune ♠ (si c'est applicable).

Joker Rouge : le Joker Rouge a une valeur de 14, et sa couleur est au choix du joueur. Il compte comme une carte Sévère.

À condition que le Joker Noir n'ait pas été également révélé, le Joker Rouge peut toujours être choisi lors d'un tirage, même si une ou plusieurs autres cartes ont été révélées à cause de Modificateurs du Destin ☐.

Si le Joker Rouge est tiré lors d'un duel d'affrontement, le joueur adverse ne pourra pas Tromper le Destin. S'il sort lors d'un tirage variable impliquant des nombres (comme un tirage de dégâts ou de soins), le Joker Rouge compte comme Sévère +1.

« CE PERSONNAGE »

« Ce personnage » fait toujours référence au personnage qui a généré l'effet de jeu relatif à ce texte.





DUELS

Malifaux utilise des duels pour résoudre la plupart des conflits. Lors d'un duel, un personnage compare sa caractéristique concernée à un autre nombre. Tous les duels impliquent de tirer une carte et d'y ajouter une caractéristique pour calculer un total de duel.

Si un duel n'a pas de caractéristique de Résistance, il s'agit d'un duel simple.

Si un duel comprend une caractéristique de Résistance, il s'agit d'un duel d'affrontement. Les duels d'affrontement impliquent deux personnages différents qui effectuent chacun un duel et comparent leurs totaux de duel respectifs pour déterminer un vainqueur.

Si deux personnages amis se retrouvent dans un duel d'affrontement, celui qui se défend peut décider de céder avant qu'aucune carte ne soit tirée. Si c'est le cas, le personnage qui a cédé (mais pas le personnage actif) passe les étapes « A » à « D » ci-dessous. Le total de duel du personnage qui a cédé est considéré comme étant identique au total de duel final du personnage actif.

Chaque fois qu'un personnage entreprend un duel en utilisant une caractéristique spécifique (par exemple **Vo**), on dit que le duel est de ce type (un duel de **Vo**). De la même manière, si une Action a un  ou  dans sa portée, le duel est considéré comme un duel de ce type (un duel de  ou un duel de ).

Pour effectuer un duel, suivez les étapes suivantes :


- A. Modification du duel
- B. Tirage de la Carte du Destin
- C. Tromper le Destin
- D. Détermination du total de duel
- E. Déclaration des Déclics
- F. Détermination du résultat

Pour comprendre le principe des duels dans Malifaux, pensez aux duels simples comme aux choses que vous faites pour vous (ou vos personnages amis) ou aux choses qui vous arrivent, et aux duels d'affrontement comme à ce qui arrive lorsque vous essayez de vous en prendre à un adversaire, ou l'inverse.

Il y a des exceptions (heu, quelqu'un a parlé de céder ?), mais c'est un bon moyen de considérer les choses.






Étape A : modification du Duel


Avant qu'aucune carte ne soit tirée, un personnage qui a la possibilité d'utiliser des Pierrâmes peut dépenser une unique Pierrâme pour recevoir un  à son tirage ou ajouter une couleur de son choix à son total de duel. Si les deux personnages peuvent utiliser des Pierrâmes, le personnage Attaquant déclare en premier s'il souhaite le faire.

Si l'un ou l'autre joueur a des effets qui doivent être résolus avant d'effectuer un duel, ils sont résolus à cette étape.

Étape B : tirage de la Carte du Destin

Tous les personnages impliqués dans le duel tirent une carte. Ce tirage peut être affecté par des Modificateurs du Destin de la façon décrite ci-dessous.

Si l'un ou l'autre joueur est affecté par un ou plusieurs Modificateurs du Destin  ou , ceux-ci s'appliquent maintenant. Chaque joueur bénéficiant d'un Modificateur  peut choisir la carte qu'il souhaite utiliser (le Joueur Actif choisit en premier).

Chaque joueur affecté par un Modificateur  choisit la carte tirée de plus basse valeur. Les joueurs ajoutent leur caractéristique, la valeur de la carte tirée et les éventuelles couleurs pour déterminer leur total de duel. Les joueurs doivent communiquer leur total de duel à leur adversaire.

C'est qui ce « joueur Actif », et qu'est-ce qu'ils ont fait à mon fils ? En fait, « joueur Actif » fait simplement référence au joueur dont le personnage est en cours d'Activation. Vous trouverez plus d'infos à ce sujet page 21.



Étape C : tromper le Destin

Les joueurs ont maintenant la possibilité de Tromper le Destin, tel que décrit page 9.

Dans un duel d'affrontement, le joueur avec le total de duel le plus bas choisit en premier s'il désire Tromper le Destin. En cas d'égalité, le Défenseur Trompe le Destin en premier. Une fois que ce joueur a Trompé le Destin (ou a décidé de ne pas le faire), son adversaire a à son tour la possibilité de le faire.

Les joueurs ne peuvent Tromper le Destin qu'une seule fois par duel.

Étape D : détermination du total de duel final

Les joueurs ajoutent leur caractéristique, la valeur et la couleur de la carte dans le Conflit, ainsi que toute couleur ou modificateur additionnel, pour déterminer leur total de duel final. Les joueurs doivent informer leur adversaire de ce total.

Étape E : déclaration des Déclics

Les personnages impliqués dans le duel peuvent déclarer un Déclic dont ils remplissent les conditions. Les Déclics ont toujours besoin d'une ou plusieurs couleurs dans le total de duel final du personnage pour fonctionner (vous trouverez plus d'informations sur les Déclics page 12).

Si les deux joueurs ont un Déclic à déclarer, le joueur Attaquant le fait en premier.

Étape F : détermination du résultat

Les joueurs doivent recalculer leur total de duel final en fonction des Déclics qui ont été déclarés.

Le personnage qui a initié le duel doit égaler ou surpasser le total de duel de sa cible (dans un duel d'affrontement) et la Valeur Seuil (VS), si celle-ci est applicable, pour réussir. Si la VS d'un duel inclut une ou plusieurs couleurs, le total de duel final du joueur qui a initié le duel doit inclure la (ou les) couleur(s) pour être un succès.

Dans un duel d'affrontement, le personnage Défenseur doit dépasser le total de duel final du personnage Attaquant pour réussir.

Si un personnage ne réussit pas à atteindre les conditions de succès d'un duel, on considère qu'il a échoué.



CORNELIUS BASSE CONTRE PANDORA

Dans cet exemple, Basse utilise son Action Fusil Chesterfield pour cibler Pandora. En raison de la Capacité Terrifiante de Pandora, Basse doit d'abord réussir un duel de Vo de VS 13, ou son Action échouera. Comme ce duel n'a qu'une Valeur Seuil, il s'agit d'un duel simple, et Basse a seulement à tirer des cartes et à prendre des décisions.

Basse, inquiet à l'idée d'échouer à son duel de Vo, décide de dépenser une Pierrâme pour se donner un Modificateur **♣** à son duel de Vo.

Basse révèle alors les deux cartes supérieures de son Jeu du Destin (un 6X et un 9♠) et les place dans le Conflit (la seconde carte est due à son Modificateur **♣**). Basse peut choisir la carte qu'il veut dans celles révélées pour le duel et décide de garder le 9♠ et de défausser le 6X.

Comme il s'agit d'un duel de Vo, il ajoute alors sa caractéristique de Vo (5) à la valeur de la carte choisie (9♠) pour déterminer un total de duel de 14♠.

La VS de ce duel de Vo est 13, Basse n'a donc pas besoin de Tromper le Destin et établit son total final de duel à 14♠. Comme la VS du duel est de 13, Basse a réussi son duel et peut maintenant attaquer Pandora dans un duel d'affrontement.

L'Action Fusil Chesterfield de Basse a une caractéristique de 6 et s'oppose à la Df de l'adversaire. Parce qu'il s'agit d'un duel d'affrontement, Basse et Pandora vont tous les deux devoir effectuer un tirage.

Aucun des deux personnages ne décide d'utiliser des Pierrâmes, aussi tirent-ils chacun une unique carte. Basse tire un 4♥ et Pandora tire un 10X. Basse et Pandora calculent chacun leur total de duel, ajoutant leur caractéristique et la valeur de la carte tirée ; Basse a (10♥) et Pandora, avec une Df de 5, a un total de 15X.

En comparant leurs résultats respectifs, Basse (qui a pour l'instant le total de duel le plus faible), décide de Tromper le Destin et remplace dans le Conflit son 4♥ par un 10♣ pris dans sa Main de Contrôle.

Pandora décline la possibilité de Tromper le Destin.


Ils doivent maintenant comparer leur total de duel courant : Basse a un 16♣ à comparer au 15X de Pandora. Chaque joueur peut maintenant décider de déclarer un unique Déclic. Basse peut déclarer un Déclic **♣** sur son Action, et Pandora un Déclic **X**.


Aucun des personnages ne décide de déclarer de Déclic (car aucun ne possède de Déclic correspondant à la couleur dans leur total de duel) et ils calculent chacun leur total de duel final (16♣ contre 15X). Basse réussit et est déclaré vainqueur du duel.

DÉCLICS

Un Déclik est un résultat additionnel d'un duel. Pour pouvoir utiliser un Déclik, un personnage doit avoir une ou plusieurs couleur(s) spécifique(s) dans son total de duel final (tel que défini devant le nom du Déclik). Un seul Déclik peut être déclaré par un personnage donné lors d'un duel. Il existe deux types de Déclics : les Déclics d'Action et les Déclics de Résistance.

Déclics d'Action

Les Déclics d'Action sont liés à des Actions spécifiques et ne peuvent être utilisés que dans le cadre de cette Action. Ils se trouvent en dessous des effets de l'Action et sont soumis à tous les effets de jeu qui affectent cette Action (comme Désincarné ou  au tirage de dégâts). Vous trouverez ci-dessous un exemple de Déclik d'Action :

 **Recharge** : piochez une carte.

Déclics de Résistance

Les Déclics de Résistance sont des Capacités (listées sur la face avant de la Carte de Caractéristiques du personnage) et peuvent être utilisés lorsque le personnage est impliqué dans un duel d'affrontement utilisant la caractéristique définie par le Déclik de Résistance. Les Déclics de Résistance ne peuvent pas être déclarés par un personnage s'il est pris pour cible par une Action générée par sa propre Action de **Désengagement**. Vous trouverez ci-dessous un exemple de Déclik de Résistance :

Df/Vo (♣) Couinement : *ennemi seulement*. Après la résolution, ce personnage peut se déplacer jusqu'à 3".

Coûts

En plus de la couleur nécessaire pour les déclarer, certains Déclics ont un coût additionnel noté en italique après leur nom. Ce coût doit être payé lorsque le Déclik est déclaré ou bien le Déclik ne pourra pas être résolu. Si un Déclik requiert que le personnage qui le déclare subisse des dégâts, ce coût ne peut pas être payé si ce faisant la Santé du personnage était réduite à 0 ou moins.

Restrictions spéciales

En plus du coût, des restrictions spécifiques peuvent être également notées en italique et limiter les effets du Déclik, comme par exemple en indiquant que le Déclik ne peut être utilisé que contre un personnage ennemi.

Voyez page 23 pour plus de détails sur les restrictions spéciales.

Timing des Déclics

Tous les Déclics obéissent à un timing spécifié dans le Déclik lui-même, voir ci-dessous :

- **Immédiatement** : ces Déclics sont résolus dans l'étape de Déclaration. Ils modifient souvent le duel d'une façon ou d'une autre.
- **À la résolution** : ces Déclics sont résolus en même temps que les effets de l'Action (étape 5 du déroulement de l'Action). Ces Déclics, selon les cas, peuvent modifier les effets de l'Action comme décrits ou ajouter un nouvel effet, aussi ne sont-ils effectifs que si l'action est un succès. Tout nouvel effet est résolu en dernier, sauf si le Déclik spécifie qu'il en va autrement.
- **Après avoir tué** : ces Déclics ne sont résolus qu'après avoir tué la cible de l'Action, au moment de la séquence de résolution des dégâts (page 34).
- **Après la résolution** : ces Déclics sont résolus dès que l'Action est achevée, qu'elle soit un succès ou un échec, mais seulement si le personnage qui a déclaré le Déclik est toujours en jeu. Si le Déclik a une cible spécifique et que cette cible n'est plus en jeu, le Déclik n'a aucun effet.
- **Après la réussite** : ces Déclics sont résolus une fois l'Action achevée, mais seulement si le personnage qui a déclaré le Déclik a réussi son duel et est toujours en jeu. Si le Déclik a une cible spécifique et que cette cible n'est plus en jeu, le Déclik n'a aucun effet.

Si un Déclik ne spécifie pas de timing, il est traité **Après la Réussite**.

ACTIONS GÉNÉRÉES PAR DES DÉCLICS

Si un Déclik génère une Action, cette Action est indépendante de celle qui l'a générée. Le Déclik prend effet selon son timing, mais le personnage qui entreprend la nouvelle Action ne peut le faire qu'après que tous les effets de celle d'origine (y compris d'autres Déclics) ont été résolus.

Les Actions générées par un Déclik ne peuvent pas déclarer de Déclik et, comme toutes les Actions générées, ne comptent pas dans la limite d'Actions d'un personnage.

Les Actions Bonus (♣) générées par des Déclics peuvent être entreprises même si le personnage a déjà accompli une Action Bonus durant son Activation courante.

LA TABLE

Malifaux se joue sur une surface de 3 pieds de large sur 3 pieds de long. Cet espace est dénommé « la table ». C'est sur cette surface que la bataille va avoir lieu.

Pendant une partie, les joueurs vont devoir mesurer, déplacer leurs figurines, interagir avec les décors et déterminer des lignes de vue (LdV). Les règles couvrant ces mécanismes sont expliquées dans les pages qui suivent.

MESURER

Toutes les distances dans Malifaux sont mesurées en pouces ou fractions de pouce. Les joueurs sont autorisés à mesurer à n'importe quel moment, à condition que cela ne ralentisse pas trop la partie.

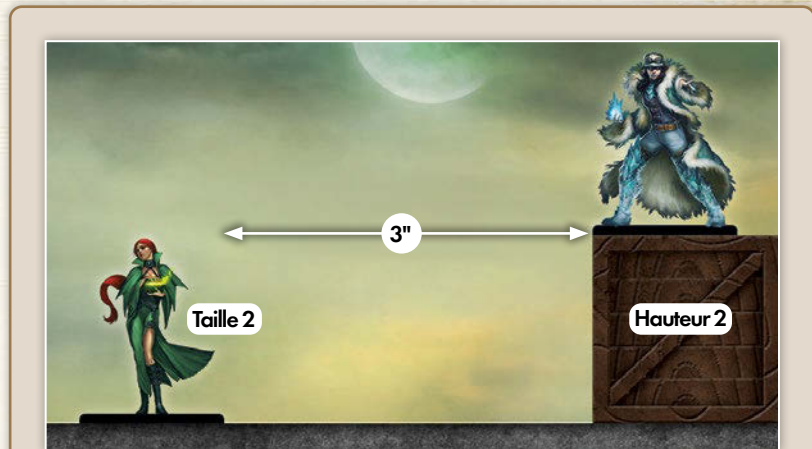
Les mesures sont presque toujours prises horizontalement depuis le point le plus proche du socle de l'objet considéré. Si un joueur mesure la distance jusqu'à un objet, il mesure la distance jusqu'au point le plus proche du socle de la cible. Si un élément vertical est présent, cette distance est ajoutée à la mesure, moins la Taille ou la Hauteur de l'objet le plus bas (jusqu'à un minimum de 0).

Un joueur aura souvent à déterminer si un objet se trouve à portée d'un autre. Cela fait référence à la distance entre ces deux objets. Un objet est à portée si n'importe quelle portion de son socle se trouve à la distance considérée ou en dessous. Tous les effets qui font référence à être « dans les # » d'une distance donnée parlent de la portée.

Bien que cette notion soit rarement utilisée, si un objet doit être *complètement* dans une distance donnée, toutes les portions du socle de cet objet doivent se trouver à cette distance ou plus près.

Deux objets sont dits en contact socle à socle si leurs socles se touchent physiquement (bord à bord ou se chevauchant).

Un personnage n'est jamais considéré comme étant en contact socle à socle avec lui-même.



Pour déterminer la distance entre Pandora (à gauche) et Rasputina (à droite), il faut mesurer la distance horizontale entre leurs socles (3").

Parce qu'il existe aussi une différence dans le plan vertical (Hauteur 2), cette distance verticale est ajoutée à la distance qui les sépare, moins la Taille de Pandora, puisque c'est elle qui se trouve le plus bas. Dans ce cas de figure, Pandora et Rasputina sont exactement à 3" de distance, et se trouve donc dans les 3" l'une de l'autre.



Dans cet exemple, Pandora et Rasputina sont en contact socle à socle puisque leurs socles se touchent.

Comme elles sont en contact socle à socle, elles sont dans les 0" l'une de l'autre.



Dans cet exemple, Rasputina est juchée sur un rocher de Hauteur 1. Pour mesurer la distance qui la sépare de Rasputina, elle mesure 0" de distance horizontale, ajoute la Hauteur 1 de distance verticale et soustrait la Taille 2 de Rasputina, ramenant la distance totale à 0".

Pandora et Rasputina sont dans les 0" l'une de l'autre bien qu'elles ne soient pas en contact socle à socle.

DÉPLACEMENT

Durant une partie, des objets (le plus souvent des figurines, mais quelquefois des Marqueurs ou des décors) vont être déplacés sur la table (mais jamais en dehors). Chaque fois que quelque chose change de place ou est affecté par un effet de déplacement, on considère qu'il s'est déplacé (même si c'est de 0").

Pour se déplacer, mesurer la distance depuis le point de l'objet le plus proche de la direction du déplacement. Déplacez l'objet en ligne droite de cette distance, en vous assurant qu'aucun point de l'objet ne va au-delà de cette distance. Les personnages ne peuvent pas se déplacer à travers d'autres personnages.

Tous les déplacements s'effectuent en ligne droite, mais à moins que le contraire soit spécifié, la distance totale du déplacement d'un objet peut être divisée en plusieurs segments plus petits, comme décrits dans l'exemple de droite.

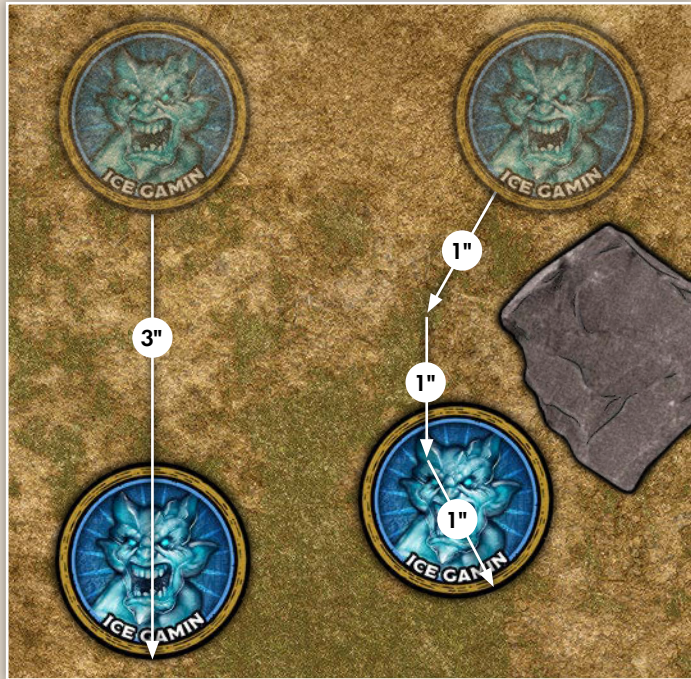
Il est possible pour un personnage en contact socle à socle avec un autre personnage de tourner autour de celui-ci tout en restant en contact socle à socle.

Si un personnage se retrouve sans aucun contact entre son socle et un Terrain ou la table, il tombe et souffre d'un nombre de dégâts de chute égal à la moitié de la distance de sa chute (arrondi à l'entier inférieur). Il peut alors accomplir la fin de son déplacement normalement.

