

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.