

Suggestions de règles maison vl.10

Les règles qui suivent ne sont que des propositions et sont ouvertes à modification en fonction de vos préférences.

Note de mise à jour

V1.10 Ajout de Karso (personnage pour 3 joueurs) et légères modifications dans le mode 5 joueurs et plus.

Les butins restent où ils sont !

Les butins sont laissés sur les victimes et peuvent être récupérés gratuitement dès que l'on est à une distance de 1. De même, si un personnage ne peut pas porter un butin nouvellement trouvé, il peut rester au sol. Il est alors conseillé d'avoir des jetons pour ne pas oublier où sont vos butins abandonnés sur leurs dépouilles.

1 carte Evènement au plus par Tour

Les cartes d'évènement sont remplacées sur leur côté recto par les versions présente dans ce document. Elles ne sont piochées qu'au moment d'une exploration/rencontre ou en fin de tour où aucun combat n'a eu lieu. A moins d'initier plusieurs rencontres durant le même tour, il ne sera pas possible d'avoir plusieurs cartes évènement dans un même tour.

La carte est piochée dès que les Héros repèrent un nouveau groupe d'Ennemis (ou qu'une exploration est déclenchée par un Ennemi qui ouvre une porte) ou patrouille (il faut l'avoir en LdV d'une manière quelconque). La carte est obligatoirement appliquée dès que les Ennemis repèrent les Héros (si possible évidemment, sinon elle est défaussée). Si les Héros sont distants des Ennemis et non visibles et qu'un piège est activé, laissez le piège sur une case aléatoire ou sur l'emplacement le plus logique (comme au niveau d'une porte).

Notes sur les nouvelles cartes Evènement

Les cartes avec un symbole Orange correspondent à un jeu standard. Vous pouvez les remplacer par les cartes jaunes si vous souhaitez simplifier le jeu (par exemple pour jouer à 3 Orcs) ou par des cartes rouges si vous voulez le complexifier.

Vous pouvez aussi choisir de prendre jusqu'à 2 cartes jaunes et mettre autant de cartes rouges pour équilibrer la pioche mais avoir moins de cartes sans effet.

Jouer Hardcore

- 1) Utiliser les 5 cartes évènement rouge à la place des oranges.
- 2) Les morts non ressuscités à la fin d'une quête sont définitifs.
- 3) Les équipements des morts peuvent être pillés mais ne sont pas conservés s'ils restent sur le terrain.
- 4) Les points Badass conservés sont réduits de 20% à la fin de chaque quête, c'est-à-dire que l'on perd 1 pour chaque tranche de 5 PB non dépensé après le rachat du niveau max des points Badass et l'achat des compétences. Le nombre est arrondi au supérieur. Donc on perd toujours au minimum 1 PB. Sauf si on est déjà à 0 bien sûr. Par exemple, s'il reste 12PB après toutes les dépenses, on retirera 3PB au score total.
- 5) On débute toujours les quêtes sur 3 points d'Alerte et non sur 1. On aura +2 au score si une quête donne un niveau particulier d'Alerte de début de partie.

Equilibrage du nombre de personnages (non testé)

Le jeu est initialement proposé pour 4 Héros. Dans l'attente de propositions pour jouer avec un nombre différent de Héros, vous pouvez utiliser les règles suivantes :

Jouer avec 3 Héros (option de jeu)

Si vous souhaitez jouer avec 3 Héros appliquez les quatre règles suivantes :

- Remplacez les 5 cartes orange par les cartes jaunes.
- Puisque Badass aime voir des Orcs à la hauteur, il donnera une fois par tour une action gratuite à un Orc. L'action ne peut être utilisée que durant le tour d'un Orc et ce dernier n'a pas à demander l'autorisation au reste du groupe pour l'utiliser. Si l'action n'est utilisée par aucun membre du groupe, elle est perdue.
- Le groupe reçoit gratuitement un « sac de voyage » qui a un poids de 1 et qui peut contenir jusqu'à 5

cartes ressources qui ont alors un poids de 0. Voir carte « Sac ». Cette carte n'a pas de verso et n'est jamais piochée ou utilisée en dehors de cet équilibrage.