Lors de la résolution d'une Action de **Marche** (voir page 22), un personnage peut se déplacer verticalement le long d'un terrain Franchissable. Pour ce faire, il utilise tout ou partie de sa distance de déplacement pour bouger verticalement au lieu d'horizontalement. Si un personnage se déplace de cette façon, il ne tombe pas durant son déplacement à condition qu'il reste en permanence en contact socle à socle avec l'élément de décor. Si le socle du personnage n'est pas supporté par le terrain ou la table à la fin de son déplacement, il tombe comme décrit précédemment.

En plus de ces déplacements, les effets Poussée et Placement sont également considérés comme des types de déplacement et traités comme tels.

Un personnage ne peut jamais terminer son déplacement avec son socle chevauchant le socle d'un autre personnage, même si le personnage considéré est capable de se déplacer à travers l'autre personnage.



Dans cet exemple, chaque Gamin de Glace peut se déplacer de 3". Le Gamin de Glace de gauche mesure et se déplace en ligne droite de 3". Le Gamin de Glace de droite divise les 3" en 3 segments de 1" pour pouvoir contourner le rocher.

Aucun des deux Gamins de Glace ne peut déplacer une quelconque partie de son socle plus loin que les 3" de son déplacement.



Dans cet exemple, Pandora utilise un effet de déplacement pour bouger Rasputina de 2" sur la gauche, en utilisant tout ce déplacement horizontalement. Dès que le socle de Rasputina n'est plus en contact avec le terrain ou la table, elle tombe et subit des dégâts égaux à la moitié de la distance de sa chute (basée sur la Hauteur du décor dont elle est tombée), arrondi à l'entier inférieur.

Comme elle est tombée sur une distance de 2", Rasputina subit 1 dégât.

Poussée

Si un effet de déplacement indique qu'il s'agit d'une Poussée, le déplacement doit se faire en ligne droite et ne peut pas être divisé en segments horizontaux plus petits. Toutes les Poussées sont horizontales (même si un personnage peut changer de niveau vertical s'il est poussé le long d'une volée d'escaliers ou sur le flanc d'une colline ; voir page 39 pour plus de détails).

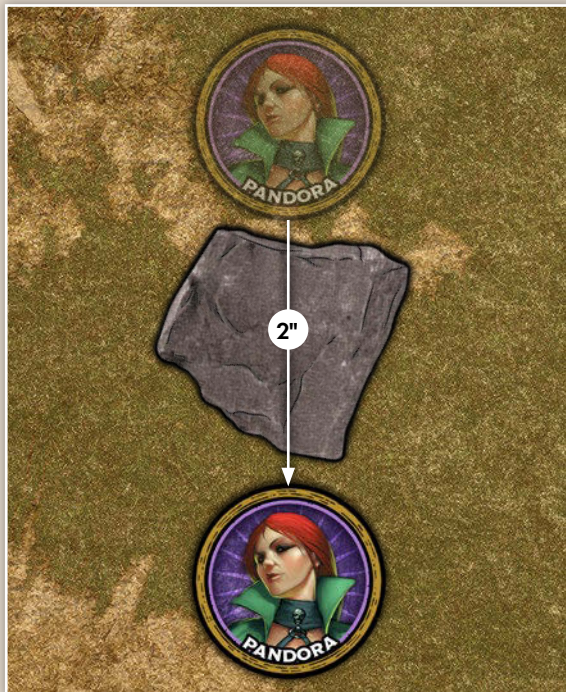
Si un personnage Poussé rencontre un autre personnage ou un terrain Infranchissable durant son déplacement, le déplacement est interrompu et le personnage s'arrête.

Placement

Lorsqu'un objet est Placé, il est saisi et repositionné à un endroit spécifique déterminé par le texte de l'effet provoquant le Placement. L'objet doit être Placé de façon à ce qu'il soit supporté par la table ou le terrain.

Si l'effet de Placement a une portée, mesurer depuis le point du socle le plus proche de la direction dans laquelle l'objet doit être Placé (sans prendre en compte les distances verticales) et positionnez l'objet n'importe où dans cette distance. S'il ne peut pas être positionné à cet endroit, il ne peut pas être Placé et ne se déplace pas (et ne compte pas comme s'étant déplacé).

Si un personnage débute ou termine un effet de Placement sur un élément de terrain, il compte comme s'étant déplacé à travers ce Terrain.



Dans cet exemple, Pandora est Placée dans les 2". Elle est soulevée et placée n'importe où dans cette distance, sans tenir compte de ce qui se trouve sur le chemin.

Vers et à l'opposée

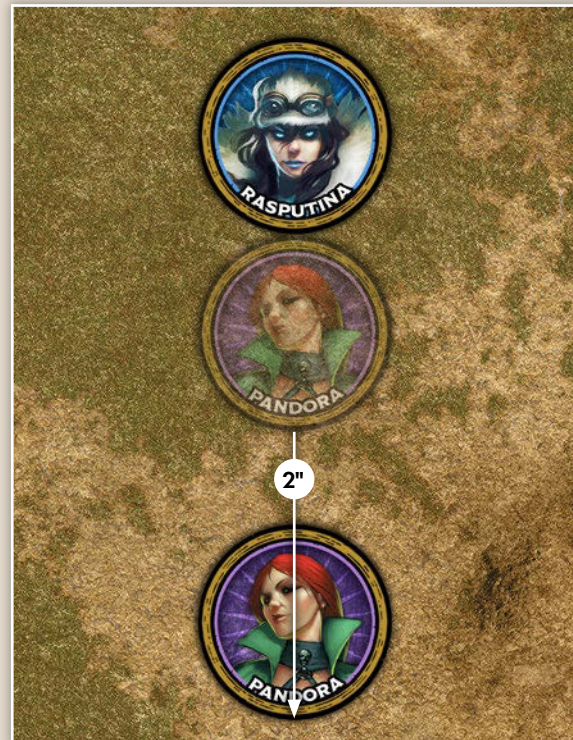
Si quelque chose se déplace « vers » un objet, il doit se déplacer vers le centre de cet objet.

Si quelque chose se déplace « à l'opposée » d'un objet, il doit s'éloigner du centre de cet objet.

Dans les deux cas, sauf s'il s'agit d'une Poussée, l'objet considéré contournera tout ce qui gêne son déplacement (comme des décors dotés des caractéristiques Infranchissable ou Difficile, tel que décrit page 37), à condition que ce faisant il s'approche ou s'éloigne (selon le cas) autant que possible de l'objet référent.

Quelque chose qui se déplace vers un objet ne peut pas aller plus loin que cet objet à un moment quelconque de son déplacement, même si cela devrait le conduire plus près de l'objet référent à la fin de son déplacement.

De la même manière, quelque chose qui se déplace à l'opposée d'un objet donné ne peut pas approcher plus près de cet objet à un moment quelconque de son déplacement, même si cela lui permet de terminer son déplacement plus loin de l'objet considéré.



Dans cet exemple, Pandora s'éloigne de 2" de Rasputina. Elle utilise le centre de son socle et de celui de Rasputina et se déplace de 2" pour se retrouver le plus loin possible de son adversaire.

Si un rocher s'était trouvé derrière elle, elle aurait dû le contourner, car se faisant elle se serait retrouvée plus loin de Rasputina que si elle ne l'avait pas fait.

LIGNE DE VUE

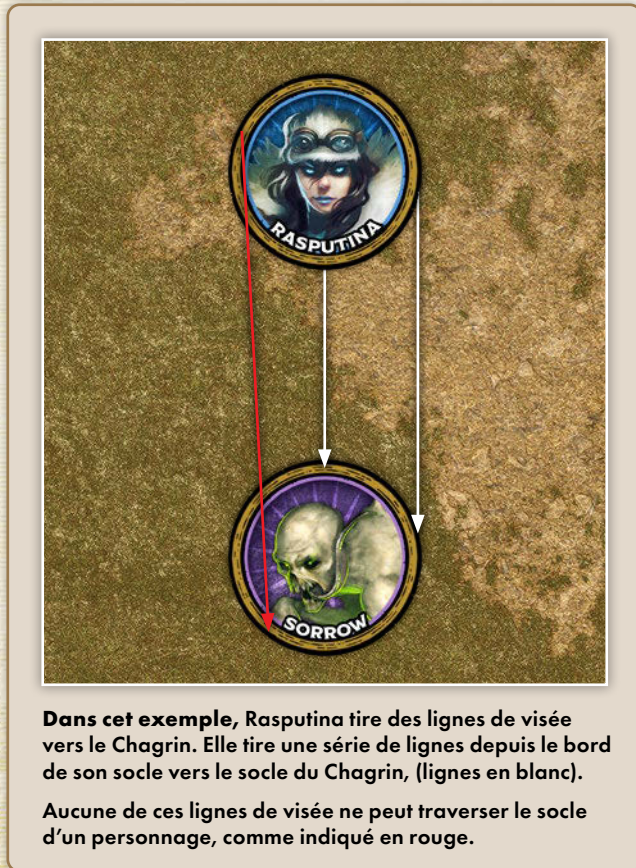
Les Lignes de Vue (LdV) sont fréquemment utilisées dans le jeu et sont déterminées en prenant en compte des lignes de visée. Il s'agit d'une représentation d'une chose qui en voit une autre sur la table.

Les Lignes de Vue sont le plus souvent utilisées pour savoir si deux personnages peuvent se voir. Les Lignes de Vue sont nécessaires dans la plupart des attaques. Un personnage a toujours une Ligne de Vue sur lui-même.

Une ligne de visée est une ligne droite imaginaire entre deux points du bord des socles de deux objets. Ces lignes sont tirées depuis une perspective verticale.

Pour déterminer une Ligne de Vue, tirez une série de lignes de visée entre les deux objets. Ces lignes ne sont jamais tirées de manière à traverser le socle de l'un ou l'autre objet. Si les objets se trouvent à deux étages différents d'un même élément de décor, les lignes de visée ne peuvent être tirées à travers le plafond ou le plancher de l'élément de décor.

Si au moins une de ces lignes entre les deux objets n'est pas bloquée, les objets ont une Ligne de Vue l'un sur l'autre. Si toutes les lignes sont bloquées, les deux objets peuvent ne pas avoir de Ligne de Vue l'un sur l'autre. Voyez le paragraphe Ligne de Vue bloquée, colonne suivante, pour plus de détail.



Ligne de Vue bloquée

Les Lignes de Vue peuvent être bloquées de deux manières : par des personnages et par le terrain.

Toute ligne de visée qui traverse le socle d'un personnage peut être bloquée selon la Taille de ce personnage (voir « Taille et Ligne de Vue » page 17).

Les lignes de visée peuvent également être bloquées par des terrains Opaques, si le terrain Opaque est assez haut (voir la caractéristique de terrain Opaque page 37).

Dans l'exemple ci-dessous, les caisses sont un terrain de Hauteur 2 et doté de la caractéristique Opaque. De ce fait, toutes les lignes de visée de Pandora sont bloquées. Elle n'a pas de Ligne de Vue sur Rasputina.



Terrain Dense

Un terrain Dense peut également bloquer la Ligne de Vue dans certaines circonstances. Les lignes de visée qui traversent complètement un terrain Dense sont bloquées, mais les lignes de visée qui ne font qu'entrer ou sortir d'un terrain Dense ne sont pas bloquées. Les personnages peuvent voir dans ou depuis un terrain Dense, mais ils ne peuvent pas voir à travers.



Dans cet exemple, Jack Daw se trouve dans un banc de brume sinistre qui possède les caractéristiques Terrain Dense et Dissimulation. Montrésor est resté en arrière, hors du banc de brouillard.

Ophélie essaie de tirer une Ligne de Vue sur Jack Daw et Montrésor. Ses lignes de visée sur Jack Daw pénètrent le brouillard mais n'en sortent pas elles ne sont donc pas bloquées. Elle a donc une Ligne de Vue sur Jack Daw (même si celui-ci va bénéficier de Dissimulé contre toute attaque qu'elle tentera contre lui à cause de la caractéristique de terrain Dissimulation).

Les lignes de visée d'Ophélie sur Montrésor pénètrent le banc de brouillard et en ressortent, elles sont donc bloquées à cause de la caractéristique de terrain Dense. Comme toutes ses lignes de visée sont bloquées, Ophélie n'a pas de Ligne de Vue sur Montrésor.

Taille et Ligne de Vue

La Taille d'un personnage impacte les Lignes de Vue.

Pour déterminer une Ligne de Vue entre deux objets, tout personnage ou terrain intermédiaire d'une Taille ou d'une Hauteur inférieure à celle de l'un ou l'autre des deux objets est ignoré.



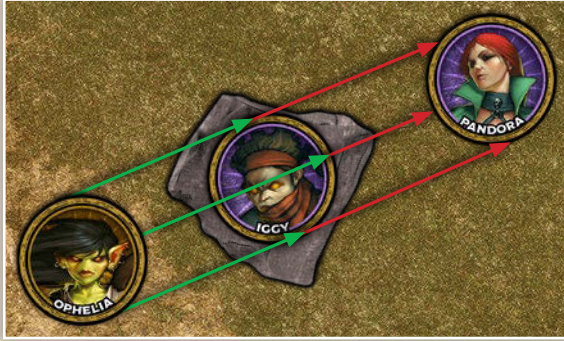
Dans cet exemple, Ophélie essaie de déterminer une Ligne de Vue vers Pandora, mais Iggy se tient entre elles. Ophélie et Iggy sont tous les deux de Taille 1, mais Pandora est de Taille 2. Puisque Pandora est de Taille 2, tous les personnages ou terrains d'une Taille ou d'une Hauteur inférieure (comme Iggy dans cet exemple) sont ignorés pour tirer les lignes de visée. Ophélie a donc une Ligne de Vue sur Pandora.



LA TABLE

Terrain doté d'une Hauteur

Si un personnage se tient sur un terrain doté de la caractéristique Hauteur, il ajoute la Hauteur de ce terrain à sa Taille pour déterminer les Lignes de Vue.



Dans cet exemple, Ophélia essaie une fois de plus de déterminer une Ligne de Vue sur Pandora. Cette fois, Iggy est juché sur un rocher de Hauteur 1, augmentant sa Taille à 2 en ce qui concerne la détermination des lignes de vue. Comme Ophélia est de Taille 1, la Taille effective de 2 de Iggy bloque la Ligne de Vue d'Ophélia sur Pandora qui est de Taille 2.

De la même manière, si un terrain doté d'une Hauteur est posé sur un autre terrain doté d'une Hauteur (le plus souvent parce qu'un élément de décor du type d'un Pilier de Glace a été créé au sommet d'un bâtiment), leurs Hauteurs s'ajoutent comme décrit ci-dessus pour déterminer les Lignes de Vue.



Ombre

Les terrains dotés à la fois des caractéristiques Hauteur et Opaque projettent une « ombre », qui est un terme fourre-tout utilisé pour représenter les surplombs, angles morts et autres recoins où un personnage peut s'accroupir pour éviter d'être vu.

L'Ombre d'un terrain s'étend autour de celui-ci sur une distance égale à la Hauteur du terrain, jusqu'à un maximum de 3".

Lorsque vous tirez des lignes de visée d'un personnage à un autre, si l'un ou l'autre se trouve, même partiellement, dans l'Ombre d'un terrain d'une Hauteur égale ou supérieure à la Taille du personnage considéré, toutes les lignes de visée passant à travers le terrain qui génère cette Ombre sont bloquées (même si le terrain lui-même est ignoré en raison de sa Hauteur, comme décrit dans les règles liant Lignes de Vue et Hauteur, page 17).

Lorsqu'il tire des lignes de visée, un personnage se tenant sur un terrain qui projette une Ombre ignore ce terrain (et son Ombre) si au moins une de ses lignes de visée entre les deux objets considérés traverse 1" ou moins de ce Terrain.

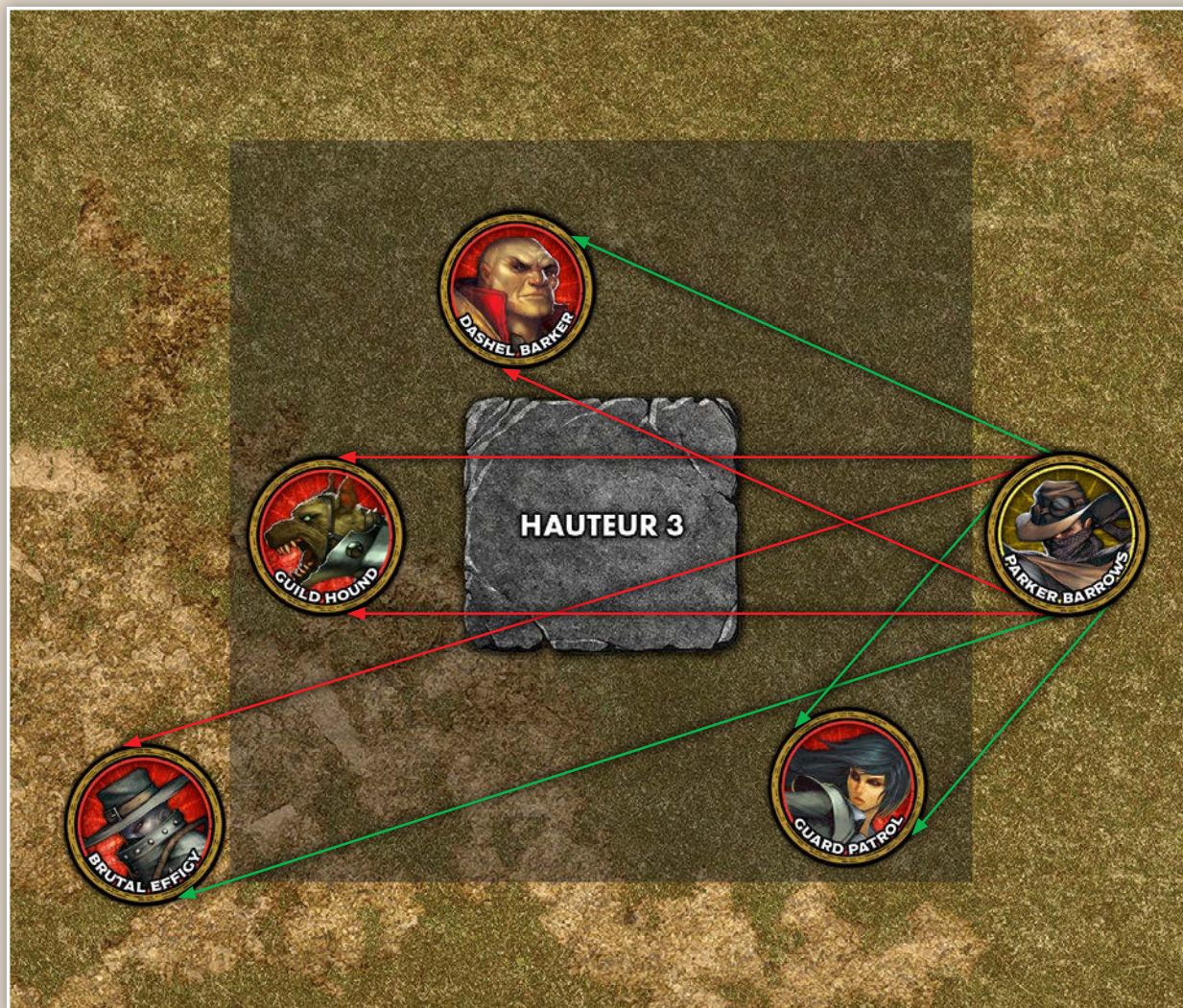
Les personnages se trouvant (même partiellement) dans l'Ombre d'un terrain bénéficient d'un Couvert contre toute Action de \curvearrowright qui pourrait tirer une ou plusieurs lignes de visée à travers ce Terrain.



Dans cet exemple, Parker Barrows se tient au sommet d'un Terrain Opaque de Hauteur 3 et tente de déterminer une Ligne de Vue sur Dashel Barker.

Dashel se trouve dans l'Ombre du Terrain qui a une Hauteur supérieure à sa Taille (qui est de 2), toutes les lignes de visée qui passent à travers ce Terrain sont bloquées.

Toutefois, comme Parker se tient sur le Terrain, il ignore les premiers 1" de celui-ci pour tirer des lignes de visée sur d'autres personnages. Cela donne à Parker une Ligne de Vue sur Dashel, et ce dernier ne bénéficiera pas d'un Couvert contre les Actions de \curvearrowright de Parker.



