

Les effets et immunités

Si non 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.

Les niveaux 2 des effets sont identiques aux niveaux 1 mais les jetons 2 sont retournés face 1 au lieu d'être retirés.

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 Perso. 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.



Envoûté

Applicable sur ennemis non nommés.

L'Ennemi *Envoûté* est traité comme un héros mais n'a pas accès à ses capacités ni réaction et ne peut pas changer de Matos.

Il a 2 Points d'Activation et peut attaquer 2 fois ou se déplacer 2 fois.

Il ne peut pas utiliser de Points Badass.

S'il tue un Ennemi, le butin revient au Héros qui le contrôle ou au groupe.

L'effet *Envoûté* ne peut pas être rompu volontairement.

L'ennemi *Envoûté* doit mourir pour perdre cet effet.

Il ne peut y avoir que 2 effets *Envoûté* simultanément en jeu.

Lorsqu'un Ennemi *Envoûté* meurt, le Butin et les Points Badass qu'il devait rapporter sont perdus.



Empêtré

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

Un Personnage *Empêtré* ne peut pas effectuer d'*Esquive* et s'il 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

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

Un Ennemi *Pétrifié* perd sa Zone de Danger.



Sonné

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.

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.

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

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.



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

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



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 Auto. à chaque Activation.

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

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).

Abordage : le Personnage peut se rapprocher en ligne droite d'un Ennemi à Portée 3 en Ligne de Tir avant d'attaquer.

Acrobate : le déplacement d'un tronc d'arbre à un autre tronc d'arbre à Portée 3 ne coûte que 1 Point de Mouvement. Lors de son déplacement, le Personnage favorise toujours un déplacement par les arbres plutôt qu'au sol.

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.

Apaisement : soigne 2 Dégâts d'un autre Ennemi à Portée 2.

Assassin : les Traqueurs privilégient les Attaques dans le dos. Les Attaques réussies depuis l'Arc Arrière infligent *Hémorragie*.

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

Atomisation : le Personnage inflige :

- 1  d'Attaque à Portée 1,
 - 2  d'Attaque à Portée 2,
 - 2  d'Attaque à Portée 3,
- à tous les autres Personnages sans possibilité de Défense.

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

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

Aveuglement : avant de subir une Attaque, inflige *Désorienté* à l'Attaquant.

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.

Chasseur d'Orcs : les Porks sont les premiers à être Activés lors de la Phase des Ennemis.

Cochon : un Personnage non Massif et non Nommé est transformé en Cochon jusqu'à la fin de sa prochaine Activation. Il reprendra sa forme initiale avant de piocher la carte Événement. Sa figurine est remplacée par un Jeton Cochon. Le Personnage transformé conserve ses Points de Vie et perd tous les effets qui l'affectent. Un Cochon possède 2 Points de Mouvement et effectue un Assaut avec +1 d'Attaque sur le Personnage le plus proche de son Activation. Un Cochon ne possède aucun Dé de Défense et ne peut pas effectuer de Réaction.

Combustion : inflige *Brûlure 2 Zone 1*.

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

Contrecoup : subit 1 Dégât à chaque fois qu'il effectue un *Assaut*.

Contresort : *poussé 1 + Contre-attaque*.

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.

Destruction : si une Attaque inflige au moins 1 Dégât, le Personnage blessé par l'Attaque meurt.

Dévotion : entre 11 et 20 Points Badass sur la Piste Badass :

+1  +1  +1  d'Attaque.

Entre 21 et 30 Points Badass sur la Piste Badass :

+2  +2  +2  d'Attaque.

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.

Éboulement : formez une Pièce de 10 cases sur 5 avec l'Aire d'Apparition et lancez 8 Dés. Si un Dé finit sur une case occupée par un Personnage, autre qu'un Nain, il subit 1 Dégât Automatique + *Sonné 1*.

Écrasement : retire le plus petit résultat de Défense.