- Les Orcs pourront débiter chaque quête avec une potion de Tamalou. Cette carte est fournie dans le set suivant et n'a pas de verso afin de la différencier des autres cartes du jeu.

Jouer avec 3 Héros (option de personnage)

Une autre option pour jouer à 3 joueurs est d'intégrer un personnage joué collectivement et tour à tour par les joueurs : Karso.

L'objectif est de ne pas avoir besoin de jouer 2 personnages pour l'un des joueurs. Ça va surtout permettre à un groupe de 4 dont un joueur s'absente en dernière minute de pouvoir malgré tout faire sa partie sans jouer le 4ème personnage du joueur absent.

Karso peut porter des objets afin de ne pas être handicapé pour le kraft à 18 ressources. Il ne porte de base que de 3 mais avec ses améliorations, il pourra monter à 7, ce qui est dans la moyenne.

Avec lui, j'intègre 2 nouveaux traits qui seront utilisables soit pour un autre personnage destiné au 3J, soit pour faire un mode avec Overlord. Encore que je doute que ce mode de jeu soit vraiment utilisable vu les mécaniques de réaction des monstres et des patrouilles qui font parfaitement le travail de l'overlord.

L'ensemble des informations sont données un peu plus loin. Les cartes sont numérotées de façon à retrouver facilement les compétences de départ (carte 001 à 003), les compétences à 10 points (les 8 suivantes), celles à 20 points (les 4 suivantes) et celle à 30 points. Les images des cartes sont faites de façon à pouvoir coller les éléments directement feuille à feuille. Mais une simple mise en place dans un sleeve devrait suffire.

Le personnage n'a pas encore fait l'objet d'un équilibrage minutieux donc n'hésitez pas à faire vos retours pour d'éventuelles modifications.

Jouer à plus de 4 Héros

Si vous voulez jouer à plus de 4 Héros, appliquez les règles suivantes :

- Le groupe étant plus bruyant, le niveau minimum d'alerte que pourra avoir le groupe est majoré de 1 par personnage en plus. Donc un groupe de 5 débitera à 2 d'alerte et ne pourra jamais aller en dessous.
- Pour chaque personnage en plus, un type d'ennemi va recevoir les compétences Brutalité et Robustesse. Si le personnage a déjà Brutalité, il gagne un dé blanc bonus en attaque. S'il a déjà Robustesse ou s'il n'a pas de défense, il gagne 1 dé

blanc pour sa défense. Le type d'ennemi est choisi par les joueurs et ne peut pas être un nommé.

- Les nommés gagnent tous un dé de défense. Si votre groupe totalise moins de 30 points de compétence par personnage, le dé est blanc, entre 30 et 60 un dé gris et plus de 60, un dé noir.
- En fin de partie, le groupe ne peut pas conserver plus de 30 de poids d'équipement dans ses sacs.

Jouer sans case (en pouce)

Les propositions qui suivent sont faites pour les joueurs qui auraient d'autres décors sans case et souhaiteraient les recyclés pour OQ.

Les personnages peuvent passer dans les espaces exigües où seule la moitié de leur socle passe, mais pas moins. Ils ne peuvent s'arrêter sur ces mêmes espaces que s'ils ne peuvent franchir en une fois la zone avec l'intégralité de leur action maximum.

Si des personnages sont obligés de s'arrêter dans une zone exigüe, ils ne peuvent rien faire d'autre qu'une action de déplacement. La règle est identique à celle des personnages massifs.

La zone de danger est remplacée par une zone de surface carrée de 25mm x 25mm devant les figurines de taille standards. Le moindre millimètre qui entre dans une zone de danger adverse expose à une attaque de représailles. Vous pouvez utiliser les jetons noirs excédentaires de la boîte de base pour représenter les zones de danger.

