

MALIFAUX



SECUENCIA TURNO				PALOS
1 FASE ROBO	2 FASE INICIATIVA	3 FASE ACTIVACIÓN	4 FASE CIERRE	
BARAJAR DESCARTES	VOLTEO INICIATIVA	EFFECTOS	MANTENIMIENTO	
DESCARTAR CARTAS	USO PIEDRAS ALMA	GENERAR PA	PUNTOS VICTORIA	
ROBAR CARTAS	DETERMINAR 1º JUGADOR	ACCIONES	FIN ENCUENTRO	

ACCIONES TACTICAS		MODIFICADORES DISPARO
CARGA (2PA)	MUEVE CG + 2 ATAQUE DE 1PA	C. LIGERA V. ATAQUE
DEFENSIVO	DESCARTA CARTA. PA x DEFENSIVO +1. HASTA NUEVA ACTIVACIÓN	C. PESADA V. ATAQUE V. DAÑO
CONCENTRAR	PA x CONCENTRACIÓN +1. HASTA FASE CIERRE.	COMBATE ASIG. ALEATORIA
CAMINAR (1PA)	MUEVE WK	
INTERACTUAR	1 PA MARCADOR INTRIGA. TRABADO NO	

PIEDRAS DE ALMA
V. ATAQUE O V. Df + V. DAÑO
AÑADIR PALO
REVOLTEAR INICIATIVA
ROBAR 2 CARTAS
PREVENIR DAÑO

CONDICIONES	
ARDIENTE	FIN TURNO 1 DAÑO x MARCADOR
DEFENSIVO	A TODOS LOS DUELOS Df. HASTA INICIO SIG ACTIVAC
RÁPIDO	+1 PA. HASTA FASE CIERRE
CONCENTRADO	REBAJA (1) CONDICIÓN V. DUELO Y V. DAÑO. HASTA FINAL TURNO
PARALIZADO	O PAs NO BLOQUEA NI DESTABA. HASTA FIN ACTIVAC
LENTO	-1 PA. HASTA FIN ACTIVACIÓN
REACTIVAR	ACTIVAR 2 VECES. SOLO 1 VEZ TURNO
VENENO	FIN TURNO 1 DAÑO x MARCADOR. REBAJA 1 DEL TOTAL
HORROR	DUELO TN: Wp. SI SE FALLA PARALIZADO. SI SE FALLA INMUNE RESTO TURNO A LA MINI QUE LO PROVOCA

DUELO (DEF. PRIMERO)
DECLARAR USO PIEDRAS DE ALMA
VOLTEO + ATRIBUTO
BURLAR DESTINO (VOLTEO + BAJO 1º)
DISPARADOR
DETERMINAR ÉXITO

CARACTERISTICAS	
CONSTRUCTO	MARCADOR CHATARRA AL MORIR
VIVO	MARCADOR CADAVER AL MORIR
NO-MUERTO	MARCADOR CADAVER AL MORIR
MERCENARIO	CONTRATAR 2. PIEDRA ADICIONAL x MINI
RARO	RESTRINGIDO EN NÚMERO
TOTEM	SOLO 1. SOLO SI HAY MAESTRO
PEON	NO OBJETIVOS
SECUAZ	
SICARIO	HASTA 1 MEJORA
COMPINCHE	HASTA 2 MEJORAS. USA PIEDRAS
MAESTRO	HASTA 3 MEJORAS. USA PIEDRAS

MODIF	DAÑO	CURA	PREV
C NEGRO	0	0	0
0			
1 - 5	DÉBIL	1	1
6 - 10	0 MODERADO	2	2
11 o +	SEVERO	3	3
C ROJO	SEVERO + DEBIL		TODO

