

Les effets et immunités

S'il n'est pas lié au résultat d'un Dé Badass, un effet sera appliqué automatiquement même si l'Action n'a infligé aucun Dégât.

Un même effet ne peut pas être appliqué plusieurs fois à un même Personnage.

Améliorations



Béni

Le Héros gagne 2 Points Badass supplémentaires lorsqu'il tue un Ennemi en lui retirant la totalité de ses Points de Vie en une seule et unique Attaque. Le Jeton est ensuite retiré.

Le Jeton est automatiquement retiré si le Héros est *Maudit*.



Enragé

Enragé 1 : Une fois par Attaque jusqu'à la fin du Tour, le Personnage peut relancer le nombre de Dés qu'il souhaite. Le Jeton est ensuite retiré.

Enragé 2 : Une fois par Attaque jusqu'à la fin du Tour, le Personnage peut relancer le nombre de Dés qu'il souhaite. Le Jeton est ensuite retourné sur la face 1.



Fortifié

Le Personnage voit ses Points de Vie passer de Jaune à Orange ou de Orange à Rouge. Le Jeton est automatiquement retiré après la prochaine Attaque subie par le Personnage ou s'il est *Affaibli*.

Afflictions



Brûlure

Brûlure 1 : Le Personnage subit 1 Dégât Automatique à l'Activation. Le Jeton est ensuite retiré.

Brûlure 2 : Le Personnage subit 2 Dégâts Automatiques à l'Activation. Le Jeton est ensuite retourné sur la face 1.

Le Jeton est automatiquement retiré si le Personnage se déplace sur une case d'eau.



Hémorragie

Le Personnage subit 1 Dégât Automatique s'il se déplace ou s'il est déplacé par l'effet d'une Compétence.

Le Jeton est automatiquement retiré si le Personnage ne se déplace pas pendant toute une Activation.



Poison

Le Personnage subit 1 Dégât Automatique à chaque Activation.

Le Jeton est automatiquement retiré si le Personnage est soigné par une Compétence ou une Potion.

Altérations



Affaibli

Le Personnage voit ses Points de Vie passer de Rouge à Orange ou de Orange à Jaune.

Le Jeton est automatiquement retiré après la prochaine Attaque subie par le Personnage ou s'il est *Fortifié*.



Désorienté

Le Personnage lance un Dé Badass avant sa prochaine Action.

Sur un ,  l'Action est annulée et perdue. Le Jeton est ensuite retiré, quel que soit le résultat.



Empêtré

Empêtré 1 : Le Personnage ne peut pas se déplacer ou être déplacé jusqu'à la fin de sa prochaine Activation. Le Jeton est ensuite retiré.

Empêtré 2 : Le Personnage ne peut pas se déplacer ou être déplacé jusqu'à la fin de sa prochaine Activation. Le Jeton est ensuite retourné sur la face 1.

Un Personnage *Empêtré* ne peut pas effectuer d'*Esquive*.

Si un Personnage *Empêtré* subit *Poussé X*, il subit 1 Dégât Automatique.



Maudit

Le Héros ne peut pas utiliser de Points Badass pendant la Phase des Héros ni pendant la Phase des Ennemis.

Le Jeton est automatiquement retiré si le Héros est *Béni*.



Pétrifié

Pétrifié 1 : Le Personnage passe sa prochaine Activation, mais ne peut pas être ciblé ni subir de Dégâts. Le Jeton est ensuite retiré.

Pétrifié 2 : Le Personnage passe sa prochaine Activation, mais ne peut pas être ciblé ni subir de Dégâts. Le Jeton est ensuite retourné sur la face 1.

Un Ennemi *Pétrifié* perd sa Zone de Danger.



Sonné

Sonné 1 : Le Personnage ne peut pas attaquer, se défendre, ni effectuer de Réaction jusqu'à la fin de sa prochaine Activation. Le Jeton est ensuite retiré.

Sonné 2 : Le Personnage ne peut pas attaquer, se défendre, ni effectuer de Réaction jusqu'à la fin de sa prochaine Activation.

Le Jeton est ensuite retourné sur la face 1.

Un Ennemi *Sonné* perd sa Zone de Danger.



Terrifié

Le Personnage ne peut pas attaquer le Personnage qui l'a *Terrifié* jusqu'à la fin de son Activation.