Les personnages avec **Agilité** gagnent 1 de mouvement pour une Action A et 2 pour une action AA. Ils sont de plus autorisés à traverser une zone de danger adverse sans représailles tant que moins de la moitié de leur socle ne pénètre pas dans la zone.

Socles ronds et terrain en pouce

Si en plus d'utiliser un terrain sans case vous utilisez des figurines n'ayant pas de socle carré, il vous faudra ruser pour pouvoir appliquer les règles de zone de danger et d'arc arrière pour les attaques de dos. Le point qui risque de s'imposer à vous sera de faire un repère sur le socle rond pour déterminer le point exact de l'avant de votre figurine.

Vous pouvez alors réaliser un gabarit pour déterminer les zones de danger avec un point central qui devra être placé en face du point repère de l'avant de votre figurine.

Une autre option sera de faire des sur/sous socles que vous positionnerez pour rendre carrés vos socles ronds. Une option par exemple est de réaliser un simple carré de 1 pouce de côté dans du carton et de le patafixer sous votre socle.

A 3 Héros, -1 en Alerte.
A 4 Héros, rien ne se passe.
A 5 Héros, +1 en Alerte.
A 6 Héros, +2 en Alerte.

Sans Trop d'accroc
A 3 Héros, vous surprenez les gardes. Ces derniers n'auront pas de réaction pour le tour.
A 4 Héros, rien ne se passe.
A 5 Héros, ajoutez 1 Ennemi non Nommé du type le plus présent dans la zone.
A 6 Héros, ajoutez-en 2.

A 3 Héros, -1 en Alerte.
A 4 Héros, rien ne se passe.
A 5 Héros, +1 en Alerte.
A 6 Héros, +2 en Alerte.

Sans Trop d'accroc
A 3 Héros, vous surprenez les gardes. Ces derniers n'auront pas de réaction pour le tour.
A 4 Héros, rien ne se passe.
A 5 Héros, ajoutez 1 Ennemi non Nommé du type le plus présent dans la zone.
A 6 Héros, ajoutez-en 2.

Une patrouille entre par une sortie et fait le chemin inverse. La couleur de patrouille ne doit pas être au max. Les patrouilles qu'elle rencontrera fusionneront avec elle pour la suivre.

Guet-apens
 Après le premier tour de combat, les Ennemis recevront tous un **1** de défense bonus pour le combat.

Les orcs ont faim et veulent casser la croute. Tirez 2 cartes par patrouille au prochain Tour.

"On se pause là et on bivouac ?"

Ca gargouille
 Les Ennemis se tournent tous vers l'orc qui a lancé l'Exploration. Si un Héros **Massif** est présent, les patrouilles se déplacent toutes de 2 cases dans sa direction.

Les Héros Assassins avancent de 2 cases. Niveau d'Alerte +1 et 1 dégât Automatique si le Héros rencontre un obstacle bloquant son déplacement.

Oups
 Les armes de tir n'étaient pas prêtes. Les Héros Eclaireurs perdent 1A.

Les Héros Guerriers avancent de 2 cases. Niveau d'Alerte +1 et 1 dégât Automatique si le Héros rencontre un obstacle bloquant son déplacement.

Oups
 Les Héros Sorciers n'étaient pas prêts ! Ils perdent 1A.

Les Héros peuvent Restaurer une carte Compétence ou avancer de 1 case.

C'est pas si dur !
 Les Héros peuvent restaurer une carte Compétence une fois durant leur tour.

Niveau d'Alerte +1 si le groupe n'a pas de Héros **Massif**, sinon +2.

Vacarme imprévu
 Si une porte a été ouverte ou fracassée, un piège se déclenche. +1 au Niveau d'Alerte et tous les Ennemis se tournent vers le Héros qui a fait l'Exploration.