PLANTILLAS	
AURA	MINI CENTRO SI. HASTA FIN TURNO
PULSO	MINI CENTRO NO. INMEDIATO
EXPLOSIÓN	50 mm. DAÑO REDUCIDO

VALOR CARTAS		REY	13
SOTA	11	C NEGRO	0 Y NO PALO
REINA	12	C ROJO	14 Y PALO

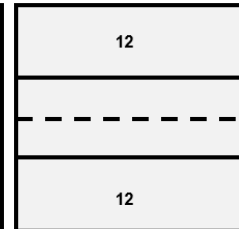
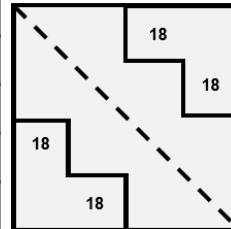
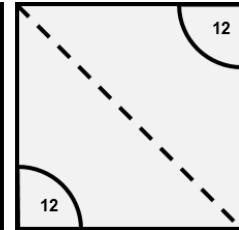
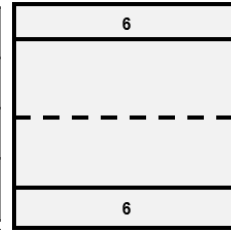
MALIFAU

Encuentros



ENCUENTROS ESTANDAR	
DEFINIR Y COLOCAR TERRENO	
DETERMINAR TAMAÑO	
ANUNCIO FACCIÓN	
DESPLIEGUE	
ESTRATEGIA E INTRIGAS	
CONTRATAR BANDA	
ELEGIR Y REVELAR INTRIGAS	
DESPLEGAR BANDAS	

TAMAÑO ENCUENTRO	
10 - 25 SS	COMPINCHE
26 - 40 SS	COMPINCHE/MAESTRO
41+ SS	MAESTRO
DESPLIEGUE	
1 - 7	ESTÁNDAR
8 - 10	ESQUINAS
11 - 13	FLANCOS
COMODIN	CERCANO



TURNO ADICIONAL				
+10	+11	+12	+13	C. ROJO
5	6	7	8	9

ESTRATEGIA NARRATIVO	
1	FUGA
2	RECONOCIMIENTO
3	DESTRUIR EVDENCIAS
4	RITUAL ARCANO
5	LUCHA TERRITORIAL
6	ROBO
7	RECLAMAR PROPIEDAD
8	ESCOLTA
9	BÚSQUEDA
10	DERECHOS OCUPACIÓN
11	LA CAZA DEL TESORO
12	CARRO DE SUMINISTROS
13	SABOTAJE
-	JOLGORIO Y TIRA DE NUEVO

PIEDRAS DE ALMA	
MASTER 1	OOOOOOOOOOOO
MASTER 2	OOOOOOOOOOOO

ESTRATEGIA ESTANDAR	
	LUCHA TERRITORIAL
	AJUSTE CUENTAS
	RECONOCIMIENTO
	DERECHO OCUPACIÓN
-	RECLAMAR PROPIEDAD


MASTER 2			
TURNO	ESTR PV (4)	INT1 PV (3)	INT2 PV (3)
1	-	-	-
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			


INTRIGAS	
-	LINEA EN LA ARENA
OO	DISTRAER
	ATRAVERSAR LINEAS
	ASESINATO
	PROTEGER TERRITORIO
	GUARDAESPALDAS
1	OBJETO MALDITO
2	FLANQUEAR
3	PLANTAR EVIDENCIAS
4	ESCOLTA
5	VENDETTA
6	PLANTAR EXPLOSIVOS
7	HACERLES SUFRIR
8	ENTREGAR UN MENSAJE
9	TOMAR PRISIONEROS
10	HACER SALTAR TRAMPA
11	ASESINAR PROTEGIDO
12	URDIR ASESINATO
13	RITUAL DE PODER


