

PHASE DE RECUPERATION (Fin de Round)

METTRE FIN AUX EFFETS

Tous les Effets qui durent "jusqu'à la fin du Round" prennent fin (retourner les marqueurs d'états/Face rouge)

NANOTHERAPIE

Les Personnages à l'Infirmierie sont placés sur le Banc et reçoivent un Marqueur d'Effet -2 ⚡.

PIOCHEZ DES TACTIQUES

Chaque joueur pioche une Tactique dans son deck Tactique:

- +1 Carte Tactique si il a marqué 1 ou + Point de Victoire durant ce Round
- +1 Carte Tactique si il a marqué 1 ou + Frag durant ce Round



SILENCE



Le joueur qui impose cet État doit choisir sur sa Cible une Action (autre que Mouvement) ou une Compétence Automatique.

Tant que la Cible est sous les effets de cet État, elle ne peut pas réaliser ni appliquer les Effets de l'Action ou de la Compétence Automatique choisie (sauf pour les Attaques, voir ci-après).

- Les Attaques affectées par cet État peuvent être réalisées mais ne peuvent pas appliquer les Effets qui commencent par → ou >> , ni les Switches de cette Attaque (!* qui n'est pas annulé par le * de l'adversaire devient *).



AVEUGLÉ



Les Cibles affectées par cet État sont considérées comme ayant toutes leurs Lignes de Vues Bloquées, sauf vers les Cibles à Portée 0-1.

1. DECLARATION


Vérifier les pré-requis (portés,...), payer les points d'actions et déclarer l'action et sa cible.

2. TACTIQUES

Chaque joueur peut utiliser à tour de rôle une carte tactique, en commençant par le joueur choisi par l'Underdog.

3. LANCER LES DES (+Relances)


4. BOUCLIER CRITIQUE

Si un joueur obtient un  il peut annuler un dé de l'adversaire.

5. SWITCHES

Chaque joueur peut activer à tour de rôle un Switch, en commençant par le joueur choisi par le joueur actif.


6. RESOLUTION

Chaque  annule un * du jet adverse.

Pour une attaque, infliger  pour chaque *

7. EFFETS

Appliquer les effets  si vous avez *


Appliquer les effets  si vous avez *



CACHÉ



Toutes les Lignes de Vue vers les Cibles affectées par cet État sont considérées Bloquées, sauf pour la Portée 0-1.


Les Cibles affectées par cet État .

- ne peuvent pas bénéficier du Couvert.
- bloquent quand même la Ligne de Vue
- s'ils sont des Personnages, peuvent relancer un dé une fois pour chaque Jet de Combat ou d'Action lorsqu'ils ciblent un Ennemi.



ÉTOURDI



Les cibles affectées par cet État **doivent** Annuler un Symbole  ou * ou ! choisi par leur adversaire dans chacun de leurs Jets de dés.

Le Symbole doit être annulé après l'étape des Blocs Critiques et avant l'étape des Switches.

L'adversaire peut choisir un Symbole différent pour chaque jet de dés.

	BLOQUE	OBSTACLE	PERSONNAGE	SBIRE
Bloque la ligne de vue	★		★	★
Bloque le déplacement	★	★	★	★
Cible de attaque/compétence/tactique		★	★	★
Fournit un couvert (+)	★	★	★	★
Peut être déplacé		★	★	★



MARQUÉ



Les Cibles affectées par cet État

- peuvent être ciblées sans Ligne de Vue.
- ne peuvent pas bénéficier d'un Couvert.

Les Personnages qui réalisent une Action contre une Cible affectée par cet État peuvent relancer un dé de leur Jet de dés uniquement si:

- Ils ne sont pas au Contact avec la Cible.
- Ils ou leurs Alliés ont imposé l'Etat Marqué qui affecte la Cible

COMPÉTENCES COMMUNES

Les compétences suivantes sont disponibles pour tous les Aristos.

2 Mouvement

➤ Gagne autant de points de mouvement que sa valeur de rapidité ⚡

3 Contender