Effondrement : formez une Pièce de 10 cases sur 10 avec l'Aire d'Apparition et lâchez 22 Dés. Si un Dé finit sur une case occupée par un Héros, il subit 2 Dégâts Automatiques + *Sonné 1*. Un Héros *Massif* ne peut subir qu'une seule touche même si plusieurs Dés finissent sur son emplacement.

Éjection : quand un Extract'Or est vaincu, sa figurine est retirée du Plateau de Jeu et remplacée par un Guerrier sur la case la plus proche du Héros ayant donné le coup de grâce. S'il n'y a plus de Guerrier dans la Réserve Principale, prenez-en un dans le Poste de garde. Si aucune figurine Guerrier n'est disponible, *Éjection* n'est pas activée.

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.

Embuscade : un Ennemi sur une case de tronc d'arbre attaque automatiquement tout Héros entrant pour la première fois dans sa Ligne de Tir.

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

Escouade : gagne 1 Point de Mouvement supplémentaire pour chaque autre Ennemi avec la Capacité *Escouade* dans le Groupe d'Ennemis.

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.

Exalté : le Héros gagne 1 Action supplémentaire à chaque fois qu'il tue un Ennemi.

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.

Faucheur : l'Attaque cible tous les Héros à portée dans l'Arc Avant.

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.

Fourbe : immunisé aux résultats d'Attaque Rouges.

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.

Furie : si inflige 1 Dégât ou plus, il gagne 1 Attaque supplémentaire gratuite.

Gros Pain, Gros Gain : si un Ennemi, qui ne possède aucun Dégât, est tué en une seule Attaque, le Héros remporte 1 carte Butin supplémentaire.

Harponnage X : la cible à Portée X est déplacée sur une case libre adjacente au Personnage utilisant cette Capacité.

Haut Perché : si l'Ennemi est sur un tronc d'arbre, *Attaque*. Sinon *Fuite* vers le tronc d'arbre libre le plus éloigné à Portée 5.

Horde : lorsqu'un Héros est blessé par un Ennemi avec *Horde*, tous les autres Ennemis avec cette Capacité se déplacent immédiatement de 1 case vers le Héros blessé.

Inarrêtable : lors de ses déplacements, l'Ennemi peut traverser les autres Personnages. S'il termine son mouvement sur un Personnage, celui-ci est déplacé sur une case libre adjacente.

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.

Increvable : le seul moyen de tuer un Ennemi *Increvable* est de lui infliger, en une seule Attaque, au moins autant de Dégâts qu'il ne possède de Points de Vie. Si l'Ennemi subit moins de Dégâts qu'il n'a de Points de Vie, ces Dégâts sont ignorés mais l'Attaque est quand même prise en compte pour les Combos.

Indestructible X : ajoute X résultats de Défense Rouges.

Instinct de Survie : s'il reste des Points de Mouvement à l'Ennemi après avoir attaqué, il s'éloigne le plus possible des Héros en gardant son Orientation.

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.

Ivresse du Combat : si 3 résultats d'Attaque sont de même couleur, inflige 1 Dégât Automatique à la cible et les résultats des Dés sont annulés.

Jet de Bandelette : la Momie est déplacée sur une case adjacente au Héros le plus proche en Ligne de Tir.

Kamikaze : lorsqu'un Traqueur Pork est activé alors qu'il ne possède plus qu'un seul Point de Vie, il meurt en explosant pour infliger 1 Dégât Automatique + *Brûlure 1* aux Héros à Portée 1. Les gains en Points Badass et cartes Butin sont perdus.

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.

Maître du Destin : une fois par Tour, le Héros peut relancer n'importe quels Dés de son choix (Héros / Ennemis / Attaque / Défense / Badass / Activation...)

Malédiction : le Héros ayant porté le coup de grâce subit *Maudit*.

Mangetemor : une fois par Tour, les résultats d'Attaque bloqués sont renvoyés à l'Attaquant. Cette Capacité utilisée par un Ennemi s'applique lors de la première Attaque qu'il subit.