Le Jeton est ensuite retiré.

Un Ennemi *Terrifié* perd sa Zone de Danger.

Liste des Capacités et autres effets

Un seul effet peut être appliqué par Dé. Autrement dit, si Orrus dispose de deux effets Brutalité lors d'une Attaque, chacun devra être appliqué à un Dé différent (un résultat Jaune ne peut pas être augmenté en Rouge).

Agile : (voir p. 18) le Personnage peut se déplacer en diagonale à condition qu'au moins une des deux cases adjacentes au déplacement soit libre ou occupée par un élément n'empêchant pas son déplacement. Un Héros peut aussi se déplacer sur une case occupée par un mobilier ou un tronc d'arbre. Un Héros ne subit pas de Dégât Automatique si une des deux cases libres adjacentes à son déplacement en diagonale est une Zone de Danger.

Assaut : L'Ennemi peut se déplacer, puis porter son Attaque la plus puissante possible.

Atrocité X : Relance jusqu'à X Dés de Défense Ennemis.

Autorité : L'Ennemi est toujours premier dans l'ordre d'Activation des Ennemis.

Bond X : Le Personnage saute jusqu'à X cases directement vers une case en Ligne de Vue, en ignorant tout Obstacle et malus de déplacement liés aux types de terrain. Seuls les murs, les portes fermées et les piliers bloquent son déplacement. La case d'arrivée ne doit pas être occupée sauf si une autre Capacité le permet.

Brutalité : Augmente le résultat d'un Dé d'Attaque. Un résultat d'Attaque Jaune devient Orange et un résultat d'Attaque Orange devient Rouge.

Charge X : Le Personnage se déplace jusqu'à X cases en ligne droite. S'il s'est déplacé d'au moins 1 case, il peut se réorienter et effectuer une Attaque sur une cible adjacente.

Contre-attaque : Si cela est possible, le Personnage effectue, sans se déplacer, une Attaque gratuite contre l'attaquant.

Coup de Bouclier : Si le défenseur est toujours en vie, les résultats de Défense qui annulent des Attaques de **Mêlée** de couleurs inférieures, ou les résultats de Défense non-utilisés, sont convertis en résultats d'Attaque de même couleur contre l'attaquant.

Cruauté X : Ajoute X résultats d'Attaque Rouge.

Défenseur : Après qu'un Ennemi a été attaqué, un autre Ennemi possédant la Capacité *Défenseur* peut effectuer une Attaque gratuite contre le Héros ayant attaqué s'il se trouve à Portée.

Dual : L'effet Dual est déclenché si un Héros s'équipe et attaque avec deux Armes du même nom (2 cartes Dague par exemple). L'effet *Dual* n'est pas cumulatif, ce qui signifie que le bonus ne s'applique qu'à une seule des 2 armes et non

pour chacune d'entre elles. C'est l'effet *Dual* de l'arme possédant le meilleur niveau de Kraft qui est pris en compte pour le bonus.

Écrasement : Retire le plus petit résultat de Défense.

Embroché : Les résultats d'Attaque infligeant des Dégâts à un Personnage sont aussi appliqués au Personnage situé à une case derrière, dans le même axe que l'attaquant et le défenseur.

Entrave : Le Héros qui entre dans la Zone de Danger d'un Ennemi avec *Entrave* subit *Empêtré 1*.

Esquive : Après avoir subi une Attaque Ennemie, le Héros ignore les Dégâts puis effectue un Mouvement de 1 case en ignorant la Zone de Danger. Si un Ennemi esquive, il ignore les Dégâts de l'Action d'un Héros puis recule d'une case.

Explosion : Lors d'une Attaque, le plus fort résultat d'Attaque obtenu est infligé à tous les autres Ennemis à Portée 1.

Férocité : Double le résultat d'un Dé d'Attaque.

Flair : Révèle les Personnages *Invisibles* jusqu'à 3 cases. La Capacité ne fonctionne pas à travers les murs et les portes fermées.

Foudre X : Inflige le même nombre de Dégâts à X Ennemis à 2 cases maximum de distance. Chaque nouvelle cible de *Foudre X* lance un Dé Badass rendant possible la réactivation de la Capacité.