TERRENO NO CONVENCIONAL	
1	MONUMENTO ANCESTRAL
2	TOMO PROHIBIDO
3	LABORATORIO ARCANISTA
4	ZONA MUERTA
5	CEMENTERIO
6	EFIGIES MISTERIOSAS
7	PLANTAS CARNÍVORAS
8	DESGUACE
9	CIÉNAGA
10	TIERRAS YERMAS
11	MINA
12	SALOON
13	EL ARBOL DEL AHORACADO
R	1 Y 2 (TOMO Y MONUMENTO)
N	7 Y 9 (CIÉNAGA Y PLANTAS)


MASTER 1			
TURNO	ESTR PV (4)	INT1 PV (3)	INT2 PV (3)
1	-	-	-
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			

MALIFAUX

 LUCHA TERRITORIAL
Marcador de Territorio Centro del Tablero. 1 PV si tiene dos o más miniaturas no-Peón a 6" del Marcador.




 AJUSTE CUENTAS
1 PV si mató o sacrificó dos o más minis enemigas durante Turno. Si no minis en juego rival gana 1 PV (enterradas no en juego). Solo 1 PV por Turno por esta Estrategia.

 RECONOCIMIENTO
4 Cuadrantes de 18" x 18". 1 PV si controla dos o más Cuadrantes (mas minis no-Peón dentro que enemigo) Minis no pueden estar a 6" del Centro del tablero, ni parcialmente dentro de otro Cuadrante.

 DERECHO OCUPACIÓN
5 Marcadores de Ocupación de 30mm en Línea Central. 1 en centro. 2 a 6" del Centro y 2 a 6" borde Tablero. Marcadores empiezan no reclamados. Mini puede realizar Interactuar (1) para reclamar Marcador de Ocupación en contacto peana. Marcador reclamado solo Banda última acción. 1 PV si tiene reclamados al menos 2 Marcadores de Ocupación.

RECLAMAR PROPIEDAD (comodín)
1 PV si más Marcadores Reclamación en Mitad Enemiga que en propia. Mini Interactuar (2) para descartar todos los Marcadores A 6" y colocar Marcador En contacto peana.