Dans cet exemple, Parker Barrows détermine une Ligne de Vue sur le Patrouilleur de la Garde. Le Patrouilleur de la Garde est complètement dans l'Ombre du terrain, et la Hauteur du terrain est supérieure à la fois à la Taille de Parker (Ta 2) et du Patrouilleur de la Garde (Ta 2), toutes les lignes de visée qui passent à travers le terrain sont donc bloquées. Parker possède une ligne de visée non bloquée, ce qui signifie qu'il a une Ligne de Vue sur le Patrouilleur de la Garde, et comme aucune des lignes de visée ne traverse effectivement le terrain, le Patrouilleur de la Garde ne bénéficie pas d'un Couvert contre les Actions de \curvearrowright de Parker.

Dasher Barker est également dans l'ombre du terrain. Parker a une ligne de visée non bloquée sur Dasher, ce qui lui donne une Ligne de Vue, mais comme une de ses lignes de visée passe à travers le terrain, Dasher bénéficiera d'un Couvert contre les Actions de \curvearrowright de Parker (mais celui-ci ne bénéficierait pas d'un Couvert contre les Actions de \curvearrowright de Dasher, car il ne se trouve pas dans l'Ombre du terrain).

Il existe une ligne de visée non bloquée entre Parker et l'Effigie de la Brutalité, ce qui lui donne une Ligne de Vue. Au moins

une des lignes de visée est bloquée par le terrain, mais comme l'Effigie de la Brutalité ne se trouve pas dans l'Ombre du terrain, elle ne bénéficie pas d'un Couvert contre les Actions de \curvearrowright de Parker.

Parker essaie ensuite de déterminer une Ligne de Vue sur le Molosse de la Guilde. Le Molosse de la Guilde se trouve complètement dans l'Ombre du terrain, et la Hauteur du terrain est supérieure à la Taille de Parker et du Molosse de la Guilde (Ta 1), toutes les lignes de visée qui passent à travers le terrain sont donc bloquées. Comme Parker n'a aucune ligne de visée non bloquée sur le Molosse de la Guilde, il n'a pas de Ligne de Vue sur ce dernier.

Si le Molosse de la Guilde avait été de Taille 4 (c'est-à-dire plus grand que le terrain), alors Parker et le Molosse de la Guilde auraient eu une Ligne de Vue l'un sur l'autre. Dans ce cas, le Molosse de la Guilde aurait bénéficié d'un Couvert contre les Actions de \curvearrowright de Parker (puisque'il se trouve dans l'Ombre du terrain), mais Parker n'aurait pas bénéficié d'un Couvert contre les Actions de \curvearrowright du Molosse de la Guilde, puisque lui ne se trouve pas dans l'Ombre du Terrain.

PARTIE

L'objectif d'une partie de Malifaux est de marquer plus de Points de Victoire (PV) que votre adversaire, ceux-ci étant déterminés par les Combines et les Stratégies de la Rencontre (voir page 40 pour plus d'informations sur les Rencontres).

Une partie de Malifaux se joue en cinq Tours, qui sont chacun décomposés en plusieurs Phases.

Séquence d'un Tour

- **Phase de Début de Tour** : défausse des cartes, Pioche, Tirage d'Initiative, Résolution des Effets, Calcul des Jetons d'Esquive.
- **Phase d'Activation** : esquive, Sélection du personnage, Activation, Transfert du joueur actif.
- **Phase de Fin de Tour** : résolution des Effets, Comptage des PV, Vérification des conditions de fin de partie, Mélange.

PHASE DE DÉBUT DE TOUR

La Phase de Début de Tour est constituée de 5 étapes décrites ci-dessous. Une fois la Phase de Début de Tour terminée, passez à la phase d'Activation.

A. Défausse des Cartes : les joueurs peuvent défausser tout ou partie des cartes dans leur Main.

B. Pioche :

1. Les joueurs ayant moins de cartes dans leur Main que le maximum autorisé (normalement 6) piochent des cartes jusqu'à arriver à ce maximum.
2. Chaque joueur peut dépenser une unique Pierrâme pour piocher deux cartes de plus. Après avoir pioché ces cartes, ils doivent (comme d'habitude) en défausser pour revenir à la taille maximum de leur Main.

C. Tirage d'initiative :

1. Les joueurs tirent simultanément une carte.
2. Les joueurs peuvent Tromper le Destin avec une carte de leur Main, en commençant par le joueur dont le tirage est le plus faible (en cas d'égalité, le joueur qui a l'Initiative a le premier l'opportunité de Tromper le Destin).
3. Les joueurs ajoutent à leur tirage le nombre de Jetons d'Esquive qu'ils possèdent. Le joueur avec le total le plus élevé peut choisir lequel des deux adversaires a l'Initiative (l'Initiative dure jusqu'à ce qu'un autre effet la modifie). Si les deux totaux sont à égalité, recommencez depuis l'étape 1. Puis, après avoir déterminé l'Initiative, les deux joueurs défaussent leurs jetons d'esquive.

D. Résolution des Effets : résolvez tous les effets qui doivent se dérouler durant la Phase de Début de Tour, en commençant par le joueur qui a l'Initiative.

E. Calcul des Jetons d'Esquive : comptez le nombre de personnages que chaque Bande a en jeu. La Bande avec le moins de personnages gagne un nombre de Jetons d'Esquive équivalent à la différence.

JETONS D'ESQUIVE

À l'issue de la Phase de Début de Tour, comptez le nombre de personnages que chaque Bande a en jeu. Le joueur qui en a le moins gagne un nombre de Jetons d'Esquive équivalent à la différence.

Durant la Phase d'Activation, le joueur Actif peut défausser un Jeton d'Esquive au lieu de choisir d'Activer un personnage. Si c'est le cas, son adversaire devient immédiatement le joueur Actif et poursuit la phase d'Activation.

Lors de la Phase de Début de Tour *suivante*, après que les joueurs ont eu l'opportunité de Tromper le Destin sur leur Tirage d'Initiative, chaque joueur ajoute le nombre de Jetons d'Esquive qu'il possède à son total d'Initiative avant de défausser tous les Jetons d'Esquive en sa possession.

Certains personnages peuvent également être capables de défausser des Jetons d'Esquive dans différentes situations, conformément à la description sur leur Carte de Caractéristiques ou d'Amélioration.



PHASE D'ACTIVATION

Durant cette Phase, les joueurs prennent tour à tour le rôle de joueur Actif en commençant par celui qui a l'Initiative. Une fois que tous les personnages ont été Activés durant ce Tour, passez à la Phase de Fin de Tour.

A. Esquive : le joueur Actif peut défausser un Jeton d'Esquive pour passer directement à l'étape D, sans Activer de personnage.

B. Sélection du Personnage : le joueur Actif choisit un de ses personnages qui n'a pas encore été Activé durant ce Tour. Aucun personnage ne peut s'Activer plus d'une fois durant un Tour. Si le joueur Actif n'a plus de personnage à Activer, passer à l'étape D.

C. Activation : le personnage choisi est Activé (c'est désormais le personnage Actif) et suit les étapes suivantes :

- 1. Début de l'Activation** : résolvez tous les effets se déroulant au début de l'Activation d'un personnage.
- 2. Effectuez des Actions** : un personnage peut effectuer jusqu'à deux Actions durant son Activation, à l'exception des Maîtres et des Chefs qui peuvent effectuer jusqu'à trois Actions. Ceci s'appelle la Limite d'Action d'un personnage. Ces Actions sont résolues l'une après l'autre, chaque Action devant être complètement résolue (y compris les éventuels Déclics) avant que la suivante ne commence (voir Actions page 22).
Si un personnage gagne ou perd l'État **Rapide**, **Lent** ou **Étourdi** (voir page 29), les effets de cet État s'appliquent immédiatement et sont ignorés dès que l'État est annulé.
- 3. Fin de l'Activation** : résolvez tous les effets qui prennent place à la fin de l'Activation d'un personnage. Le personnage est considéré comme s'étant Activé durant ce Tour.
- 4. Activations en chaîne** : certains effets peuvent provoquer l'Activation d'un personnage après celle d'un autre personnage. Si c'est le cas, reprenez directement au début de l'étape C. Un joueur ne peut pas Activer plus de deux personnages de suite de cette manière, à moins qu'ils ne soient tous Activés par le même effet.

D. Transfert du joueur Actif : s'il reste encore des personnages à Activer durant ce Tour, l'adversaire devient le joueur Actif et commence à l'étape A. Sinon, passez à la phase de fin de tour.

PHASE DE FIN DE TOUR

A. Résolution des Effets : résolvez tous les effets qui se déroulent durant la Phase de Fin de Tour maintenant. S'il y a plusieurs effets, suivez les règles de timing de la page 34.

B. Détermination des Points de Victoire : en commençant par le joueur doté de l'Initiative, les Bandes marquent des Points de Victoire (**PV**) pour les objectifs atteints à la fin du Tour. Une Stratégie ne peut pas marquer plus de 4 **PV** au total, et les Combines ne peuvent marquer plus de 2 **PV** chacune. Aucun **PV** ne peut être marqué durant le premier Tour.

Dans Malifaux, les **PV** sont marqués un par un, en résolvant complètement chaque effet de victoire avant de passer au suivant.

Les **PV** des Stratégies sont toujours marqués avant ceux des Combines.

C. Vérification des Conditions de fin de partie : si le Tour est le cinquième, la partie est terminée. Dans ce cas, marquez les **PV** de « fin de partie ».

Ces **PV** de « fin de partie » sont considérés comme étant marqués durant ce Tour, aussi un joueur ne peut-il pas marquer les **PV** de « fin de partie » et les **PV** de « révélation » de la Combine durant le même Tour.

D. Mélange des Piles de Défausse : cette étape n'est pas nécessaire si la Rencontre est terminée. Les joueurs mélangent leur Pile de Défausse avec leur Jeu du Destin. Les joueurs doivent mettre soigneusement de côté leur Main de Contrôle afin qu'elle ne soit pas mélangée accidentellement.

Le Tour s'achève alors, et la partie passe à la Phase de Début de Tour suivante.



ACTIONS

Les personnages dans Malifaux possèdent un panel d'Actions qu'ils peuvent accomplir. Vous en trouverez un exemple ci-dessous :

ACTION OFFENSIVE	Po	STAT	RST	VS
↘ DÉCHARGE ÉSOTÉRIQUE	12"	5	♣	Df 13
<i>Défaussez une carte. La cible subit 2/3/4 dégâts.</i>				

Le nom d'une Action est noté en gras sur la gauche. L'icône ↘ devant son nom indique qu'il s'agit d'une Action Bonus. Les Actions Bonus ne comptent pas dans la limite d'Actions d'un personnage, mais un personnage ne peut déclarer qu'une seule Action Bonus par Activation.

Ensuite vient la portée (Po), qui peut posséder une icône spécifiant son type (♣ = Mêlée, ♣ = Tir, (M) = Impulsion, (A) = Aura) et la portée proprement dite en pouces, qui donne la distance maximum à laquelle l'Action peut être effectuée.

Toutes les Actions nécessitant un duel posséderont une stat. C'est la valeur que le joueur ajoute à son tirage de duel (dans le cas présent, 5). Cette stat peut également comporter un modificateur du Destin, qui affecte le tirage de cette Action, et/ou une couleur qui est ajoutée au total de duel final.

Les Actions qui impliquent un duel possèdent également une Résistance, une VS ou les deux. Si l'Action est un duel d'affrontement, elle indiquera la caractéristique utilisée par l'adversaire pour résister au duel (en général **Df** ou **Vo**).

Une Action dotée d'une Résistance est une Action Offensive. Une Action sans Résistance est une Action Tactique.

Si une Action possède une valeur seuil (VS) indiquée à la suite (dans le cas présent, 13), le total de duel du personnage doit atteindre cette valeur (y compris la ou les couleurs associées) pour être un succès. Si l'Action possède à la fois une Résistance et une VS, le personnage doit réussir sur les deux points (total de duel final égal ou supérieur au total du duel final de sa cible et à la VS) pour être un succès.

Certaines Actions peuvent comporter des exigences particulières, des coûts associés ou des effets additionnels qui sont indiqués en italique avant les effets de l'Action.

Actions Génériques

Les Actions listées ci-dessous sont disponibles à tous les personnages du jeu.

ACTIONS BONUS

Les Actions Bonus (précédées de l'icône ↘) sont des Actions qui ne comptent pas dans la limite d'Actions d'un personnage. Un personnage ne peut prendre qu'une Action Bonus par Activation, à moins que l'Action ne soit générée par un Déclat.

Interaction

Ne peut pas être déclarée si le personnage est engagé ou s'il a effectué l'Action **Désengagement** durant 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 personnage est Engagé. Un personnage ennemi engagé avec ce personnage (au choix de l'adversaire) peut déclarer une Action de ♣ prenant pour cible ce personnage ; aucun des deux personnages ne pourra déclarer de Déclat durant cette Action. Après la résolution de l'Attaque (si applicable), ce personnage est poussé 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 personnage de 2/4/6 pouces (en utilisant le Modificateur de Précision de l'Action). Ce tirage reçoit un ♣ pour chaque personnage ennemi supplémentaire engagé avec ce personnage.

Concentration

Une fois par Activation. Ce personnage gagne **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 personnage 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 personnage ennemi.

Charge

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

Alors, quelle est la différence entre Marche et Charge ? Marcher est le moyen habituel permettant de déplacer vos personnages. Bien qu'il ne puisse être utilisé pour s'éloigner d'un ennemi engagé, il peut permettre de tourner autour d'un ennemi engagé.

Charger est le principal moyen de lancer vos personnages au corps à corps, puisqu'il les autorise à attaquer après être Poussé (même si ce n'est pas obligatoire). Cela peut également permettre de passer en courant devant un personnage ennemi sans l'engager. L'inconvénient ? Vous ne pouvez pas charger pendant que vous êtes engagé.



RÉSOLUDRE UNE ACTION

Résoudre une Action est un processus relativement direct. Le personnage accomplit les cinq étapes suivantes dans l'ordre :

1. Déclaration de l'Action
2. Paiement des coûts associés
3. Choix d'une cible
4. Duel
5. Application des Résultats

Étape 1 : déclaration de l'Action

Annoncez l'Action que le personnage va accomplir.

Étape 2 : paiement des coûts associés

Si l'Action a des coûts associés en italique, ils doivent être payés immédiatement. Si ce n'est pas le cas, l'Action échoue ; passez les étapes 3, 4 et 5. Les coûts se référant à la cible de l'action doivent être payés au moment de déclarer le personnage ciblé (étape 3). Sinon, le personnage ne peut pas être ciblé.

Étape 3 : choix d'une Cible

En plus des coûts associés, des restrictions spéciales sont également indiquées en italique et limitent l'Action d'une façon ou d'une autre. Par exemple, l'Action ne pourra prendre pour cible que des personnages amis ou des personnages qui ne sont pas des Constructions.

Si l'Action exige une cible, celle-ci doit être déclarée à cette étape. La cible doit se trouver dans la portée de l'Action, et le personnage qui l'effectue doit avoir une Ligne de Vue dessus, à moins que le contraire soit spécifié. Si une Action n'a pas de cible accessible, elle échoue ; passez les étapes 4 et 5. Un personnage ne peut pas se prendre lui-même pour cible d'une Action Offensive.

Si une Action exige qu'un personnage choisisse un objet (personnage, Marqueur, etc.), l'objet n'est pas traité comme étant pris pour cible et ignore tous les effets liés au fait d'être pris pour cible.

À moins que ce ne soit spécifiquement indiqué, toutes les Actions ayant besoin d'une cible doivent prendre pour cible un unique personnage.

Étape 4 : duel

Si l'Action nécessite un duel, le personnage l'effectue maintenant (voir page 10). Si le personnage qui a initié l'Action ne réussit pas le duel, l'Action échoue et l'étape 5 de résolution de l'Action est ignorée.

Certaines Actions possèdent des effets additionnels qui

affectent le duel (comme ignorer Dissimulé). Ces effets sont indiqués près de l'Action en italique.

Si aucun duel n'était requis, l'Action est automatiquement un succès.

Étape 5 : application des Résultats

Le personnage applique les effets de l'Action tel qu'indiqué sur la carte, dans l'ordre dans lequel ils sont indiqués. Si un ou plusieurs effets d'une Action ne peuvent pas être appliqués, ils sont ignorés.

Un personnage est considéré comme étant en train de résoudre une Action pendant toutes les étapes du procédé de « résolution d'Action ». Par exemple, si un personnage se trouvait en terrain Dangereux (voir page 37) pendant une quelconque partie du procédé de « résolution d'Action », les effets du terrain Dangereux sont appliqués au personnage après la résolution de l'Action.

L'effet le plus courant d'une Action est la génération de dégâts, tel qu'expliqué page 24.

Étape 6 : après la Résolution

Tous les effets qui sont générés après la résolution d'une Action, y compris les Déclics *Après la Résolution* et *Après la réussite* s'appliquent maintenant. Souvenez-vous : les Déclics qui ne précisent pas de timing sont considérés comme déclenchés *Après la réussite*.

RESTRICTIONS SPÉCIALES

Certaines Actions ou Déclics possèdent des Restrictions Spéciales qui limitent l'Action ou le Déclit et font qu'il ne peut être déclaré qu'en certaines circonstances. Ces effets (en italique) peuvent être compliqués, comme « *Cette Action ne peut être entreprise que pendant un engagement* », ou ils peuvent être très simples : « *Ennemi seulement* ».

Vous trouverez ci-dessous les restrictions basiques et comment elles fonctionnent. Elles peuvent être combinées de toutes les manières.

Ennemi seulement : cet effet ne peut être déclaré que si la cible de cette Action et le personnage Attaquant sont considérés comme ennemis.

Ami seulement : cet effet ne peut être déclaré que si la cible de l'Action est un personnage ami.

X seulement : cet effet ne peut être déclaré que si la cible de cette Action possède la caractéristique, le Mot-clé ou le Nom X.

Autre personnage seulement : cet effet ne peut être déclaré que si la cible de cette Action est un personnage autre que celui qui déclare cet effet.

CAPACITÉS

Les personnages possèdent un ensemble de Capacités qui affectent la façon dont ils se comportent sur la table. Les Capacités sont notées sur la face avant de la Carte de Caractéristiques d'un personnage.

La plupart des Capacités sont passives, ce qui signifie qu'elles sont toujours effectives. Certaines Capacités sont toutefois actives et créent certains effets en réaction à d'autres événements sur la table. Lorsqu'une Capacité active entre en action, résolvez les effets étape par étape dans l'ordre décrit sur la carte.

Si un personnage gagne une seconde occurrence d'une Capacité déjà présente sur sa carte (le plus souvent en conséquence d'une Amélioration), cette seconde occurrence de la Capacité n'aura pas d'effet à moins que la Capacité ne possède une valeur associée (comme **Armure +1**).

Si une Capacité possède une valeur associée, alors les valeurs précédées d'un + de cette Capacité sont additionnées.

Exemple : Un personnage possède Armure +1 : réduisez tous les dégâts subis par ce personnage de +1. Si le personnage gagne Armure +1 en conséquence d'une Amélioration ou pour toute autre raison, les Capacités s'ajoutent pour donner Armure +2 : réduisez tous les dégâts subis par ce personnage de +2.

DÉGÂTS

Lorsqu'un personnage subit des dégâts, sa Santé est réduite d'une valeur équivalente au nombre de dégâts subis. Un personnage ne peut pas voir sa Santé réduite en dessous de 0. S'il subit des dégâts qui réduiraient sa Santé sous 0, les dégâts supplémentaires sont ignorés. Un personnage dont la Santé est réduite à 0 est tué.

Si un effet de jeu fait référence au nombre de dégâts subis, il s'agit du nombre de dégâts après la réduction des dégâts.

Les dégâts peuvent être infligés selon un profil fixe (par exemple 4) ou un profil variable (2/3/4). Si le profil de dégâts est variable, un tirage de dégâts doit être effectué.