Foudre X ne peut infliger de Dégâts à une même cible qu'une fois par Attaque.

Fracassant : (voir p. 17) le Personnage peut se déplacer sur une case occupée par un mobilier. Ce mobilier est détruit et son Jeton retiré du Plateau de jeu. Un Héros récupère une carte Butin en détruisant un mobilier, mais elle est obligatoirement transformée en Ressources comme lors de la Récup.

Le Personnage ne peut pas ouvrir ou fermer une porte. Il peut cependant fracasser une porte fermée.

Il n'est pas possible de fracasser une porte blindée.

Un Héros avec la Capacité *Fracassant* peut ouvrir une porte blindée s'il en possède la clé.

Fuite : L'Ennemi s'oriente dos aux Héros et utilise si possible le maximum de ses Points de Mouvement pour s'éloigner. Un Ennemi en fuite peut ouvrir des portes.

Fumigène : Avant de subir une Attaque, le Personnage pose un Jeton Fumée sur sa case, gagne *Invisible* puis effectue un Mouvement de 3 cases.

S'il quitte une Zone de Danger, il ne subit pas de Dégât Automatique.

Inciblable : Le Personnage ne peut pas être ciblé par des Attaques ou des Compétences. Cependant, il peut être touché par les effets d'une attaque de Zone.

Indestructible X : Ajoute X résultats de Défense Rouges.

Invisible : Le Héros devient *Incible* et n'alerte pas les Ennemis lorsqu'il entre dans leur Ligne de Vue. Si le Héros attaque, entre dans la Zone de Danger d'un Ennemi, ou se trouve à Portée de *Flair*, il perd *Invisible*.

Un Héros *Invisible* peut franchir une porte discrètement sans l'ouvrir, mais il risque de se faire repérer. Il faut quand même réaliser une Exploration avant de franchir la porte. Si un Ennemi apparaît juste derrière la porte, il se tourne vers le Héros quel que soit son Orientation d'origine et ouvre la porte.

Le Héros perd *Invisible* et termine automatiquement son déplacement.

Lâcheté : L'Ennemi utilise ses Points de Mouvement de sorte à s'éloigner du Héros le plus proche et effectuer sur lui une Attaque au maximum de sa Portée. Il peut ouvrir des portes pour s'éloigner des Héros.

Levée de Bouclier : Avant de lancer les Dés, augmente le niveau de couleur du plus faible Dé de Défense. Un Dé blanc devient gris et un Dé gris devient noir.

Massacre  ou  : Ajoute un résultat d'Attaque Orange ou Rouge.

Menace : Retire le plus petit résultat d'Attaque.

Métamorphose : Transforme le Personnage ciblé, non-Nommé et non-Massif, en Poulette. Le Personnage perd sa prochaine Activation et reprend sa forme initiale à la fin de celle-ci.

Si un Héros se déplace sur la case d'un Ennemi transformé en Poulette, il le tue et se soigne de 1 Dégât. Un Ennemi tué de la sorte n'offre aucune carte Butin ni Point Badass.

Moi d'abord : Lorsque le Personnage termine son déplacement sur une case occupée par un allié, il prend sa place. L'allié est alors déplacé sur une case libre adjacente. Si cet allié quitte une Zone de Danger, il ne subit pas de Dégât Automatique.

Percée : Diminue le résultat d'un Dé de Défense ou annule *Robustesse*. Un résultat de Défense Orange devient Jaune et un résultat de Défense Rouge devient Orange. Un Résultat Jaune reste Jaune et n'est pas supprimé.

Phalange : Les autres membres du Groupe d'Ennemis gagnent 1 Dé de Défense blanc lorsqu'ils sont attaqués. Cette Capacité n'est pas cumulable.

Poursuite X : L'Ennemi se déplace jusqu'à X cases en direction du Héros qui l'a attaqué et lui porte une Attaque si la Portée est suffisante. Si un autre Héros bloque le déplacement, il devient la cible de l'attaque.

Poussé X : Le Personnage est déplacé de X cases à l'opposé du Personnage responsable de l'effet sans changer son Orientation.

Si le Personnage rencontre un Obstacle ou que son déplacement n'est pas possible, le Personnage subit 1 Dégât

Automatique. Si le Personnage rencontre un autre Personnage, ils subissent chacun 1 Dégât Automatique.