Massacre  **ou**  : ajoute un résultat d'Attaque Orange ou Rouge.

Massif : un Personnage avec la Capacité *Massif* occupe 4 cases. Il peut se déplacer par des passages d'une case de largeur en plaçant le centre de sa figurine au milieu de la case. S'il termine son déplacement au milieu d'une case, il ne peut faire aucune Action autre que se déplacer. Un Personnage *Massif* bloque toutes les Lignes de Vue et Lignes de Tir, à l'exception de celles des Personnages positionnés

sur une case tronc d'arbre ou mobilier haut. Il ne peut y avoir qu'un seul Héros *Massif* en jeu.

Mempamal : une fois pas Quête, le Héros peut ignorer les Dégâts subis par une Attaque et se soigner du montant des Dégâts ignorés.

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.

Meute : les autres membres du Groupe d'Ennemis gagnent 2 Points de Mouvement (non cumulable).

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.

Mur de Protection : tous les Ennemis du Groupe d'Ennemis gagnent 1  de Défense contre les Attaques à Distance et de Magie (non cumulable).

Mysticisme : les Héros empoisonnés annulent leur meilleur Dé d'Attaque. Le Poison de Rat'Spoutine touche aussi les Ennemis dans la zone d'Attaque. Si un Ennemi est empoisonné, il se soigne de 2 Dégâts à chaque Activation et gagne +1  d'Attaque

Odo'Rat : la Ligne de Vue et la Ligne de Tir ne sont pas bloquées par les Jetons Fumée.

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.

Possédé : si Morcilla est à Portée 4, les Traqueurs bénéficient de Férocité.

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.

Purge : tous les Personnages subissent 2  d'Attaque à Portée 1 + Brûlure 2 à Portée 2.

Pyromancie : inflige *Brûlure 1* dans l'Arc Avant à Portée 2.

Régénération : un Personnage avec *Régénération* se soigne de 1 Dégât au début de chaque Tour.

Retraite : l'Ennemi *Esquive* puis se déplace du maximum de ses Points de Mouvement vers un autre Ennemi le plus proche.

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.

Rush : attaque immédiatement tout Héros entrant dans sa Zone de Danger.

Sacrifice : le Héros dépense 1 Point de Vie pour doubler tous les résultats de son Attaque.

Sang pour Sang : Contre-attaque, gagne *Brutalité* si le Personnage qui utilise cette Réaction est blessé.

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

Tas d'Os : si l'Ennemi avec la Capacité Tas d'Os n'est pas tué en une seule Attaque, il n'est pas considéré comme mort. Sa figurine est remplacée par son Jeton de Présence qui

possède 1 Point de Vie Jaune (sans Défense). S'il n'est pas détruit avant le début de la prochaine Phase des Ennemis, il se transforme en un nouveau Squelette. Après élimination du Jeton, les gains en carte Butin et Point Badass s'appliquent. Les Héros ne gagnent pas le Point Badass supplémentaire en éliminant un Tas d'Os en une seule Attaque. Un Jeton de Présence représentant un Tas d'Os n'est pas considéré comme un Obstacle mais les Personnages ne peuvent pas s'arrêter sur la case qu'il occupe.

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.

Tic... Tac... BOUM : Borts lance une bombe à retardement sur le Héros le plus proche. Le Héros lance 1 . Sur  la bombe explose et il subit une *Attaque*. Sinon, il passe la bombe au Héros de son choix qui lance à son tour 1  et ainsi de suite jusqu'à l'explosion de la bombe. Si tous les Héros ont eu la bombe, ils la renvoient à Borts pour qu'elle lui explose automatiquement entre les pattes.

Traque : l'Ennemi se déplace du maximum de ses Points de Mouvement en direction du Héros le plus proche.

Vermine : avant de subir une Attaque, pose un Jeton Nuée de Rats sur sa case puis *Fuite*.

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.

Vorace : les Attaques sur un Personnage blessé gagnent *Atrocité 1*.

Orc/Joueur : _____

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

Orc/Joueur : _____

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