Tirage de Dégâts

Un tirage de dégâts est un tirage variable (page 8) qui détermine le nombre de dégâts subis par un personnage à la suite d'un effet. Les tirages de dégâts ne constituent pas une forme de duel et ne sont pas affectés par les effets de jeu faisant référence à des duels. Le modificateur le plus fréquent d'un tirage de dégâts est un Modificateur de Précision.

Modificateur de Précision

Les Modificateurs de Précision entrent en jeu lorsqu'un tirage variable (souvent un tirage de dégâts) est effectué à la suite d'un duel d'affrontement.

Le Modificateur de Précision est déterminé par la différence entre les totaux de duel final selon les règles ci-après :

- **Égalité** : le tirage de dégâts subit un \square .
- **1 à 5** : le tirage de dégâts subit un \square .
- **6 à 10** : la précision du tirage de dégâts n'est pas modifiée.
- **11+** : le tirage de dégâts reçoit un \blacklozenge .

Le résultat du tirage détermine si les dégâts sont Faibles (0-5), Modérés (6-10) ou Sévères (11-14), tel que décrit dans les règles de tirage variable (voir page 8). Comme pour les autres tirages, un joueur peut Tromper le Destin sur ses tirages de dégâts, sauf s'ils ont un ou plusieurs Modificateurs \square .

Lors d'un tirage de dégâts, si un Joker est tiré ou utilisé pour Tromper le Destin, il a les effets suivants :

Joker Noir: Le personnage qui subit les dégâts n'en reçoit aucun, et l'Action ne génère aucun \clubsuit (si applicable).

Joker Rouge : Le personnage qui subit les dégâts reçoit la valeur de dégâts Sévère indiquée +1.

Les personnages qui peuvent utiliser des Pierrâmes ont le droit de dépenser une unique Pierrâme avant qu'un tirage de dégâts ne soit effectué contre eux pour ajouter un \square au tirage.

Réduction des Dégâts

La réduction des dégâts prend toujours place après que les dégâts ont été déterminés, et la valeur de réduction est déduite du total de dégâts. Les dégâts irréductibles ignorent les réductions de dégâts de tous les effets de jeu.

La réduction ne peut pas réduire le total de dégâts en dessous de 1 à moins que ce ne soit spécifié (comme dans le cas d'utilisation de Pierrâme).

Lorsqu'un personnage qui peut utiliser des Pierrâmes subit des dégâts, il a le droit d'utiliser une Pierrâme pour réduire ceux-ci. Le personnage tire une carte, qui ne peut être truquée, et réduit les dégâts subis de 1/2/3. Cette réduction s'applique après toutes les autres réductions et peut réduire les dégâts à 0.

Si un personnage subit 0 dégât, il n'est pas considéré comme ayant subi des dégâts.

DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRES

Quelquefois, une Action qui normalement n'occasionne pas de dégâts peut gagner un effet qui augmente ses dégâts de +1 (ou plus). Si cela arrive, traitez l'Action d'origine comme occasionnant 0 dégât (avant l'ajout des modificateurs).

Soins

Lorsqu'un personnage reçoit des soins, sa Santé est augmentée de la valeur de l'effet de Soins. La Santé d'un personnage ne peut pas excéder sa Valeur maximum. Si un effet de Soins a pour conséquence de lui faire dépasser cette limite, tout ce qui excède cette limite est ignoré (comme s'il ne s'était rien passé).

Marqueurs et Personnages tués

Parfois, lorsqu'un personnage est tué, il laisse derrière lui un socle de 30 mm représentant son enveloppe corporelle qui peut alors être utilisée par différents effets de jeu.

Après qu'un personnage doté du Trait Vivant, Mort-Vivant ou Bête est tué, le joueur qui le contrôle Pose un marqueur de Cadavre en contact socle à socle avec le personnage.

Après qu'un personnage doté du Trait Construction est tué, le joueur qui le contrôle Pose un Marqueur de Récup en contact socle à socle avec le personnage.

Si un personnage a la possibilité de poser plusieurs Marqueurs de cette façon, le joueur qui le contrôle n'en Pose qu'un seul, de son choix.

Pour plus d'informations sur les marqueurs, voir page 28.

Tué

Les personnages sont le plus souvent tués parce que leur Santé a été réduite à 0, mais certains effets de jeu peuvent tuer instantanément un personnage quel que soit son niveau de Santé.

Lorsqu'un personnage est tué, tous les effets de Soins et les effets résultant du fait que le personnage Tué est Remplacé ont lieu en premier, suivis par tous les autres effets qui ont lieu quand, si ou après qu'un personnage a été tué. Puis le personnage tué Pose les éventuels Marqueurs résultant de cette situation et il est retiré du jeu (y compris sa Carte de Caractéristiques et les Améliorations Attachées). Pour plus d'information sur le Timing, voir page 34.

Les personnages Tués sont toujours considérés comme ayant été tués par le personnage qui a généré l'Action ou la Capacité qui les a tués (et aussi par la Bande à laquelle appartient ce personnage). Si un personnage est tué par un autre effet (comme un État ou un Terrain Dangereux), il n'est pas considéré comme ayant été tué par un joueur, un personnage ou une Bande particulière.

Il existe des effets de jeu qui peuvent apporter des Soins à un personnage après qu'il a été tué. Si un personnage est Soigné après avoir été tué parce que sa Santé a été réduite à 0, il ne compte plus comme tué (et n'est pas retiré du jeu). Tous les autres effets qui devraient avoir lieu en conséquence du fait qu'il a été tué n'ont pas lieu d'être.

Si un personnage est Soigné après avoir été tué par un effet de jeu (et pas par une réduction de sa Santé à 0), être soigné ne l'empêche pas d'être tué.



AMI, ENNEMI & CONTRÔLE

Les personnages, Marqueurs et terrains amis sont ceux qui ont été recrutés par votre Bande, ou ceux qui ont été Invoqués, Posés ou Créés par votre Bande.

Les personnages, Marqueurs et terrains ennemis sont ceux qui ont été recrutés par la Bande de l'adversaire, ou ceux qui ont été Invoqués, Posés ou Créés par la Bande de l'adversaire.

Toutes les Capacités, Actions et Déclics présents sur la Carte de Caractéristiques et les Améliorations d'un personnage traitent les notions « ami » et « ennemi » de son point de vue.

Certaines Actions et Capacités autorisent un joueur à contrôler un personnage de la Bande de son adversaire. Lorsque cela se produit, le joueur qui prend le contrôle prend toutes les décisions pour le personnage, y compris tirer les cartes, Tromper le Destin, Déclarer des Actions, etc.

Exemple : Un personnage possède une Action qui dit « la cible est Poussée de 3" vers le personnage ennemi le plus proche ». Il utilise avec succès cette Action sur le personnage de son adversaire, et à la résolution, le personnage de l'adversaire est Poussé de 3" vers le plus proche personnage également contrôlé par cet adversaire.

Si le personnage contrôlé Trompe le Destin, le contrôleur le fait à partir de sa propre Main du Destin. Si le personnage contrôlé utilise une Pierrâme ou défausse une carte, un Jeton d'Esquive ou une autre ressource, le contrôleur doit défausser la Pierrâme, carte, Jeton d'Esquive, etc. Si le personnage contrôlé gagne une ressource (carte, Jeton d'Esquive, etc.), le contrôleur gagne cette ressource. Si une Action contrôlée génère des Actions additionnelles, le contrôleur a également le contrôle de celles-ci.

Qui que soit son contrôleur, le personnage ne change pas la façon dont il considère ce qui est ami ou ennemi. Le contrôle change uniquement qui prend les décisions ; il ne change pas la Bande à laquelle appartient le personnage.

Le bon côté d'être potes, c'est que tu peux te bagarrer et rester quand même copains après. C'est aussi le cas dans Malifaux. Les personnages sont libres d'attaquer les personnages amis.

Il peut arriver que vous contrôliez un personnage ennemi, par exemple par le biais d'une Action Obéir. Vous pouvez parfaitement faire en sorte que ce personnage attaque sa propre Bande, puisque rien n'empêche des personnages amis de s'attaquer les uns les autres. Mais souvenez-vous, pas de ☠!



ENGAGEMENT

Tous les personnages ont une portée d'engagement basée sur la plus longue portée de leurs Actions ☞. Si un personnage ennemi se trouve dans la portée d'engagement d'un personnage ami et que ce personnage ami a une Ligne de Vue sur le personnage ennemi, le personnage ami est considéré comme ayant engagé le personnage ennemi, et ce dernier est considéré comme étant engagé par le personnage ami.

Si le personnage ami a une portée d'engagement plus longue que le personnage ennemi, cela peut conduire à des situations où le personnage ami engage le personnage ennemi, mais où ce dernier n'engage pas le personnage ami (puisque celui-ci n'est pas dans sa portée d'engagement).

Les personnages qui n'ont pas d'Actions de ☞ n'ont pas de portée d'engagement.

Être engagé a cinq effets principaux sur les personnages :

- Les personnages engagés ne peuvent pas déclarer d'Actions de ☞.
- Les personnages engagés ne peuvent pas déclarer d'Action **Interaction**.
- Les personnages engagés ne peuvent pas quitter la portée d'engagement d'un personnage ennemi avec une Action **Marche**.
- Les personnages engagés ne peuvent pas déclarer d'Action **Charge**.
- Prendre pour cible des personnages engagés ou en cours d'engagement avec des Actions de ☞ provoque une Attaque Fratricide.

Attaque Fratricide

Lorsqu'un personnage effectue une Action de Tir (☞) en prenant pour cible un personnage engagé ou en cours d'engagement, l'Action subit un ☐ à son duel.

Bien que cela ne soit pas courant, certains personnages sont capables d'effectuer des Actions de ☞ alors qu'ils sont engagés. Si c'est le cas, un tel personnage n'est pas considéré comme en cours d'engagement (ou engagé) avec sa cible pour ce qui concerne les Attaques Fratricides.




PIERRÂMES


Certains personnages sont capables d'utiliser de puissantes ressources appelées Pierrâmes qui sont stockées dans leur Magot, une zone située à côté de la table de jeu. Tant que le Magot de votre Bande contient des Pierrâmes, les personnages en question peuvent les dépenser pour acquérir différents avantages. Lorsqu'une Pierrâme est dépensée, elle est défaussée du Magot du joueur considéré et ne pourra plus être utilisée. Un personnage ne peut utiliser qu'une Pierrâme à la fois pour un effet de jeu donné.

Par défaut, seuls deux types de personnages peuvent utiliser des Pierrâmes : les Maîtres et les Lieutenants.


Les Pierrâmes peuvent être utilisées des différentes manières suivantes :

Pioche : lors d'une Pioche, chaque joueur peut dépenser une Pierrâme pour piocher deux cartes et doit ensuite (comme c'est la règle) 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 dépenser une Pierrâme 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.

Il peut arriver durant une partie que vous vous demandiez : « est-ce que je peux truquer ce tirage ? » La réponse est probablement oui. Il existe toutefois deux choses qui empêchent de Tromper le Destin : les modificateurs  et les effets qui spécifient explicitement le contraire. Tout le reste est de bonne guerre (c'est le cas de le dire, non?).



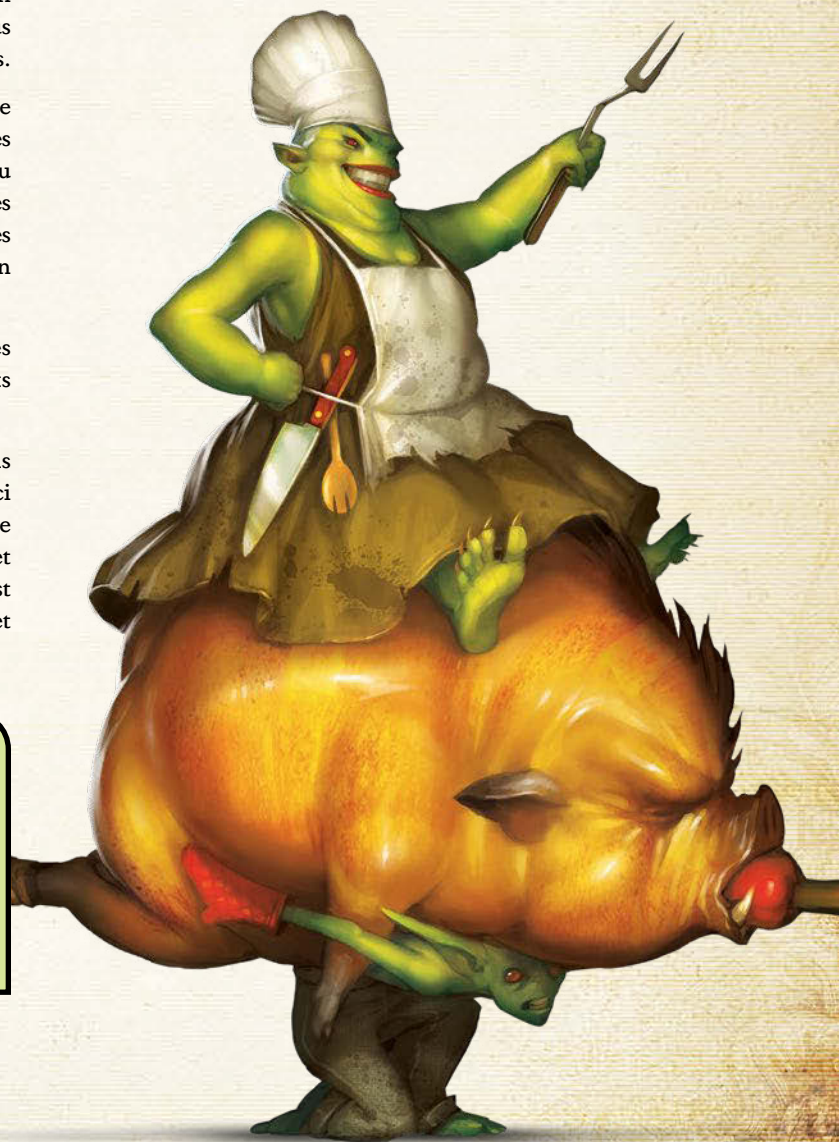
JETONS

Malifaux utilise des Jetons pour suivre différentes choses. Lorsqu'une Bande gagne un Jeton (par exemple un Jeton d'Esquive), celui-ci est placé près de la table, dans un endroit où sa Bande ne l'oubliera pas.

Lorsqu'un personnage gagne un Jeton, il l'a pour le reste de la partie, à moins que le Jeton ne lui soit enlevé par un autre effet de jeu.

Les Jetons n'ont pas d'effet par eux-mêmes, mais sont souvent pris en référence par les Actions ou les Capacités des personnages.

Les Jetons n'ont pas nécessairement besoin d'être représentés physiquement par de vrais jetons. Si un joueur le préfère, ils peuvent être suivis de n'importe quelle manière (un dé, une note sur la carte de caractéristiques, une feuille dédiée), mais leur représentation doit être apparente pour les deux joueurs.



MARQUEURS

Les Marqueurs sont Posés sur la table durant une Rencontre pour représenter des objectifs ou d'autres événements de jeu selon la description des Marqueurs.

La taille de socle par défaut d'un Marqueur est de 30 mm, à moins qu'autre chose soit noté dans sa description. Tous les Marqueurs partagent les règles communes suivantes :

- À moins que sa description ne spécifie autre chose, un Marqueur ne compte pas comme terrain et ne possède pas de dimension verticale (Hauteur ou Taille). Les Marqueurs qui comptent comme terrain posséderont une ou plusieurs caractéristiques de Terrain (comme Dissimulation pour un Marqueur de Nuage de Poussière Épais).
- Si un terrain doit être créé ou déplacé sur un Marqueur, celui-ci est placé au-dessus du terrain sans changer la position du Marqueur dans le plan horizontal (le Marqueur est déplacé verticalement vers le haut). Si un Marqueur est déplacé hors des limites d'un terrain élevé, il tombe comme un personnage.
- Les personnages peuvent généralement se déplacer à travers un Marqueur ou s'arrêter dessus. Un Marqueur est ignoré pour tout ce qui concerne les déplacements à moins qu'il ne possède une ou plusieurs caractéristiques de Terrain (Dangereux, Difficile, etc.).
- Un Marqueur ne peut pas être déplacé de sa position sur la table ou détruit à moins qu'un effet ne le spécifie.
- Lorsqu'un personnage Pose un Marqueur, celui-ci est ami avec la Bande contrôlant le personnage qui l'a posé.
- Les Marqueurs ne bloquent pas les lignes de Vue (à moins qu'ils ne possèdent la caractéristique Opaque).
- Lorsque vous déterminez une Ligne de Vue sur un Marqueur, celui-ci est traité comme un personnage de Taille 0, à moins que le Marqueur ne possède la caractéristique de terrain Hauteur X, auquel cas sa Taille est égale à sa Hauteur.

Quelquefois, deux Marqueurs peuvent se chevaucher, ou être l'un au-dessus de l'autre. Dans ce cas, les deux Marqueurs sont pleinement opérationnels; savoir lequel est au-dessus de l'autre n'a aucune importance.

Si un personnage se trouve parfaitement au-dessus d'un Marqueur doté d'un socle de même taille (comme un personnage avec un socle de 30 mm debout exactement sur un Marqueur de 30 mm), ce personnage ne bloque pas les lignes de visée sur ce Marqueur.

Poser et Créer

Lorsqu'un Marqueur est ajouté sur la table, il peut être soit Posé soit Créé.

Si un Marqueur est Posé, il est simplement mis sur la table à l'emplacement indiqué sans autre effet de jeu ; le Marqueur n'est pas considéré comme ayant été déplacé. Il peut être mis en contact socle à socle, ou même sous le socle d'un personnage, sans souci. Si un Marqueur Infranchissable est Posé, il est considéré comme étant Créé.

Lorsqu'un Marqueur est Créé, il est traité comme s'il avait été Posé, avec les règles additionnelles suivantes :

- Les Marqueurs Créés peuvent chevaucher un terrain non Infranchissable, mais ils ne peuvent pas chevaucher d'autres Marqueurs.
- Les Marqueurs Créés ne peuvent pas être mis en contact socle à socle avec un autre personnage que celui qui les a créés. Un Marqueur doté de la caractéristique Infranchissable ne peut pas être Créé si son socle chevauche le socle du personnage qui l'a créé.

Marqueurs de Combines

Les Marqueurs de Combines sont en général Posés et Retirés en utilisant l'Action **Interaction** (voir page 22).

Les Marqueurs de Combines ne font rien par eux-mêmes, mais sont souvent utilisés en conjonction avec les Capacités et les Actions de différents personnages. Ils sont également utilisés pour décompter les Points de Victoire de certaines Combines (voir page 46).

Marqueurs de Stratégie

Les Marqueurs de Stratégie sont souvent installés sur la table par la Stratégie ou les joueurs durant la partie.

Les Marqueurs de Stratégie ne peuvent pas être affectés par les effets des personnages (comme être déplacés, retirés ou pris pour cible), à l'exception des effets spécifiquement mentionnés dans la Stratégie.



ÉTATS

Les États sont des effets récurrents que peuvent recevoir les personnages au cours de la partie. Ils impactent de différentes manières le comportement des personnages dans le jeu.

Un personnage ne peut avoir qu'une seule occurrence d'un État donné en même temps. Si un État est annulé par un autre État, les deux sont immédiatement retirés du personnage considéré.

Certains États possèdent une valeur associée, comme **Embrasé +1**. Si un personnage avec cet État gagne une nouvelle occurrence du même État, la valeur de la nouvelle occurrence est ajoutée à la valeur de cet État préexistant pour créer un État unique. Par exemple, si un personnage affligé de **Embrasé +2** gagne **Embrasé +1**, les deux États sont combinés en **Embrasé +3**.

Certains effets de jeu peuvent faire subir des Dégâts à un personnage à cause d'un État. Les Dégâts subis de cette façon sont affectés par tous les effets faisant référence à cet État.


Si une Action venait à tuer un personnage du fait de Dégâts subis à cause d'un État (par exemple si une Action spécifique « La cible subit deux Dégâts à cause de l'État **Embrasé**. »), le personnage qui a déclaré l'Action est considéré comme ayant tué le personnage en question.