INTRIGAS

-	LINEA EN LA ARENA	Final Encuentro. 2 PV si 4 Marcadores en Línea Central. Si revelada, 1 PV adicional si 2 Marcadores Intriga en la Línea Central
OO	DISTRAER	Minis no-Peón pueden Interactuar(1) para dar a objetivo no-peón Condición resto Encuentro: "Distraído: Mini puede realizar una Acción Interactuar(2) para eliminarse Condición" Secreta. 1º mini enemiga gane Distraído, revela Intriga. Final cada Turno, 1 PV si 2+ minis enemigas distraído.
	ATRAVESAR LINEAS	Final Encuentro. 1 PV x Marcador Intriga a 6" Zona de Despliegue enemiga. Si revelada y esta Banda gana 2 PV por esta Intriga, 1 PV adicional.
	ASESINATO	Secreta. Si Líder enemigo muere o sacrificado, revela esta Intriga. 2 PV. Si ocurre durante o antes del Turno 4, 3 PV en vez de 2.
	PROTEGER TERRITORIO	Final del Encuentro, 1 PV x Marcador Intriga propia a 6" Zona de Despliegue y mini no-Peón amiga a 2" de él. Marcadores con más miniaturas enemigas que miniaturas amigas a 2" no cuentan. Si revelada y esta Banda gana 2 PV por esta Intriga, 1 PV adicional.
	GUARDAESPALDAS	Anotar mini Compinche o Sicario debe ser protegida. Si no hay Compinche o Sicario, mini coste más alto. Final cada Turno a partir 4º, si esta Intriga es revelada, 1 PV si mini en juego y a 8" de su Zona de Despliegue. Final partida, 1 PV adicional si mini en juego con + mitad Heridas.
1	OBJETO MALDITO	Minis no-Peón pueden Interactuar(1) para dar a objetivo no-peón Condición resto Encuentro: "Objeto Maldito: Mini Interactuar(1) para duelo Wk de TN 12. Exito elimina Condición." Secreta. 1ª mini gane Condición revela Intriga. Final cada Turno tras primero, Banda puede finalizar la Condición en una mini enemiga por 1 PV.
2	FLANQUEAR	Final del Encuentro, 1 PV si mini no-Peón en la Línea Central y a 3" del borde del tablero (o esquina). 1 PV adicional si otra mini no-Peón en la Línea Central y a 3" del punto opuesto. Minis trabadas no cuentan. Si revelada, 1 PV adicional si al menos una mini no-Peón en la Línea Central y a 3" del borde del tablero (o esquina).
3	PLANTAR EVIDENCIAS	Final Encuentro, 1 PV x pieza de terreno en contacto Marcador Intriga de dicha Banda, si Marcador dentro Mitad Enemiga. Si revelada y esta Banda gana 2 PV, 1 PV adicional.
4	ESCOLTA	Elige Maestro o Compinche. Final del Encuentro, está en Mitad Enemiga gana 1 PV. Si está en Zona de Despliegue enemigo 2 PV en vez 1 PV. Si revelada, 1 PV adicional si gana cualquier PV de esta Intriga.
5	VENDETTA	Elige mini no-Líder, no-Peón con coste mayor a 0, y minienemiga con coste igual o superior. Si primera Acción de Ataque de mini es contra la miniatura enemiga elegida, 1 PV y revela Intriga. Si la mini enemiga no en juego final Encuentro, y Intriga revelada, 1 PV adicional. Si mini enemiga es matada miniamiga elegida, 3 PV (haya sido o no revelada la Intriga). No revelar inicio Encuentro.
6	PLANTAR EXPLOSIVOS	Una durante Encuentro, al final de Turno, revelar Intriga y 1 PV por cada miniatura enemiga a 3" de uno o más Marcadores de Intriga de esta Banda. Entonces, elimina estos Marcadores.
7	HACERLES SUFRIR	Final Turno tras primero, si mini Secuaz o Peón enemiga matada por Compinche o Maestro, 1 PV. Si rival no tiene mini Peón o Secuaz en juego, gana 1 PV. 1 PV máximo por Turno. Revelada x primer PV ganado.
8	ENTREGAR UN MENSAJE	mini no-Líder, no-Peón Interactuar (2) objetivo Líder enemigo trabado para revelar Intriga y ganar 2 PV. Una vez x Encuentro. Si revelada inicio, 3 PV en vez de 2.
9	TOMAR PRISIONEROS	Elige mini rival. Final Encuentro, miniatura no-Peón trabada con objetivo, 2 PV. Si minis enemigas a 3" de la miniatura elegida, y esta Banda tiene al menos una miniatura no-Peón trabada con la miniatura enemiga elegida, esta Banda gana 3 PV en vez 2 PV.
10	HACER SALTAR TRAMPA	Una vez, Final Turno revelarla. 1 PV por cada Marcador a 4" del Líder enemigo, y elimina estos. Si la Banda enemiga tiene tantas miniaturas o más que esta Banda cuando esta Intriga es revelada, y al menos 1 PV es ganado por esta Intriga, gana 1 PV adicional. Esta Intriga no puede ser revelada al inicio del Encuentro.
11	ASESINAR PROTEGIDO	Mini enemiga Coste + alto. Esta Banda gana 2 PV si es matada o sacrificada antes del final del Encuentro. Si revelada, 3 PV en lugar de 2 PV.
12	URDIR ASESINATO	Mini elegida es matada o sacrificada por enemiga, gana 1 PV. Si Maestro o Compinche, gana 2 PV en su lugar. Si conseguida antes Turno 4, 1 PV adicional.
13	RITUAL DE PODER	Final Encuentro, 1 PV x Esquina con Marcador Intriga a 6". Solo 1 puede ser de despliegue. Si revelada y la Banda gana 2 PV por esta Intriga, 1 PV adicional, máximo de 3 PV.