Précision X : Relance jusqu'à X Dés d'Attaque.

Projection X : Un Héros déplace un Personnage, non-Nommé et non-Massif, ou un mobilier, en Ligne de Vue, jusqu'à X cases et choisit son Orientation finale.

Un Personnage projeté subit 1 Dégât Automatique s'il rencontre un Obstacle. Si le Personnage rencontre un autre Personnage, ils subissent chacun 1 Dégât Automatique.

Un mobilier projeté est détruit s'il rencontre un Obstacle. Son Jeton est retiré du Plateau de jeu.

Une carte Butin est ainsi récupérée, mais elle est obligatoirement transformée en Ressources comme lors de la Rékup. Si le mobilier rencontre un Personnage, ce dernier subit 1 Dégât Automatique.

Résistance  ou  : Ajoute un résultat de Défense Orange ou Rouge.

Résurrection : Ressuscite un Héros mort en Ligne de Vue avec l'ensemble de ses Points de Vie sans réduire la Limite Badass.

Riposte  /  /  : Lorsqu'un Personnage avec Riposte subit une Attaque, il inflige 1 Dé d'Attaque  /  /  en retour.

Robustesse : Augmente le résultat d'un Dé de Défense. Un résultat de Défense Jaune devient Orange et un résultat de Défense Orange devient Rouge.

Soutien : Les Personnages alliés adjacents ne bloquent pas les Attaques à Distance.

Téléportation X : Après avoir subi une Attaque Ennemie, le Personnage ignore les Dégâts puis se téléporte aléatoirement. S'il quitte une Zone de Danger, il ne subit pas de Dégât Automatique.

Prenez l'Aire d'Apparition et placez les réglettes de manière à représenter une zone de X sur X cases dont le centre représente le Personnage utilisant cette Capacité.

Lancez un Dé comme pour une Exploration, représentant la destination du Personnage.

Si le Dé atterri sur une case occupée ou à l'intérieur d'une Pièce non-explorée, la téléportation est un échec et le Personnage reste sur sa case de départ.

Ténacité X : Relance jusqu'à X Dés de Défense.

Vol : Le Personnage peut effectuer son déplacement en ignorant tout Obstacle et malus de déplacement liés aux types de terrain. Seuls les murs, les portes fermées et les piliers bloquent son déplacement. La case d'arrivée ne doit pas être occupée sauf si une autre Capacité le permet.

Vol de Vie : Inflige 1 Dégât Automatique au Personnage ciblé puis se soigne de 1 Dégât.

Orc/Joueur : _____

Compétences	Equipements / Niv.	Enchants et Rekups
10		
10		
10		
10		
10		
10		
10		
10		
10		
20		
20		
20		
20		
30		

Orc/Joueur : _____

Compétences	Equipements / Niv.	Enchants et Rekups
10		
10		
10		
10		
10		
10		
10		
10		
10		
20		
20		
20		
20		
30		

Orc/Joueur : _____

Compétences	Equipements / Niv.	Enchants et Rekups
10		
10		
10		
10		
10		
10		
10		
10		
10		
20		
20		
20		
20		
30		

Orc/Joueur : _____

Compétences	Equipements / Niv.	Enchants et Rekups
10		
10		
10		
10		
10		
10		
10		
10		
10		
20		
20		
20		
20		
30		

Campagne en cours : _____

Scénario en cours : _____

Points Badass restants : _____

Notes : _____

◦ Abgral (Troll)	◦ Rahak (Druide)
◦ Amza (Chasseur)	◦ Sango (Chaman)
◦ Heckärr (Artificier)	◦ Scylla (Assassin)
◦ Hoggan (Guerrier)	◦ Thalla (Eclaireur)
◦ Jockärr (Guerrier)	◦ Thorios (Minot'Orc)
◦ Mandar (Sorcier)	◦ Urrzag (Paladin)
◦ Maridess (Prêtresse)	◦ Valken (Eclaireur)
◦ Mek (Voleur)	◦ Varrek (Gargouille)
◦ Orrus (Guerrier)	◦ Yoghghul (Prêtre)

◦ Borts (Artificier)	◦ Kassler (Chasseur)
◦ Haggis (Traqueur)	◦ Morcilla (Sorcière)