Un État doté d'une valeur associée ne peut pas voir cette valeur réduite en dessous de 0. Lorsque la valeur d'un État atteint 0, ou après la durée spécifiée pour cet État, l'État prend fin (comme décrit ci-dessous).



États de Malifaux (Fin d'Activation)

- **Rapide** : le nombre d'Actions que ce personnage 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 personnage. Il est annulé par **Lent**.
- **Lent** : le nombre d'Actions que ce personnage peut déclarer durant son Activation est diminué de 1. Cet État cesse à la fin de l'Activation de ce personnage. Il est annulé par **Rapide**.
- **Chancelant** : ce personnage subit -2 **Mr** et ne peut pas être déplacé par les effets d'autres personnages amis. Cet État cesse à la fin de l'Activation de ce personnage.
- **Étourdi** : ce personnage ne peut pas déclarer de Déclics et ses Actions Bonus (↖) comptent dans sa limite de nombre d'Actions. Cet État cesse à la fin de l'Activation de ce personnage.

États de Malifaux (Phase de Fin de Tour)

- **Adversaire (X)** : un personnage doté du Mot-clé, de la Caractéristique ou du Nom « X » reçoit un  à ses Actions Offensives contre ce personnage. Un personnage 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 de Tour.
- **Protégé +X** : réduisez les dégâts subis par ce personnage de 1 jusqu'à un minimum de 0. Chaque fois que cet État réduit des dégâts, sa valeur est diminuée de 1. Cet État prend fin lors de la Phase de Fin de Tour.
- **Blessé +X** : ce personnage subit -X en **Df** et en **Vo**. Cet État prend fin lors de la Phase de Fin de Tour.

États de Malifaux (Spéciaux)

- **Embrasé +X** : durant la Phase de Fin de Tour, ce personnage subit 1 dégât, plus un dégât additionnel pour chaque tranche de 3 points d'**Embrasé** en plus du premier.
- **Distrait +X** : les Actions de ce personnage qui prennent pour cible un personnage ennemi subissent un  à leur duel. Après la résolution d'une Action de ce type, la valeur de cet État est abaissée de 1.
- **Concentré +X** : avant d'accomplir un duel d'affrontement, ce personnage peut abaisser la valeur de cet État de 1 pour recevoir un  à son duel (ainsi qu'à tout tirage de dégâts effectué par ce personnage).
- **Empoisonné +X** : durant la Phase de Fin de Tour, ce personnage subit 1 dégât, plus 1 dégât additionnel pour chaque tranche de 3 points **Empoisonné** en plus du premier. Puis, cet État est abaissé de 1.

ASSISTANCE

Souvenez-vous : chaque personnage a accès à l'Action suivante qui permet de retirer des États débilissants à un autre personnage.

Assistance

Prenez pour cible un autre personnage ami dans les 2" et en LdV, abaissez la valeur de son État **Embrasé**, **Distrait** ou **Blessé** de 1/2/3.

AIRES D'EFFET

Les Aires d'Effet sont des effets de jeu qui influencent une zone de la table plus importante qu'un seul personnage. Certaines sont durables, d'autres ne sont que temporaires.

Il existe quatre Aires d'Effet différentes dans Malifaux.

Explosion ☼

Certains profils de dégâts contiennent une icône d'Explosion (☼). Ceci représente une Attaque qui affecte la cible et tous les personnages proches d'elle. Une ☼ est représentée physiquement par un socle de 50 mm.

Une ☼ est Posée par le Joueur Actif en contact socle à socle avec la cible. Si plus d'une ☼ est Posée (c'est à dire si plusieurs icônes ☼ sont montrées), chaque Explosion supplémentaire doit être Posée en contact socle à socle avec au moins une autre ☼, (au lieu d'avec la cible). Une ☼ est supposée s'étendre verticalement sur 1'' au-dessus et en dessous du socle de la cible (et de ce fait peut se retrouver en contact socle à socle avec des personnages légèrement au-dessus ou en dessous de ladite cible).

Tous les personnages, à l'exception de la cible d'origine, dont les socles sont en contact avec une ou plusieurs ☼ subissent des dégâts d'un degré moins important que ceux subis par la cible d'origine (si la cible a subi des dégâts Sévères, les autres personnages touchés subiront des dégâts Modérés). Si la cible d'origine a subi des dégâts Faibles, tous les autres personnages impliqués subissent 1 dégât.



Dans cet exemple, Iggy vient juste d'être touché par l'Action Assaut d'Hiver de Rasputina, qui provoque 2/3☼/4☼☼ dégâts. Lors de la résolution de l'Action, Rasputina a tiré Sévère dans le tirage de dégâts, aussi Iggy subit-il 4 Dégâts, et Rasputina Pose deux Marqueurs d'Explosion : un qui touche le socle d'Iggy, l'autre en contact avec le précédent, mais de manière à ce qu'il touche aussi Pandora, qui subit alors 3 dégâts.

Les dégâts subis par un personnage en conséquence d'une ☼ ne sont pas affectés par des effets qui augmentent les dégâts subis par la cible d'origine lors de cette Attaque. Les Actions Offensives prenant pour cible des personnages amis ne génèrent pas d'☼.

Aura ☼

L'icône d'Aura (☼) signifie que l'Action ou la Capacité affectent une zone située autour de l'objet générant l'Aura. Une Aura s'étend dans toutes les directions autour d'un objet sur un nombre de pouces équivalent à la distance notée dans sa description, mesurée depuis le bord du socle de l'objet. Par exemple, ☼3 veut dire que tout ce qui se trouve dans les 3'' et en LdV de l'objet est affecté par l'Aura.

Les Auras ont des effets durables qui se déplacent avec l'objet quand celui-ci bouge. Tous les personnages situés dans la zone affectée par l'Aura, y compris celui qui la génère, sont affectés par l'Aura aussi longtemps qu'ils demeurent à l'intérieur de la zone et restent en LdV de l'objet qui la génère. Le « personnage affecté », dans ce cas de figure, concerne tous les personnages qui subissent un changement en terme de jeu.

Les Auras ne sont pas cumulatives. Si un personnage devait être affecté par plusieurs Auras du même nom (si l'Aura a le pouvoir de changer son statut dans le jeu d'une quelconque manière), alors il n'est affecté que par une de ces Auras, au choix de son contrôleur.

Dans cet exemple, Jakob Lynch possède la Capacité Hold'Em qui dit : « Après qu'un personnage ennemi dans les ☼6 a Trompé le Destin, il subit 1 dégât après la résolution de l'Action ou Capacité en cours. »

Si un personnage ennemi dans les 6'' et en LdV de Jakob Lynch Trompe le Destin, alors le personnage ennemi est affecté par la Capacité Hold'Em de Jakob Lynch et subit 1 dégât après la résolution de l'Action ou la Capacité en cours. Si plusieurs personnages amis dotés de la même Capacité Hold'Em se trouvaient dans les 6'' et en LdV du personnage ennemi, celui-ci ne subirait malgré tout qu'un seul dégât, puisqu'il ne peut être affecté que par une Aura du même nom en même temps.

Exemple : les Maraudeurs possèdent la Capacité Détaler qui dit : « Après qu'un personnage ennemi dans les ☼6 a Trompé le Destin, ce personnage peut être Poussé jusqu'à 2'' après la résolution de l'Action ou la Capacité en cours. »

Si un personnage ennemi Trompe le Destin dans les 6'' et en LdV de plusieurs Maraudeurs, chacun de ces Maraudeurs pourra être Poussés jusqu'à 2'', puisqu'ils sont les personnages affectés par l'Aura (ce sont les personnages qui subissent le changement de statut dans le jeu).

Impulsion (X)

L'icône Impulsion (X) signifie que l'Action ou la Capacité affecte une zone autour de l'objet qui a créé l'Impulsion. Une Impulsion s'étend toujours dans toutes les directions depuis l'objet, et ce d'un nombre de pouces équivalent à l'effet de l'Impulsion, mesuré depuis le bord du socle de l'objet.

Les Impulsions ont un « effet de souffle » immédiat qui n'a pas d'autre effet dans le jeu une fois qu'elles ont été résolues.

Tous les personnages situés à l'intérieur de la zone d'Impulsion ou qui chevauchent l'objet générateur, à l'exclusion de celui-ci, sont affectés par l'Impulsion à partir du moment où ils se trouvent en Ligne de Vue de l'objet générateur.

Onde de Choc

Les Ondes de Choc Posent un Marqueur d'Onde de Choc de 30 mm sur la table dans la portée et en Ligne de Vue. Une fois l'Action Onde de Choc complètement résolue, le Marqueur est retiré. Vous trouverez ci-dessous un exemple d'Onde de Choc.

ACTION OFFENSIVE	RG	STAT	RST	VS
ÉCLAIR	8"	7	*	13
Onde de Choc 1, Mr 13, Dégât 2.				

Le Marqueur Posé génère une (X) égale à la valeur d'onde de Choc. Cette Action **Éclair** génère une (X)1 centrée sur le Marqueur d'Onde de Choc Posé.

Tous les personnages que touche le Marqueur, ou qui sont affectés par l'Onde de Choc doivent réussir le duel simple noté dans la description de l'Onde de Choc ou en subir les effets. Le duel simple et la pénalité en cas d'échec sont tous les deux notés après la valeur de l'Onde de Choc.

Si un personnage devait être affecté par plusieurs Marqueurs d'Onde de Choc Posés par la même Action, il ne résout qu'une seule fois les effets de l'Onde de Choc.

Les Ondes de Choc ne sont pas affectées par Couvert ou Dissimulé.

CALCULS

Quelquefois, le jeu exigera quelques calculs. Dans ce cas, les opérations seront appliquées dans l'ordre suivant : Multiplication, Division, Addition puis Soustraction.

Dans tous les cas où vous serez amenés à diviser un nombre autre qu'une distance de mouvement, vous devrez arrondir d'éventuelles fractions. Dans ces cas-là, arrondissez le résultat à l'entier le plus proche.

Dans cet exemple, Misaki a déclaré l'Action Éclair. Après avoir réussi le duel de VS13 de l'Action (en utilisant sa Caractéristique de 7), elle Pose un Marqueur d'Onde de Choc dans les 8" d'elle. Comme ils sont tous les deux dans les 1" et en LdV du Marqueur d'Onde de Choc (p1), Dashed Barker et le Patrouilleur de la Garde doivent tous les deux réussir un duel de Mr de VS13 ou subir 2 dégâts.

REMPACEMENT

Certains effets de jeu Remplacent un personnage par un autre. Lorsque cela survient, suivez les étapes suivantes.

1. Placez le nouveau personnage en contact socle à socle avec celui d'origine. S'il n'y a pas la place, ou si le nouveau personnage ne peut pas être ajouté à cause d'une limite de personnages ou parce que le personnage d'origine est Enterré, l'effet Remplacer est annulé.
2. La Santé du nouveau personnage est établie à hauteur de la Santé du personnage d'origine, ou à sa Santé maximum, au plus bas des deux. Si l'effet qui a Remplacé le personnage Soigne le nouveau personnage, celui-ci est Soigné maintenant.
3. Si le personnage d'origine avait des États ou des Jetons, le nouveau personnage gagne ces États à la même valeur (si applicable) et tous les Jetons. Ces États, s'ils sont gagnés durant la Phase de Fin de Tour, ne produisent aucun de leurs effets. Toutes les Améliorations d'Invocation attachées au personnage d'origine sont attachées au nouveau personnage ; toutes les autres Améliorations sont défaussées.
4. Si le nouveau personnage et celui d'origine appartiennent à la même Bande, le nouveau personnage devient la cible de tous les effets qui prenaient pour cible ou avaient choisi le personnage d'origine, comme des Combines, le Choix d'un Chef ou tout effet de jeu durable. Le nouveau personnage est toujours considéré comme étant une cible valide pour ces effets.
5. Retirez le personnage d'origine du jeu. Si le nouveau personnage et celui d'origine n'appartiennent pas à la même Bande, le personnage d'origine est considéré comme tué. Aucun effet de jeu (comme placer un Marqueur ou marquer des points) ne découle du fait que le personnage d'origine a été retiré.
6. Si le nouveau personnage est à 0 de Santé, il est tué.
7. Si le personnage d'origine a été Remplacé durant son Activation, le nouveau personnage continue l'Activation en utilisant les Actions restantes. Si le personnage d'origine avait terminé son Activation pour ce Tour, le nouveau personnage est également considéré comme s'étant Activé durant ce Tour.

Un personnage peut également être Remplacé par des personnages multiples. Dans ce cas, chaque nouveau personnage doit être placé en contact socle à socle avec le personnage d'origine. Résolez l'étape 2 individuellement pour chaque nouveau personnage, puis choisissez un personnage unique pour effectuer les étapes 3 et 4. Si le Remplacement a eu lieu durant l'Activation du personnage d'origine, choisissez un personnage unique pour poursuivre l'Activation comme décrit à l'étape 7. (Les autres personnages ne sont pas considérés comme s'étant Activés durant ce Tour).

Si des personnages multiples devaient être Remplacés par un personnage unique, le nouveau personnage est placé en contact socle à socle avec n'importe lequel des personnages d'origine. Ajoutez la Santé des personnages d'origine pour l'étape 2. Pour l'étape 3, le nouveau personnage gagne la plus haute valeur de chacun des États des personnages d'origine (ainsi que tous les États qui n'ont pas de valeur associée). À l'étape 5, tous les personnages d'origine sont retirés du jeu. À l'étape 7, si un des personnages d'origine a été Remplacé durant son Activation, le nouveau personnage poursuit l'Activation de ce personnage.

Si un personnage est affecté par plusieurs effets de Remplacement en même temps, son contrôleur choisit lequel des effets de Remplacement il veut résoudre et ignore les autres.

INVOCATION

Certaines Actions et Capacités peuvent Invoquer un personnage. Une Invocation place un modèle totalement nouveau (défini par l'effet d'Invocation) en jeu, et ajoute ce personnage à la Bande du joueur. Après qu'un personnage a été Invoqué dans une Bande, la Bande opposée gagne un Jeton d'Esquive.

Les personnages Invoqués ne sont pas recrutés au début d'une Rencontre.

Les personnages Invoqués sont placés en contact socle à socle et en Ligne de Vue du personnage dont l'Action ou la Capacité les ont Invoqués, à moins que l'effet ne spécifie autre chose. S'il n'est pas possible de placer un personnage Invoqué de manière valide, le personnage Invoqué n'est pas ajouté à la partie.

Le personnage Invoqué est considéré comme faisant partie de la Bande du personnage qui l'a Invoqué, et il est traité comme un personnage normal de cette Bande pour le reste de la partie.

De nombreux effets d'Invocation demandent qu'une Amélioration soit Attachée au personnage Invoqué. Si l'Amélioration ne peut pas être Attachée à ce personnage (à cause des Limitations d'Amélioration), le personnage Invoqué n'est pas ajouté à la partie.

Le personnage Invoqué ne peut pas déclarer d'Action **Interaction** durant le Tour où il a été Invoqué.

LIMITES DE PERSONNAGES

Les joueurs ne peuvent pas utiliser les effets Remplacement et Invocation pour ajouter à leur Bande un personnage qui se trouve déjà dans leur Bande. La seule exception à cette règle concerne les personnages qui ont un nombre noté après leur caractéristique de statut (ex. : **Sbire (3)**).

Si un effet Remplacement ou Invocation devait ajouter un personnage qui conduirait le joueur au-delà de cette limite, le personnage n'est pas ajouté à la partie.

ENTERRÉ

Certains effets Enterrés un personnage. Les personnages Enterrés sont retirés de la table, bien qu'ils soient toujours considérés comme en jeu. Les personnages Enterrés peuvent être Activés, mais ils ne peuvent pas entreprendre d'Action.

Les personnages Enterrés ne peuvent pas être la cible d'Actions ou de Capacités qui ne ciblent pas spécifiquement les personnages Enterrés. Ces Actions ignorent tous les effets de jeu concernant la position du personnage Enterré, comme la portée, la LdV, (X), déplacer le personnage Enterré, etc.

Un personnage Enterré ne peut revenir sur la table que par un effet d'Exhumation. Lorsque vous Exhumez un personnage, le contrôleur de l'effet Exhumation Place le personnage sur la table de la manière décrite par l'effet. Si le personnage ne peut pas être Placé, le propriétaire du personnage le Place n'importe où dans sa zone de déploiement.

Si un personnage est tué pendant qu'il est Enterré, il est retiré du jeu sans placer de Marqueur. Si un personnage est Enterré à la fin de la partie, il est tué.

Les personnages déjà Enterrés ne peuvent pas être Enterrés encore une fois. Si un personnage Enterré devait être Enterré à nouveau par un effet de jeu, il ignore cet effet de jeu.

Les personnages qui ne sont pas Enterrés ignorent les effets qui provoqueraient leur Exhumation.

LA RÈGLE D'INTENTION

Il peut arriver dans Malifaux qu'un personnage doive être déplacé de telle manière qu'un obstacle empêche ce déplacement. Bien que parfaitement valide, celui-ci est physiquement impossible à accomplir. Par exemple : déplacer deux personnages de grande taille en contact socle à socle alors que les détails de leur sculpture rend ce contact impossible.

Cette règle peut également être utilisée pour déclarer son intention lorsqu'on effectue un déplacement sur une distance précise, comme bouger un personnage afin qu'il se trouve à exactement 4" de distance d'un autre personnage, alors que mesurer cette distance s'avère trop difficile ou prendrait trop de temps.

Bien que cela ne doive être utilisé que dans les cas où il n'y a aucune autre option, les joueurs peuvent toujours déplacer leurs personnages de cette manière en déclarant d'abord leur intention à leur adversaire. Le personnage qui bouge doit être déplacé au plus près de la position voulue afin que la position en question soit clairement apparente. Tous les effets de jeu, comme mesurer une distance, devront être réalisés à partir de la position déclarée dans l'intention.

EFFETS « UNE FOIS PAR »

Un personnage ne peut utiliser une Action ou une Capacité spécifiée « une fois par Activation » qu'une fois par Activation.

Un personnage ne peut utiliser une Action ou Capacité spécifiée « une fois par Tour » qu'une seule fois dans un Tour donné.

Ces limitations s'appliquent à chaque Action (ou Capacité) d'un personnage, aussi un personnage donné pourrait, par exemple, utiliser plusieurs effets « une fois par Activation » à condition qu'ils se trouvent sur différentes Actions ou Capacités. Par ailleurs, plusieurs personnages possédant la même Action (ou Capacité) spécifiée comme étant restreinte à « une fois par Activation » peuvent chacun utiliser cet effet une fois par Activation.

Certains de ces effets possèdent des modificateurs additionnels, comme par exemple être limité à prendre pour cible un personnage spécifique une fois par Activation. Ces effets fonctionnent de la même façon, avec la limitation spécifique mentionnée.

CHOIX « CECI OU CELA »

Certains effets de jeu proposent un choix au personnage, comme « défausser une carte ou gagner **Étourdi**. » Dans ces cas-là, le personnage qui fait le choix peut prendre n'importe laquelle des deux options, à condition qu'il possède les capacités de la résoudre. Dans le cas précédent, si le personnage n'a pas de carte dans sa Main de Contrôle, il ne peut pas choisir de défausser une carte ; si le personnage a déjà l'État Étourdi (ou ne peut pas gagner cet État pour une raison ou pour une autre) il ne peut pas choisir de gagner **Étourdi**. Si un personnage ne peut résoudre aucune des deux options, l'effet est ignoré.

De nombreux effets de Malifaux exigent d'un personnage qu'il effectue un duel pour éviter un résultat négatif (comme subir des dégâts ou gagner un État). Dans ces cas-là, le personnage affecté doit tenter le duel, et s'il échoue, il subit les effets de ce duel.

Choisir de subir des Dégâts

Certains personnages de Malifaux peuvent générer des effets qui requièrent qu'ils subissent eux-mêmes des dégâts, comme le coût d'une Action, ou une Capacité qui peut être utilisée quand vous avez subi des dégâts. Un personnage ne peut jamais choisir de subir des dégâts de cette façon si ces dégâts réduisent sa Santé à 0 ou moins.

TIMING

Il peut arriver que certains effets se déroulent au même moment ou presque. Si le timing des opérations pose le moindre problème, référez-vous au deux pages suivantes qui expliquent les choses en détail.

Timing des Capacités

La plupart des Capacités sont passives et toujours en vigueur, mais certaines prennent place à la suite d'un effet de jeu. Dans ces cas-là, la Capacité utilise le mot « Après ». Ces Capacités se déclenchent après que l'effet en question a été résolu.

Timing des Dégâts

Lorsqu'un personnage subit des dégâts, suivez la structure séquentielle suivante. Si plusieurs personnages subissent des dégâts en même temps (comme dans le cas d'une Onde de Choc ou d'une Explosion), résolvez chacune des étapes ci-dessous pour chacun des personnages concernés avant de passer à l'étape suivante.

1. Si le personnage qui subit les dégâts peut utiliser des Pierrâmes, il peut en dépenser une pour donner un au tirage de dégâts.
2. S'il existe un profil de dégâts variable, effectuez le tirage de dégâts (incluant un éventuel Modificateur de Précision). Tous les Déclics « À la Résolution » qui augmentent les dégâts ou en ajoutent sont résolus maintenant.
3. Appliquez les réductions de dégâts aux dégâts subis. Les utilisateurs de Pierrâmes peuvent en dépenser une pour Réduire les dégâts. Tous les Déclics « Pendant la Résolution » qui réduisent les dégâts sont résolus maintenant.
4. Le personnage abaisse sa Santé de la valeur du total final de dégâts.
5. Tous les effets prenant place après qu'un personnage a subi des dégâts ou après qu'un personnage a été réduit à un niveau de Santé donné sont résolus à cette étape.
6. Si un personnage se retrouve avec une Santé égale à 0, il est tué, puis résolvez les effets suivants :
 - a. Résolvez tous les effets qui peuvent Soigner ou Remplacer le personnage tué. Si un de ces effets porte à nouveau la Santé du personnage au-dessus de 0, celui-ci n'est plus tué.
 - b. Résolvez tous les Déclics *Après avoir tué*.
 - c. Tous les effets devant être résolus après que le personnage a été tué (comme placez un Marqueur de Cadavre ou de Récup) sont résolus maintenant.
 - d. Le personnage tué (c'est-à-dire sa figurine, sa Carte de Caractéristiques et toutes ses Améliorations) est retiré du jeu.

EFFETS SÉQUENTIELS

Quelquefois, un effet peut créer des effets additionnels lors de sa résolution.

Dans ces cas-là, résolvez complètement l'effet initial avant de passer aux effets additionnels. Ceux-ci sont alors résolus dans l'ordre dans lequel ils sont générés, après que tous les effets qui avaient été générés précédemment ont été complètement résolus.

Effets simultanés

À l'occasion, un effet peut générer des effets multiples qui se déroulent en même temps. Dans ce cas de figure, les effets sont résolus dans l'ordre suivant :

1. Le joueur Actif (ou celui qui a l'Initiative, s'il n'y a pas de joueur Actif) choisit un de ses personnages avec encore un ou plusieurs effets non résolus et résout ceux-ci dans l'ordre de son choix. Puis, le même joueur choisit un autre de ses personnages avec encore des effets non résolus et résout ces effets de la même manière, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus de personnages avec des effets non résolus. Quand un effet est résolu, il l'est dans son intégralité (même s'il affecte également un personnage contrôlé par le joueur Inactif).
2. L'autre joueur résout ensuite tous les effets non encore résolus affectant ses personnages comme vu ci-dessus.
3. Tous les effets non encore résolus le sont dans l'ordre déterminé par le joueur Actif (ou celui qui a l'initiative s'il n'y a pas de joueur Actif).

ACTIONS GÉNÉRÉES PAR DES EFFETS

De nombreux effets de Malifaux (comme des Actions, Capacités ou Déclics), peuvent conduire un personnage à effectuer une Action.

Lorsque cela survient, la nouvelle Action est toujours résolue après que l'Action précédente a été complètement résolue, y compris tous les effets « Après la Résolution », mais avant qu'une autre Action ne soit entreprise.

Les Actions générées de cette manière suivent la séquence normale des Actions et ne comptent pas dans la limite d'Actions du personnage.

TIMING DÉTAILLÉ

PHASE DE DÉBUT DE TOUR

- A. Défaussez les cartes :** les deux joueurs peuvent défausser les cartes qu'ils ne désirent pas conserver.
- B. Pioche :** chaque joueur pioche des cartes à hauteur du maximum de sa Main de Contrôle. Une fois que c'est fait, chaque joueur peut dépenser une Pierrâme pour piocher deux cartes (le joueur qui a l'initiative décide en premier).
- C. Tirage d'initiative :** chaque joueur tire une carte qui peut être Truquée. Le joueur qui a l'Initiative Trompe le Destin en premier en cas d'égalité. Les joueurs ajoutent à leur tirage le nombre de Jetons d'Esquive qu'ils possèdent, puis défaussent leurs Jetons d'Esquive.
- D. Résolution des effets :** résolvez tous les effets qui prennent place lors de la Phase de Début de Tour.
- E. Calcul des Jetons d'Esquive :** comptez le nombre de personnages contrôlés par chaque joueur. Celui qui en a le moins gagne un nombre de Jetons d'esquive égal à la différence entre les deux Bandes.

PHASE D'ACTIVATION

- A. Décision d'esquiver :** le joueur Actif peut défausser un Jeton d'Esquive pour passer directement à l'étape D.
- B. Sélection d'un personnage :** le joueur Actif Active un personnage ami qui ne s'est pas encore Activé durant ce Tour.
- C. Activation**
 1. Début de l'Activation : résolvez les effets qui prennent place au début de l'Activation d'un personnage.
 2. Actions : la plupart des personnages peuvent effectuer deux Actions. Les Chefs et les Maîtres peuvent effectuer 3 Actions.
 - a. Déclarez une Action.
 - b. Payez le coût associé.
 - c. Déclarez une Cible.
 - d. Duels.
 - I. Modifiez le duel avec des Pierrâmes, une Capacité ou autre effet de jeu (le personnage Attaquant en premier).
 - II. Tirez les Cartes du Destin (chaque joueur tire ses cartes et en choisit une).
 - III. Trompez le Destin (le joueur avec le total le plus bas en premier).
 - IV. Déterminez le total de duel final.
 - V. Déclarez les Déclis (le joueur Actif en premier).
 - i. Les déclis avec la mention *Immédiatement* sont résolus maintenant.
 - VI. Déterminez le Résultat (si le duel du personnage Actif échoue, l'Action se termine sans résoudre les effets. Passez l'étape e et sautez directement à l'étape f).
 - e. Résolvez les effets dans l'ordre décrit sur la carte, en incluant les Déclis *À la Résolution*. Le timing des dégâts peut être trouvé page 34. Si la cible est tuée, résolvez les effets du type « Après que ce personnage est tué » et les Déclis *Après avoir tué*.
 - f. Résolvez maintenant tout ce qui arrive après qu'une Action a été résolue, y compris les Déclis *Après la résolution* et *Après la réussite*. Souvenez-vous : les Déclis qui ne spécifient pas de timing particulier sont censés se déclencher *Après la réussite*.
 3. Fin de l'Activation : résolvez les effets qui prennent place à la fin de l'Activation d'un personnage. Le personnage considéré compte comme s'étant Activé pour ce Tour.
 4. Activations en Chaîne : résolvez les éventuelles Activations en Chaîne générées par un effet durant cette Activation.
- D. Transfert du joueur Actif :** s'il lui reste des personnages à Activer durant ce Tour, l'Adversaire devient le joueur Actif.

PHASE DE FIN DE TOUR

- A. Résolution des effets :** mettez fin à tous les effets « jusqu'à la Phase de Fin de Tour », puis résolvez tous les effets « pendant la Phase de Fin de Tour ».
 - B. Décompte des Points de Victoire :** les Stratégies sont décomptées en premier, puis les Combines. Si plusieurs joueurs/Combines marquent des points, le joueur avec l'Initiative détermine l'ordre de décompte. Aucun PV n'est marqué durant le premier Tour.
 - C. Vérification des conditions de fin de partie :** comme décrit page 21. Si la partie est terminée, décomptez les Points de Victoire de fin de partie.
 - D. Mélange des Piles de Défausse :** chaque joueur mélange sa Pile de Défausse dans son Jeu du Destin.
- Si des Actions multiples sont générées, elles sont mises en attente et résolues une par une dans l'ordre dans lequel elles ont été générées (quoi qui se soit passé en premier ou était noté en premier sur la carte). Si une de ces Actions multiples génère une Action, cette Action est résolue avant de passer à l'Action en attente suivante.

TERRAIN

Les différents décors utilisés sur la table sont appelés terrains (mais la table elle-même n'est pas considérée comme un terrain). Les terrains ajoutent une dimension tactique à la bataille en rendant certains lieux plus propices que d'autres et en créant des obstacles que les personnages devront gérer.

Chaque élément de terrain possède une ou plusieurs caractéristiques qui déterminent comment il interagit avec les personnages. Dans le cas de décors de très grande taille ou particulièrement complexes il est utile d'assigner des caractéristiques aux éléments individuels ou à des zones réduites de ce terrain.

Chaque fois que le socle d'un personnage chevauche un terrain, il est supposé se trouver dans ce terrain. Si le socle d'un personnage touche un terrain (soit qu'il le chevauche soit qu'il soit directement à côté), ce personnage est dans les 0" de ce terrain.

Une liste des Caractéristiques de Terrain se trouve page 37.

MARQUEURS DE TERRAIN DANGEREUX

Certains effets de jeu peuvent créer des Marqueurs dotés de la caractéristique Dangereux.

Tous les Marqueurs portant le même nom (par exemple : Marqueurs de Bûcher, Marqueurs de Fosse Piégée, etc.) comptent comme le même élément de terrain en ce qui concerne la Caractéristique de Terrain Dangereux.

Ainsi, si un personnage a été Poussé à travers trois Marqueurs de Bûcher et un Marqueur de Fosse Piégée, il ne subira que les effets pour avoir traversé un Marqueur de Bûcher et un Marqueur de Fosse Piégée.

DÉPLACER DES MARQUEURS DE TERRAIN

Certains effets sont capables de déplacer des Marqueurs dotés de Caractéristiques de Terrain, comme un Marqueur de Bûcher (Dangereux) ou un Marqueur de Pilier de Glace (Infranchissable).

Lorsqu'un Marqueur de Terrain doté des Caractéristiques Franchissable ou Infranchissable est déplacé, il est traité comme un personnage (il peut donc être déplacé à travers un terrain Franchissable, mais ne peut pas traverser un terrain Infranchissable ou un personnage).

Lorsqu'un Marqueur de Terrain se retrouve pendant son déplacement en contact socle à socle avec un personnage ou un autre objet, son déplacement n'est pas stoppé par cet objet.

À COUVERT & DISSIMULÉ

Certaines Caractéristiques de Terrain offrent un Couvert ou permettent d'être Dissimulé.

À Couvert

Quand un personnage à Couvert est pris pour cible par une Action de \clubsuit , il gagne +1 Df et impose un \square à tous les tirages de dégâts contre lui.

Dissimulé

Si un personnage Dissimulé est pris pour cible par une Action Offensive autre que \heartsuit , le tirage de duel de cette Action subit un \square .

À couvert et Dissimulé sont deux termes très proches qui signifient deux choses différentes dans Malifaux. Examinons rapidement certaines de leurs différences :

Tout d'abord, à couvert n'est pas une Caractéristique de Terrain, mais l'effet à couvert est généré par la règle d'Ombre et d'autres effets de jeu comme Garde du Corps.

À l'inverse, être Dissimulé découle directement de la Caractéristique de Terrain Dissimulation et d'autres effets de jeu qui peuvent générer une Dissimulation comme Jet de Vapeur.

En second, pour être à Couvert, vous devez être proche de l'objet derrière lequel vous vous cachez, ce qui n'est pas forcément le cas avec Dissimulé.

Disons qu'avec ça, le sujet est *couvert*.



Caractéristiques de Terrain

- **Opaque** : on ne peut pas voir à travers un terrain doté de la Caractéristique Opaque, et de ce fait il bloque les Lignes de Vue si la Hauteur du terrain est égale ou supérieure à la Taille du personnage qui tente d'établir une Ligne de Vue à travers. Un terrain doté des Caractéristiques Opaque et Hauteur, génère une Ombre (voir page 18).
- **Franchissable** : un personnage ne peut pas se déplacer à travers un terrain Franchissable, mais il peut se déplacer à son sommet (en général il s'agit d'un toit), et peut monter et descendre le long de ses parois. En dehors de son sommet, toutes les autres portions d'un Terrain Franchissable sont traitées comme Infranchissables.
- **Dissimulation** : si une ligne de visée tirée vers un personnage traverse un terrain doté de la Caractéristique Dissimulation, ce personnage est Dissimulé. Lorsqu'il tire une ligne de visée, un personnage situé dans un terrain offrant une Dissimulation peut ignorer cette Caractéristique si au moins une des lignes de visée tirées entre les deux objets passe à travers 1" ou moins de ce terrain. La plupart des bancs de brume comptent comme des terrains offrant une Dissimulation.
- **Dense** : une Ligne de Vue peut être établie dans ou à partir d'un terrain Dense, mais pas à travers. La plupart des forêts comptent comme des terrains Denses.
- **Destructible** : un personnage dans les 1" d'un élément de terrain Destructible peut effectuer une Action pour détruire cet élément de terrain et le retirer de la table. Si un personnage se tenait au sommet d'un terrain Destructible lorsque celui-ci est détruit, ce personnage tombe.
- **Dangereux** : quand un personnage se déplace ou résout une de ses Actions dans un terrain Dangereux, il subit les effets de ce terrain Dangereux après que l'Action ou Capacité en cours est résolue (jusqu'à un maximum d'une fois par Action ou Capacité). La plupart du temps, un terrain Dangereux va donner un État au personnage, comme par exemple terrain Dangereux (**Embrassé+1**) ou terrain Dangereux (**Empoisonné+1**). Si le terrain Dangereux ne spécifie pas d'État dans sa Description, le personnage subit simplement un dégât.
 - Si un Marqueur de terrain Dangereux est déplacé, tous les personnages avec lesquels le Marqueur entre en contact socle à socle durant le déplacement subissent les effets du terrain Dangereux. Le personnage qui déplace le Marqueur peut choisir d'ignorer les effets Dangereux du Marqueur déplacé.
- **Hauteur X (Ha X)** : un terrain doté d'une Caractéristique de Hauteur a une composante verticale qui a un impact sur le jeu. La Hauteur intervient principalement lors de la détermination des Lignes de Vue (page 16). Un terrain doté d'une Hauteur et de la Caractéristique Opaque génère une Ombre (page 18).
- **Infranchissable** : les personnages et les Marqueurs ne peuvent pas se déplacer à travers un terrain Infranchissable qui représente le plus souvent des objets solides, comme un Pilier de Glace. Les objets ne peuvent pas être Posés ou chevaucher un terrain Infranchissable.
- **Difficile** : les déplacements autres qu'un Placement sont réduits de moitié tant qu'une quelconque partie du socle d'un personnage se trouve dans un terrain Difficile. Si un personnage sort d'un terrain Difficile, il poursuit le reste de son déplacement à son allure normale (sans être réduit de moitié).

TERRAINS COMPLIQUÉS

Parfois, les joueurs peuvent se retrouver à jouer sur une table possédant des éléments de décor particulièrement grands ou dotés de formes compliquées. Dans ce cas, les joueurs doivent s'assurer que les paramètres de chaque élément de ces décors sont correctement définis durant la Phase de « Définition et Placement du Terrain » lors de la Préparation de la Rencontre (page 40).

Quelquefois, il peut être utile de décomposer un élément de terrain compliqué en plusieurs sous-ensembles. Par exemple, un décor consistant en deux bâtiments reliés par une série d'étroites planches serait plus facilement défini comme deux bâtiments distincts connectés par de multiples ponts.

NON AFFECTÉ PAR LE TERRAIN

Certains personnages ne sont pas affectés par certains types de terrain ou certains Marqueurs de Terrain. Si un personnage n'est pas affecté par une caractéristique de terrain, il ignore les effets de jeu de cette caractéristique :

Difficile : ce personnage ne subit pas la pénalité de déplacement des terrains Difficiles.

Dangereux : ce personnage ne subit pas les effets des terrains Dangereux.

Dissimulé : ce Personnage ignore la Caractéristique Dissimulation lorsqu'il détermine une LdV.

TERRAIN

Exemples de Terrains

Voici quelques éléments de terrain fréquemment rencontrés dans Malifaux.

Barbelés

Certaines zones de Malifaux ont été clôturées de fils de fer barbelés. Ils servent plus à ralentir les mouvements qu'à réellement empêcher le passage.

Les Barbelés comptent comme un terrain Dangereux.

Ponts

Un pont est un terrain élevé qui relie deux endroits tout en permettant aux personnages de passer en dessous, qu'il s'agisse d'un vrai pont ou de quelques planches posées entre deux toits.

Les Ponts peuvent être divisés en deux sections : la Chaussée et l'Arche.

Arche : l'Arche est la section ouverte sous le pont qui permet à un personnage de passer en dessous.

L'Arche est un terrain de Hauteur X, où X est égale à la hauteur en pouce de l'Arche (arrondi à l'entier inférieur). Bien que de nombreuses Arches soient courbées, la Hauteur d'une Arche doit être considérée comme égale sur toute sa longueur. Cette zone n'est ni Opaque ni Infranchissable, les personnages peuvent donc librement se déplacer sous un Pont à travers l'Arche.

Chaussée : la Chaussée est la portion solide du Pont que les personnages peuvent emprunter pour traverser.

La Chaussée est de Hauteur X, ou X est égale à la Hauteur de la Chaussée en pouces (arrondi à l'entier inférieur). Si une Chaussée possède une Arche sous elle, la zone entre l'Arche et la Chaussée est traitée comme un terrain Opaque et Franchissable.

Bâtiments (dotés de Toits plats ou Pentus)

Les bâtiments sont des éléments fréquents dans Malifaux. Un bâtiment ne devrait pas faire plus de 6" sur n'importe quel côté (sans compter d'éventuels escaliers extérieurs).

Les Bâtiments à Toit Plat permettent à des personnages de se tenir sur leur toit. Ces bâtiments comptent comme des terrains de Hauteur X, Opaques et Franchissables, avec X égal à la hauteur du bâtiment en pouces (arrondi à l'entier le plus proche). Un Bâtiment à Toit Plat ne devrait pas être plus grand que Ha 4.

Les Bâtiments à Toit Pentu ont des toits sur lesquels les personnages ne peuvent pas se tenir. Un Bâtiment à Toit Pentu compte comme un terrain de Hauteur X, Opaque, Infranchissable, ou X est égal à la hauteur en pouce du bâtiment (arrondi à l'entier le plus proche).

BÂTIMENTS : RÈGLES AVANCÉES

Lorsque les joueurs définissent le terrain, ils peuvent décider qu'il est possible de pénétrer à l'intérieur d'un ou plusieurs bâtiments.

Pour pénétrer dans un bâtiment, un personnage doit être capable physiquement de le faire (il doit pouvoir passer par une ouverture dans le mur, une porte ou un trou, assez grand pour que son socle passe). Les effets de Placement ne peuvent pas faire entrer ou sortir un personnage d'un Bâtiment.

Si une portion quelconque du socle d'un personnage se trouve à l'intérieur d'un bâtiment, le personnage est considéré comme se trouvant à l'intérieur du bâtiment.

Les personnages se trouvant dans un Bâtiment sont considérés comme entièrement dans l'Ombre de ce Bâtiment. Lorsqu'un personnage détermine une LdV sur un autre personnage situé au même niveau du Bâtiment dans lequel ils se trouvent tous les deux, il ignore ce Bâtiment et son Ombre (mais pas la présence de murs intérieurs éventuels).

Les Bâtiments ont quelquefois des fenêtres ouvertes ou des portes. Les portions de mur d'un Bâtiment situées immédiatement au-dessus et en dessous d'une fenêtre ou d'une Porte ne sont pas considérées comme un terrain Opaque pour tirer des lignes de visée dans ou en dehors du Bâtiment (mais pas à travers).

Haies et Murs

Les Haies et les Murs sont tous les deux des obstacles qui empêchent les déplacements. Les Haies n'empêchent pas les Lignes de Vue et peuvent être facilement détruites, tandis que les Murs bloquent les Lignes de Vue et sont trop résistants pour être détruits.

Les Haies sont des terrains de Hauteur X, Franchissables, Destructibles, ou X est égal à la hauteur de la Haie en pouces (arrondie à l'entier inférieur).

Les Murs sont des terrains de Hauteur X, Opaques et Franchissables, où X est la Hauteur du Mur en pouces (arrondie à l'entier inférieur).

Banc de Brume

Les Bancs de Brume sont fréquents dans Malifaux, particulièrement tôt le matin ou dans la soirée.

Les Bancs de Brume sont des terrains possédant les Caractéristiques Dense et Dissimulation.

Collines

Les Collines sont assez fréquentes au-delà des murs de la ville de Malifaux, en particulier dans la région bien nommée des Collines du nord.

Les personnages qui se déplacent horizontalement sur une Colline n'ont pas à dépenser de déplacement additionnel pour changer d'altitude.

Les Collines comptent comme un terrain de Hauteur X. La caractéristique de Hauteur d'une Colline dépend de l'endroit où se trouve un personnage qui se tient dessus ; X est égale à la distance en pouces entre la partie la plus basse du socle du personnage et la table (arrondie à l'entier inférieur).

Obstacles

Les Obstacles peuvent être n'importe quoi, depuis des caisses jusqu'à de gros rochers ou des tas de cercueils.

Les Caisses comptent comme un terrain de Hauteur X, Opaque, Franchissable et Destructible, où X est la Hauteur de la Caisse en pouces (arrondie à l'entier le plus proche).

Si les Caisses sont éparpillées en une ligne disparate, calculez les différentes Hauteurs comme des éléments de terrain séparés. Si elles sont empilées utilisez la Caisse la plus haute pour calculer la Hauteur de la pile.

Escaliers

Les Escaliers permettent à un personnage de monter ou de descendre rapidement le long d'un bâtiment.

Les personnages qui se déplacent horizontalement dans un Escalier n'ont pas à dépenser de déplacement supplémentaire pour changer d'élévation.

Les Escaliers comptent comme un terrain de Hauteur X, Opaque, Franchissable. La Caractéristique Hauteur d'un Escalier dépend de l'endroit où un personnage se tient dessus ; X est égale à la distance en pouces entre la partie la plus basse du socle du personnage et la table (arrondie à l'entier inférieur).

Eau

L'eau inclut à la fois les rivières et les étangs ; l'eau compte comme un terrain Difficile.

Bosquets

Un Bosquet inclut généralement un ou plusieurs arbres et une épaisse végétation.

Les Bosquets sont des terrains dotés des Caractéristiques Dissimulation, Dense et Difficile.



RENCONTRE

Chaque partie de Malifaux utilise les règles de Rencontre pour mettre en place et jouer la partie. Les Rencontres détaillées dans cette section sont des Rencontres standard, mais une approche narrative du jeu (comme une campagne par exemple) peut modifier ces Rencontres standard.

Les Règles de Rencontre sont celles qui sont nécessaires pour mettre en place la partie, recruter les Bandes et déterminer le vainqueur.

Dans des événements de jeu organisé, comme un tournoi, il peut exister certaines adaptations de ces étapes qui seront détaillées dans la documentation de l'évènement.

Une Rencontre se déroule dans l'ordre suivant:

1. Mise en Place de la Rencontre

- A. Déterminez la Taille de la Rencontre
- B. Placez et Définissez le terrain
- C. Déterminez le Scenario
- D. Générez les Combines
- E. Choisissez une Faction et un Chef
- F. Recrutez votre Bande
- G. Révélez les Bandes
- H. Choisissez les Combines
- I. Déploiement
- J. Début de la partie

2. **Jeu** : suivez la Séquence de Tour page 20.

3. **Fin de la Rencontre** : lorsque la partie est terminée, déterminez le vainqueur.

Ce que vous allez découvrir dans la section Rencontre n'est que le début. Malifaux est un jeu appelé à vivre et se développer pendant longtemps.

Pour s'assurer que le plaisir de jouer soit renouvelé au cours des années, de nouvelles Stratégies, Combines et plus encore seront rendues disponibles gratuitement sur notre site web. Restez à l'affût des documents décrivant les Rencontres Scénarisées et les règles de Tournoi « Gaining Grounds » pour découvrir de nouvelles manières d'agrémenter vos parties.



MISE EN PLACE DE LA RENCONTRE

Pour préparer une partie, suivez les dix étapes (A à J) détaillées dans les pages suivantes.

A. Déterminez la taille de la Rencontre

Les joueurs doivent se mettre d'accord sur la taille de la partie qui détermine le nombre de points pouvant être utilisés lors du recrutement.

Une partie standard fait généralement 50 Pierrâmes, mais les joueurs peuvent choisir une autre valeur qui leur convient.

B. Placez et Définissez le terrain

Les joueurs doivent placer les décors sur la table, puis définir chaque élément de terrain, en gardant à l'idée d'offrir une large sélection de Caractéristiques de Terrain différentes (voir Caractéristiques de Terrain page 37).

Une table standard de Malifaux fait 3 pieds sur 3 pieds. Environ un tiers de sa surface devrait être couverte par des décors.

Utiliser la bonne quantité de décors et avoir une variété de Caractéristiques de Terrain représentées sont très importants pour s'assurer que la partie soit amusante pour les deux joueurs. Les Actions à longue portée sont censées être quelque peu limitées par les terrains offrant une Dissimulation ou un Couvert. Les terrains Difficiles permettent d'orienter la partie en rendant certaines zones de la table plus délicates à atteindre.

Ne vous souciez pas trop que vos décors soient absolument dans le thème du jeu. Même si des décors bien peints et qui collent à l'ambiance sont superbes à l'œil, les joueurs sont libres d'utiliser ce qu'ils ont sous la main pour meubler la table, comme des livres, des tasses, etc.

TERRAINS HAUTS

En général, il est recommandé qu'un terrain dont la Hauteur dépasse 4" soit traité comme si son toit était Infranchissable.

C. Déterminez le Scenario

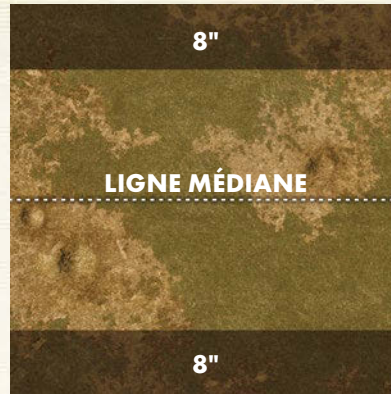
Les deux joueurs mélangent leur Jeu du Destin et tirent la carte du dessus, un nouveau tirage est effectué si la carte tirée est un Joker. Le joueur avec la carte la plus forte sera l'Attaquant et l'autre le Défenseur. Ces désignations sont utilisées pour déterminer la mise en place de la Rencontre. L'Attaquant aura l'Initiative jusqu'au Tirage d'Initiative du premier Tour. En cas d'égalité, procédez à un nouveau tirage.

La couleur de la carte de l'Attaquant va déterminer la Stratégie utilisée. Chaque joueur peut marquer jusqu'à 4 Points de Victoire (PV) pour cette Stratégie. La liste des Stratégies se trouve pages 44 et 45.

La couleur de la carte du Défenseur détermine le Type de Déploiement. Les quatre Types de Déploiement sont détaillés à droite.

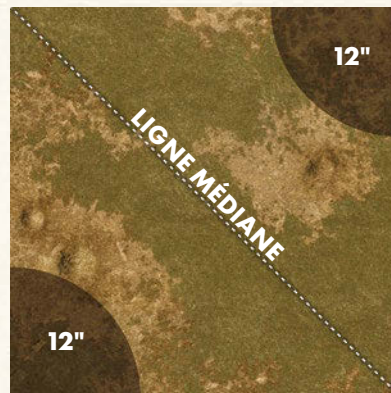
En plus des détails explicités sur les graphiques de cette page, il existe quelques termes clés qu'il faut connaître.

- **Point central** : le centre exact de la table.
- **Ligne médiane** : définie pour chaque type de déploiement.
- **Bord de table** : n'importe lequel des quatre côtés longs de 36" de la table, au-delà duquel les personnages ne peuvent se déplacer.
- **Moitié de table** : la ligne médiane coupe toujours la table en deux moitiés égales.
- **Angle de table** : N'importe lequel des endroits où deux bords de table se rejoignent. Il y a quatre angles de table.
- **Quart de table** : une section carrée de 18" par 18" de la table. La table a quatre quarts de table, qui s'étendent chacun à mi-chemin des bords de table depuis chaque angle de table.
- **Ami** : lorsque le terme ami est appliqué à un emplacement physique de la table, cela désigne l'emplacement où se trouve votre zone de déploiement. Par exemple, un bord de table ami désigne n'importe quel bord de table qui touche votre Zone de Déploiement.
- **Ennemi** : lorsque le terme ennemi est appliqué à un emplacement physique de la table, cela désigne l'emplacement où se trouve la Zone de Déploiement de votre adversaire. Par exemple, la moitié de table ennemie désigne la moitié de table où se trouve la Zone de Déploiement de l'autre joueur.



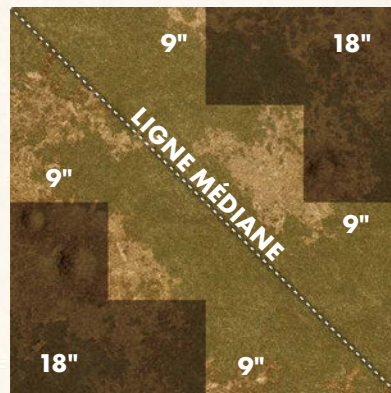
☞ Déploiement Standard

Un joueur se déploie dans les 8" du bord de table qu'il a choisi, son adversaire se déploie dans les 8" du bord de table opposé.



✕ Déploiement Dans les Angles de table

Un joueur se déploie dans les 12" de l'angle de table qu'il a choisi, et son adversaire se déploie dans les 12" de l'angle de table opposé.



📖 Déploiement de Flanc

La table est divisée en 4 quarts. Un joueur se déploie dans les 9" des bords de table du quart qu'il a choisi, son adversaire se déploie de la même manière dans le quart opposé.



♣ Déploiement en Coin

Un joueur se déploie dans un triangle dont un sommet se trouve à 12" du centre du bord de table et dont les deux côtés qui en partent rejoignent les angles de ce bord de table. La zone adverse est le miroir de celle-ci sur l'autre moitié de table.

D. Générez les Combines

Comme les Stratégies, les Combines permettent de marquer des Points de Victoire (PV) qui aident les joueurs à remporter la partie. Chaque partie inclut un pot de cinq Combines potentielles, chaque joueur va en choisir deux parmi elles qui seront ses Combines personnelles pour cette partie. Les Combines ne sont pas choisies à cette étape, mais les joueurs peuvent utiliser le fait de savoir lesquelles seront disponibles pour influencer leur choix de recrutement.

Les Combines valent 2 PV chacune, pour un total de 4 PV possibles en réussissant les deux.

Pour générer les Combines, l'Attaquant tire cinq cartes de son Jeu du Destin pour déterminer le pot de Combines disponibles. La valeur numérique des cartes indique les Combines qui seront susceptibles d'être choisies. Poser ces cartes de côté pour pouvoir vous y référer plus tard. Au début de la partie, mélangez à nouveau ces cartes dans le Jeu du Destin de l'Attaquant.

Si des cartes en double ou des jokers sont tirés, tirez-les à nouveau. tirez-les à nouveau. La liste des Combines se trouve pages 46 et 47.

E. Choisissez une Faction et un Chef

Chaque joueur choisit simultanément une Faction pour sa Bande et l'annonce à son adversaire (la Main du Mort n'est pas une Faction et ne peut pas être déclarée en tant que tel).

Une fois les Factions déterminées, chaque joueur choisit un Chef de sa Faction pour commander sa Bande pendant cette Rencontre.

N'importe quel Maître ou Lieutenant peut être choisi comme Chef, mais les Maîtres ne peuvent pas être recrutés dans une Bande commandée par un Lieutenant.

Une fois que les deux joueurs ont sélectionné leur Chef, ils révèlent simultanément son nom, mais pas son titre, à l'autre joueur.

Lors du recrutement de sa Bande, un joueur doit recruter le Chef qu'il a choisi. Toutefois, le Coût de ce Chef est traité comme étant 0 pour le recrutement.

F. Recrutez votre Bande

Recruter une Bande consiste à sélectionner des personnages et des Améliorations. Un joueur peut recruter n'importe quel personnage qui partage au moins un Mot-clé avec son Chef. Le Coût Total des personnages et des Améliorations recrutés dans la Bande ne peut excéder la Taille de la Rencontre décidée pour la partie. Certains effets de jeu peuvent affecter la façon dont une Bande recrute ses personnages. Ces effets sont détaillés sous l'onglet « au recrutement » de la Carte d'un personnage.

Par ailleurs, un joueur peut recruter n'importe quel personnage appartenant à sa Faction déclarée, mais les personnages qui ne partagent pas au moins un Mot-clé avec le Chef de la Bande voient leur coût augmenté de 1 pour le recrutement. L'exception à cette règle concerne les personnages dotés de la Caractéristique Polyvalent, qui ne voient pas leur coût augmenté pour leur recrutement.

Par défaut, vous ne pouvez recruter qu'un seul exemplaire d'un personnage donné dans votre Bande. Certains personnages ont toutefois un nombre noté après leur Statut (Maître, Lieutenant, Gros-bras et Sbire). Si un personnage a un nombre noté à cet endroit, vous pouvez recruter autant d'exemplaires de ce personnage que la valeur indiquée (la Limite de personnage).

Pendant le recrutement, n'importe quel personnage peut acquérir et Attacher une Amélioration et une seule. Cette limite ne s'applique qu'à la phase de recrutement. Il n'existe pas de limite au nombre d'Améliorations qu'un Personnage peut Attacher pendant une partie. Une Bande peut uniquement acquérir des Améliorations accessibles à sa Faction déclarée.

Après avoir recruté votre Bande, les points non dépensés sont convertis en Pierrâmes dans le Magot de votre Bande. Le Magot d'une Bande ne peut pas excéder dix Pierrâmes à l'issue du recrutement (mais il pourra dépasser cette limite durant la partie).

TOTEMS

Les Totems sont des personnages spéciaux intrinsèquement liés au Maître indiqué dans leur Trait de Totem.

Un Totem ne peut être recruté que si le Maître auquel il est lié se trouve également dans la Bande. Si ce Maître est le Chef de la Bande, le coût du Totem est considéré comme étant de 0 lors du recrutement.

Pendant la partie, un Totem ne peut être Invoqué que si le Maître auquel il est lié est toujours en jeu et dans la Bande.

G. Révélez les Bandes

Une fois que les deux joueurs ont fini de recruter leurs Bandes, celles-ci sont révélées à l'autre joueur. Cette révélation montre tous les aspects de la Bande, y compris les personnages choisis, leurs Titres (si applicable) et les Améliorations.

H. Choisissez les Combines

Maintenant informé de tous les détails de la Bande de son adversaire, chaque joueur sélectionne secrètement deux Combines à partir du Pot de Combines. Ces Combines sont généralement notées et conservées secrètes jusqu'à ce que les joueurs commencent à marquer des Points de Victoire. Elles sont alors révélées telles que décrites dans leurs règles individuelles.

Certaines Combines peuvent demander de choisir un personnage en secret. Ce choix doit être noté à l'abri des regards et devra être révélé en même temps que la Combine.

I. Déploiement

L'Attaquant choisit une Zone de Déploiement et divise sa Bande en deux groupes (avec n'importe quel nombre de personnages dans chaque). Le Défenseur choisit un de ces deux groupes, et l'Attaquant déploie ce groupe dans la Zone de Déploiement choisie.

Le Défenseur déploie ensuite complètement sa propre Bande dans la Zone de Déploiement opposée. Enfin, l'Attaquant déploie le reste de sa Bande dans sa Zone de Déploiement.

TITRES

Les Titres représentent différentes versions d'un même personnage dans l'univers de Malifaux. De manière évidente, ces personnages ne peuvent pas exister en même temps dans deux périodes temporelles distinctes.

Si une Bande contient un personnage doté d'un Titre, elle ne peut pas recruter un autre personnage portant le même nom mais un Titre différent. (Les personnages sans Titre sont traités comme ayant un Titre différent des personnages en possédant un). Pendant la partie, bien qu'ils possèdent le même nom, des personnages dont les Titres sont différents sont traités comme des personnages séparés et peuvent avoir des limites de personnages, Capacités ou autres effets différents.

J. Début de la partie

Une fois les personnages déployés, chaque joueur mélange son Jeu du Destin en y incluant toutes les cartes utilisées pour déterminer la Stratégie et le Pot de Combines. Cela doit laisser chaque joueur avec un paquet complet de 54 cartes. Chaque joueur doit offrir à son adversaire l'opportunité de couper son jeu.

La partie va pouvoir commencer ! Tous les effets qui ont lieu au début de la partie sont résolus maintenant. S'il y en a plusieurs, le joueur avec l'Initiative choisit l'ordre dans lequel ils sont résolus. L'Attaquant est toujours considéré comme ayant l'Initiative jusqu'au Tirage d'Initiative du Premier Tour.

PARTIE

Une fois tous les effets de début de partie résolus, passez directement au premier Tour (sans mélanger), en suivant la structure détaillée en page 20.

Aucun joueur ne peut marquer de PV durant le premier Tour.

FIN DE LA RENCONTRE

À la fin de la Rencontre, chaque joueur additionne les **PV** marqués. Le joueur avec le plus de **PV** est déclaré vainqueur.

LA MAIN DU MORT



Quelques personnages ayant quitté le monde de Malifaux (qu'ils soient morts, emprisonnés ou pire) existent toujours dans le jeu comme personnages de la Main du Mort (MdM).

Les personnages de la MdM ne sont généralement pas autorisés dans les Tournois ou les parties Scénarisées. Toutefois, avec l'accord des organisateurs d'un événement, les personnages de la MdM peuvent être joués comme des personnages normaux.

La Main du Mort n'est pas une Faction et ne peut être déclarée comme telle.

STRATÉGIES

Vous trouverez ci-dessous les quatre Stratégies du jeu. Souvenez-vous, aucun PV ne peut être marqué durant le premier Tour, et les personnages ayant la Capacité Insignifiant sont ignorés totalement en ce qui concerne les Stratégies et les Combines.

Guerre de Territoire (♁)

Divisez la table en quatre quarts. Au centre de chaque quart de table, Posez un Marqueur de Stratégie neutre. Posez un autre Marqueur de Stratégie neutre au centre de la table. Les marqueurs de Stratégie sont Infranchissables.

Les Marqueurs de Stratégie peuvent être amis, neutres ou ennemis. Un Marqueur de Stratégie ami pour un des joueurs est ennemi pour l'autre (et vice versa). Un personnage peut utiliser une Action Interaction pour cibler un Marqueur de Stratégie en contact socle à socle avec lui et changer son alignement d'ennemi à neutre ou de neutre à ami.

Lorsqu'un personnage ami tue un personnage ennemi, il peut, si c'est possible, changer un Marqueur de Stratégie présent dans le même quart de table que le personnage tué, et le passer d'ennemi à neutre (le Marqueur de Stratégie au centre est considéré comme se trouvant dans tous les quarts de table).

Si un personnage se trouve dans plus d'un quart de table, le personnage qui l'a tué peut décider dans quel quart de table le personnage tué se trouvait.

À la fin de chaque Tour, une Bande gagne 1 PV si elle a plus de Marqueurs de Stratégie amis qu'elle n'a marqué de PV pour cette Stratégie.

Dissimulation d'Explosifs (☑)

Après le Déploiement, en commençant par le joueur qui a l'Initiative, chaque joueur place alternativement des Jetons Explosifs sur ses personnages déployés, jusqu'à avoir placé un total de cinq Jetons Explosifs sur ses personnages.

Les Sbiens peuvent avoir au maximum un Jeton Explosif, et les autres types de personnage un maximum de deux Jetons explosifs.

Un personnage avec un ou plusieurs Jetons Explosifs peut utiliser l'Action **Interaction** pour défausser un Jeton Explosif et Poser un Marqueur de Stratégie en contact socle à socle avec lui-même. Les Marqueurs de Stratégie ne peuvent pas être Posés dans les 6" d'un autre Marqueur de Stratégie ami.

Un personnage en contact socle à socle avec un Marqueur de Stratégie peut utiliser l'Action **Interaction** pour défausser le Marqueur de Stratégie et gagner un Jeton Explosif.

Si un personnage avec un ou plusieurs Jetons Explosifs est tué, un personnage de la Bande opposée se trouvant dans les 3" du personnage tué peut récupérer les Jetons Explosifs. Sinon, ils sont défaussés.

À la fin de chaque Tour, une Bande gagne 1 PV s'il y a plus de Marqueurs de Stratégie sur la moitié de table ennemie que le nombre de PV gagnés par sa Bande avec cette Stratégie. Les Marqueurs de Stratégie situés sur la ligne médiane comptent comme étant sur les deux moitiés de table.



Idoles Corrompues (W)

Au début de chaque Tour, après avoir déterminé le joueur qui a l'Initiative, Posez un Marqueur de Stratégie centré sur la ligne médiane. La localisation du Marqueur de Stratégie est déterminée par la couleur du Tirage d'Initiative du joueur qui a pris l'Initiative (et la direction est calculée selon le point de vue de ce joueur) :

- ♣ : 8" de l'endroit où la ligne médiane rencontre le bord de table de gauche.
- ♠ : 8" de l'endroit où la ligne médiane rencontre le bord de table de droite.
- ♠ : point central.
- X : l'endroit où la ligne médiane coupe le bord de table (le joueur qui a l'Initiative choisit le bord de table).
- **Joker** : recommencez le tirage.

Si le Marqueur de Stratégie devait alors être Posé sur un autre Marqueur de Stratégie, un terrain Infranchissable ou un personnage, le joueur qui a l'Initiative le Pose centré sur la ligne médiane, au contact mais sans chevaucher, même partiellement, ce Marqueur de Stratégie, terrain Infranchissable ou personnage. Si cela n'est pas possible, le Marqueur n'est pas Posé.

Un personnage en contact socle à socle avec un Marqueur de Stratégie peut utiliser l'Action **Interaction** et subir jusqu'à trois dégâts irréductibles qui ignorent **Dur à Tuer**. Un personnage ne peut pas subir plus de dégâts qu'il ne lui reste de points de Santé.

Posez le Marqueur de Stratégie n'importe où dans les X" de sa position actuelle, sans qu'il soit en contact avec un personnage ou un terrain Infranchissable, où X correspond au nombre de dégâts subis par le personnage ayant Interagi (même s'il a été tué par les dégâts reçus).

À la fin de chaque Tour, une Bande gagne 1 PV s'il y a plus de Marqueurs de Stratégie complètement dans la moitié de table ennemie qu'elle n'a gagné de PV pour cette Stratégie.

Règlement de Compte (X)

À la fin de chaque Tour, une Bande gagne 1 PV si plus de personnages ennemis ont été tués durant ce Tour qu'elle n'a marqué de PV pour cette Stratégie, ou s'il ne reste plus aucun personnage ennemi en jeu.

En ce qui concerne cette Stratégie, les Chefs et Maîtres ennemis comptent chacun comme trois personnages, et les Lieutenants ennemis comptent pour deux personnages lorsqu'ils sont tués.



COMBINES

Chaque Combine peut marquer des points deux fois par partie : une fois si son objectif de « révélation » est atteint et une fois si son objectif de « fin » est atteint. L'objectif de « fin » d'une Combine peut généralement être marqué même si le joueur n'a pas marqué l'objectif de « révélation » (et vice versa).

Une Combine ne peut pas rapporter plus d'un **PV** par Tour.

Si une Combine requiert d'un joueur qu'il choisisse en secret un personnage, ce personnage doit se trouver dans la Bande concernée lorsque la Combine est choisie. « Ennemi » et « ami » sont considérés du point de vue du joueur qui a choisi la Combine. Souvenez-vous, aucun Point de Victoire ne peut être marqué lors du premier Tour, et les personnages dotés de la Capacité **Insignifiant**, sont ignorés pour tout ce qui concerne les Stratégies et les Combines.

1. Déclenchez les explosifs

Révélation : à la fin du Tour, si vous avez au moins deux Marqueurs de Combine amis dans les 2'' du même personnage ennemi, vous pouvez révéler cette Combine et retirer deux de ces Marqueurs de Combines pour gagner 1 **PV**.

Fin : à la fin de la partie, si vous avez au moins deux Marqueurs de Combine amis dans les 2'' du même personnage ennemi, vous pouvez retirer deux de ces Marqueurs de Combine pour marquer 1 **PV**.

2. Percée

Révélation : à la fin du Tour, si vous avez au moins un Marqueur de Combine ami et un personnage ami dans la Zone de Déploiement ennemie, et qu'il n'y a pas de personnage ennemi dans les 3'' de ce personnage, vous pouvez révéler cette Combine et retirer un de ces Marqueurs pour marquer 1 **PV**.

Fin : à la fin de la partie, si vous avez au moins trois Marqueurs de Combine amis dans la Zone de Déploiement ennemie, vous pouvez retirer trois de ces Marqueurs de Combine pour marquer 1 **PV**.

3. Maîtrisez la ligne de force

Révélation : à la fin du Tour, si vous avez au moins trois Marqueurs de Combine amis sur la ligne médiane, vous pouvez révéler cette Combine et retirer trois de ces Marqueurs de Combine pour marquer 1 **PV**.

Fin : à la fin de la partie, si vous avez au moins trois Marqueurs de Combine amis sur la ligne médiane, vous pouvez retirer trois de ces Marqueurs de Combine pour marquer 1 **PV**.

4. Fouillez les ruines

Révélation : à la fin du Tour, si vous avez au moins deux Marqueurs de Combines amis dans la moitié de table ennemie, chacun en contact socle à socle avec un élément de terrain différent, vous pouvez révéler cette Combine et retirer deux de ces Marqueurs de Combine pour marquer 1 **PV**.

Fin : à la fin de la partie, si vous avez au moins trois Marqueurs de Combines amis dans la moitié de table ennemie, chacun en contact socle à socle avec un élément de terrain différent, vous pouvez retirer trois de ces Marqueurs de Combine pour marquer 1 **PV**.

5. Creusez leur tombe

Révélation : après avoir tué un personnage ennemi dans les 1'' d'au moins un Marqueur de Combine ami, vous pouvez révéler cette Combine et retirer un de ces Marqueurs de Combine pour gagner 1 **PV**.

Fin : à la fin de la partie, si vous avez au moins trois Marqueurs de Combine différents dans les 1'' de trois Marqueurs de Cadavre ou de Récup différents, vous pouvez retirer trois de ces Marqueurs de Combine pour marquer 1 **PV**.

6. Retenez-les

Révélation : à la fin du Tour, si vous avez au moins deux personnages amis, chacun engagé avec un personnage ennemi différent d'un coût supérieur au vôtre, vous pouvez révéler cette Combine pour marquer 1 **PV**.

Fin : à la fin de la partie, si vous avez au moins deux personnages amis, chacun engagé avec un personnage ennemi différent d'un coût supérieur au vôtre, marquez 1 **PV**.

7. Faites un prisonnier

Au début de la partie, choisissez en secret un Sbiro ou un Gros-bras ennemi.

Révélation : à la fin du Tour, si vous avez un personnage ami qui engage le personnage secrètement choisi et qu'il n'y a aucun autre personnage ennemi dans les 4'' du personnage secrètement choisi, vous pouvez révéler cette Combine pour marquer 1 **PV**.

Fin : à la fin de la partie, si vous avez un personnage ami qui engage le personnage secrètement choisi, ou après que cette Combine a été révélée, si le personnage secrètement choisi a été tué par un personnage de ses amis, marquez 1 **PV**.

8. Le Rituel

Révélation : à la fin du Tour, si vous avez un Marqueur de Combine ami dans les 3'' d'un angle de table n'appartenant pas votre Zone de Déploiement, vous pouvez révéler cette Combine et retirer ce Marqueur de Combine pour marquer 1 PV.

Fin : à la fin de la partie, si vous avez au moins trois Marqueurs de Combine amis différents dans les 3'' de trois angles de table différents, avec au maximum un de ces angles de table dans votre Zone de Déploiement, vous pouvez retirer ces Marqueurs de Combine pour marquer 1 PV.

9. Débordement

Révélation : à la fin du Tour, si vous avez deux personnages, chacun dans les 3'' du point où la ligne médiane coupe un bord ou un angle de table différent, vous pouvez révéler cette Combine pour marquer 1 PV.

Fin : à la fin de la partie, si vous avez deux personnages, chacun dans les 3'' du point où la ligne médiane coupe un bord ou un angle de table différent, marquez 1 PV.



10. Assassinat

Révélation : à la fin du Tour, si le Chef ennemi est en jeu et qu'il lui reste la moitié ou moins de ses points de Santé, vous pouvez révéler cette Combine pour marquer 1 PV.

Fin : à la fin de la partie, si le Chef ennemi n'est plus en jeu, marquez 1 PV.

11. Faites passer le message

Au début de la partie, choisissez en secret un Chef ou un Maître ennemi.

Révélation : pendant son Activation, un personnage ami dans les 1'' du personnage ennemi choisi en secret peut utiliser une Action Interaction pour cibler le personnage ennemi choisi en secret (celui-ci n'est pas traité comme engageant le personnage ami en ce qui concerne cette Action Interaction). S'il le fait, vous pouvez révéler cette Combine pour marquer 1 PV.

Fin : à la fin de la partie, si le personnage ennemi choisi en secret est toujours en jeu et dans 2'' d'un Marqueur de Combine ami, ou après que cette Combine a été révélée, si le personnage ennemi choisi en secret a été tué par un personnage de ses amis, marquez 1 PV.

12. Vol de Concession

Au début de la partie, choisissez en secret un personnage ami qui ne soit pas un Chef.

Révélation : à la fin du Tour, s'il n'y a pas de personnage ennemi dans les 3'' du personnage choisi en secret et que celui-ci se trouve dans les 2'' du centre de table, vous pouvez révéler cette Combine pour marquer 1 PV.

Fin : à la fin de la partie, si le personnage choisi en secret est toujours en jeu avec au moins la moitié de ses points de Santé et à moins de 2'' du centre de table, marquez 1 PV.

13. Vendetta

Au début de la partie, choisissez en secret un personnage ami non-Totem et un personnage ennemi non-Chef d'un coût supérieur.

Révélation : à la fin de l'Activation du personnage ami, s'il a réussi à infliger des dégâts au personnage ennemi choisi en secret et qu'il ne reste à celui-ci que la moitié ou moins de ses points de Santé (mais qu'il est toujours en jeu), vous pouvez révéler cette Combine pour marquer 1 PV.

Fin : à la fin de la partie, si le personnage ami est toujours en jeu et que le personnage ennemi ne l'est plus, marquez 1 PV.

INDEX

A

À l'Opposée 15
Abondant 6
Action Bonus 12, 22
Actions Offensives 22
Actions 4, 5, 21, 22, 23
Actions générales 22
Actions générées 12, 34
Actions Tactiques 22
Activations en chaîne 21
Adversaire 29
Améliorations 6, 32, 42
Ami 26, 31
Angle de table 31
Assassinat 43
Assister 22, 29
Attacher 6, 42
Attaque Fratricide 6
Auras 22, 30

B

Bande 3, 26, 42, 43
Blessé 29
Bord de table 31

C

Capacités 4,5,12,24,34,35
Caractéristiques 4, 5, 25
Caractéristiques 4, 5
Carte de Caractéristiques 4, 5
Carte du Destin 7, 8, 10
Céder (duel) 10
Chancelant 29
Charge 22
Chef 21, 42
Cible 23, 35
Combines 21, 35, 42, 43, 46, 47
Concentration 22
Concentré 22, 29
Conflit 8,9
Contact socle à socle 13,14
Contenez-les 46
Contrôle 26
Couleurs 7
Coût 4,5,6,42
Couvert 21,36
Créer 28
Creusez leur tombe 46

D

Dangereux 36, 37
Débordement 47
Déclarer un Déclat 11, 12, 23
Déclarer une Action 23, 26, 35
Déclenchez les explosifs 46
Déclats 11, 12
Déclats de Résistance 12
Défense (Df) 4
Dégât 24, 27, 33, 34
Dense 17, 37
Déploiement 41, 43
Désengagement 22
Destructible 37
Difficile 37
Dissimulation 36, 37
Dissimulation d'Explosifs 44
Distrait 29
Duel 10, 11, 23, 27, 35
Duel d'Affrontement 10
Duel simple 10

E

Effets simultanés 34
Embrassé 29
Empoisonné 29
Engagement 26
Ennemi 26, 41
Enterré 33
Esquive 20, 21, 32, 35
États 29
Étourdi 21, 29
Explosion 30

F

Faction 4, 5, 42
Faible 7, 8, 24, 30
Faites un Prisonnier 46
Fin de la partie 21, 35
Fouillez les Ruines 46
Franchissable 14, 36, 37

G

Gagner la partie 21
Guerre de Territoire 44

H

Hauteur 13, 17, 18, 37

I

Idoles Corrompues 45
Impulsion 22, 31
Infranchissable 25
Initiative 20, 34, 35, 43
Invocation 32
Interaction 22, 26, 32

J

Jetons 27
Jeu du Destin 2, 3, 7, 8
Jokers 7, 9
Joueur Actif 14, 34, 35

L

La Main du Mort 43
Le Rituel 47
Lent 21, 29
Ligne de Vue (LdV)
16, 17, 18, 19, 37, 38
Ligne médiane 41
Lignes de visée 16, 17, 18, 19, 37,
38
Limitations 6
Limites de personnage 32

M

Main de Contrôle 7
Maîtrisez la Ligne de Force 46
Marche 14, 22, 26
Marche (Mr) 4
Marqueur de Cadavre 25
Marqueur de Combine 2, 28
Marqueur de Récup 25
Marqueur de Stratégie 28
Marqueurs 25, 26, 28, 36
Mêlée 22, 26
Mesures 13
Modéré 7, 8, 24
Modificateur de Précision 24
Modificateur du Destin 9, 10, 24
Moitié 41
Mot-clé 4, 5, 42

O

Ombre 17, 19, 37
Ondes de Choc 30
Opaque 15, 18, 37

P

Passez-leur le Message 47
 Percée 46
 Personnage 4, 9
 Phase d'Activation 21, 35
 Phase de Début de Tour 20, 35
 Phase de Fin de Tour 20, 35
 Phases 20, 21
 Pierrâmes 3, 27, 40, 42
 Pile de Défausse 8
 Placer 14, 15
 Point central 41
 Points de Victoire (PV) 21, 41, 44, 46
 Polyvalent 42
 Portée 13, 22, 23
 Poser 28
 Poussée 14, 15
 Profils variables 8
 Protégé 29

Q

Quart de table 41

R

Rapide 21, 29
 Recruter une Bande 42
 Réduction de dégâts 24
 Règlement de compte 45
 Remplacer 32
 Rencontre 3, 40
 Résoudre une Action 23
 Restrictions spéciales 12, 23
 Retiré du jeu 7
 Révéler une carte 8

S

Santé 4, 5, 24, 25, 33
 Se déplacer 14, 15
 Séquence du Tour 20
 Sévère (variable) 7, 8, 24
 Socle 4, 13
 Soin 25
 Stratégies 44, 45
 Succès 11, 12, 23

T

Table 13, 41
 Taille (Ta) 4
 Taille de socle 4, 5, 28
 Taille maximum de la Main 7, 20, 35

Terrain 2, 36, 37, 38, 39, 40
 Timing 12, 34, 35
 Timing des Déclics 12, 35
 Timing détaillé 35
 Tir 22, 26
 Tirage 8
 Tirage de dégâts 24
 Tirer 7, 20, 27, 35
 Titre 4, 5, 43
 Total de duel final 10, 11, 22
 Totem 42
 Tromper le Destin (Truquer) 9
 Tué 25

U

Une fois par 33

V

Variable "X" 8
 Vendetta 47
 Vers 15
 Vol de Concession (VP) 47
 Volonté (Vo) 4

ICONOGRAPHIE

Modificateur du Destin
 Positif: ♣
 Modificateur du Destin
 Négatif: ♠
 Mêlée (Action): ⚔
 Tir (Action): ↖
 Action Bonus: ✎
 Explosion: 💣
 Impulsion: (X)
 Aura: ⚡

Couleurs

Corbeaux: X Masques: 🎭
 Béliers: ♀ Grimoire: 📖

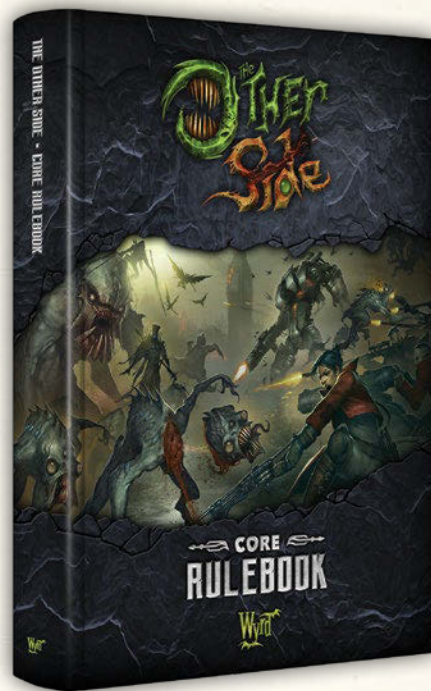


CONTINUEZ À EXPLORER LE MONDE DE MALIFAUX



Le mystérieux "Homme Embrasé" a ouvert des portails reliant la Terre à Malifaux et inondé le monde de hordes de monstres et de cultes insidieux. Allez-vous rejoindre leurs rangs ou combattre l'invasion en prenant le commandement des plus puissantes nations de la Terre?

The Other Side est un jeu de bataille avec figurines qui remet le sort de la Terre entre les mains des joueurs.



Un jeu de rôle sur table dans le monde de Malifaux. *Through the Breach* permet aux joueurs de créer leur propres personnages pour explorer le monde complexe et dangereux de Malifaux. Le destin toutefois, peut se montrer cruel, et chacun d'entre eux finira par se confronter à son terrible sort.

MALIFAUX

TROISIÈME ÉDITION

Bienvenue dans Malifaux, reflet déformé d'une Terre alternative dans les années 1900 ; un monde d'horreur gothique, de bâtiments victoriens, de machines « steampunk » et de desperados du Far West. Ces terres où l'anarchie règne presque partout, parcourues de créatures mortes-vivantes, de monstrueuses apparitions vengeresses et autres émanations de la nuit, présentent pourtant certains attraits, car les Pierrâmes qui gisent dans les profondeurs des catacombes valent plus que la sueur et le sang nécessaires pour les récupérer.

Cette troisième édition de Malifaux est un jeu d'escarmouche scénarisé qui transpose les événements de l'univers directement dans le fonctionnement des personnages. Avec un système de recrutement simplifié, des règles révisées qui ne viennent jamais entraver la fluidité du jeu et l'élaboration de stratégies si complexes que vos méninges n'ont pas fini de tourner dans les années à venir, le moment n'a jamais été aussi propice pour plonger dans le monde de Malifaux.

Partez à l'aventure, tentez votre chance et taillez-vous votre place légitime dans ce jeu d'escarmouche avec figurines aussi rapide que violent.



Plus jamais vous n'aurez à confier votre destin au caprice d'un jet de dé. Dans Malifaux, vous utiliserez des cartes, appelées le Jeu du Destin, pour conduire votre bande à la victoire. Et si la stratégie, votre sens tactique et un usage avisé de vos ressources ne sont pas suffisants pour vous permettre d'atteindre votre but, ne vous en faites pas, vous pourrez toujours Tromper le Destin.



© 2005-2019 Wyrd Miniatures, LLC

WYR23001