Niveau d'Alerte -1 si les Héros ne sont pas en Ligne de Vue d'un Ennemi.

Silence mortel !
 Tous les Ennemis du terrain qui n'étaient pas en alerte avant l'Exploration peuvent être réorientés au choix des Héros.

Tout Héros qui n'inflige pas de dommage au prochain Tour fait perdre 1 Point Badass.

Pas si Badass
 Tout Héros qui ne fait pas de dommage ce Tour fait perdre 1 Point Badass.

Chaque héros Guerrier ou Massif lance 1 dé Badass. Sur **1**, il inflige 1 dégât Automatique à un personnage adjacent de son choix.

Bagarre !
 Un Héros Guerrier ou Massif doit être activé dès que possible et avancer de 3 cases vers l'Ennemi le plus proche. Tous les Héros traversés prennent un dégât. S'il s'arrête sur la case d'un Allié après ces 3 cases, il le pousse de 1 en plus du dégât.

Tous les Héros peuvent se déplacer de 2 cases supplémentaires. Ceux qui ont fait une action **AA** de mouvement peuvent se déplacer de 3 à la place de 2.

Surpriiiiise !
 Un Héros obtient 1A supplémentaire ce tour. De plus, tous les Héros **Invisibles** peuvent doubler gratuitement une Action Déplacement.

Chaque Héros lance un dé Badass, sur **1** il subit 1 dégât Automatique (sur **2** si Agile), sur **3** si **Massif**.

Piège !
 Si le Héros qui a déclenché l'Exploration a ouvert ou fracassé une porte, il perd 1A. Tous les ennemis se tournent vers lui.

Un Héros a repéré un Ennemi non Nommé et hurle en le désignant du doigt. Les Ennemis sont Alertés et un Ennemi prend le comportement "Fuite" jusqu'à sortir de la carte. Il rapportera des "Chicots d'or" s'il est éliminé.

Matez ces chicots !
 Les adversaires sont Alertés et un Ennemi aura le comportement "Fuite" jusqu'à sortir de la carte. Il gagne immédiatement 3 cases de déplacement. Si la cible est éliminée, elle donnera des "Chicots d'or".

Un orc a vu un truc au loin... Placez un Butin à 10 cases d'un orc. Il donnera une carte Butin gratuitement. S'il n'y a pas de case libre à 10 cases ou plus, rien ne se passe.

Faveur de Badass
 Ce tour, le premier Héros qui tue en 1 coup un Ennemi peut immédiatement améliorer un de ses équipement pour un coût réduit. La réduction se fait sur une seule ressource et du montant apporté en **Rekup** pour cette ressource.



zzz

Chaque Sorcier pioche une carte Evènement et choisi de la remettre sur le dessus du paquet ou le dessous du paquet.

Vision du futur

Chaque Sorcier pioche une carte Evènement et choisi de la remettre sur le dessus ou le dessous du paquet.

zzz

Chaque Voleur peut au choix pour ce Tour : gagner **Exalté** ou effectuer un déplacement de 3 cases en ignorant les Zones de Danger et en se rendant **Invisible**.

La mort silencieuse

Chaque Voleur peut au choix pour ce Tour : gagner **Exalté** ou effectuer un déplacement de 3 cases en ignorant les Zones de Danger et en se rendant **Invisible**.

zzz

Chaque Guerrier peut effectuer un déplacement gratuit de 3 cases.

Létal et mobile

Chaque Guerrier gagne 1 de déplacement avant ou après chacune de ses actions spécifiée **Combi**.

zzz

Chaque Héros **Massif** peut effectuer un déplacement gratuit de 2 cases.

Bulldozers

Les Héros **Massifs** gagnent 1 à toutes leurs Actions de Déplacement et gagnent 1 de défense.

zzz

Les Eclaireurs deviennent **Invisibles** et peuvent se déplacer de 2 cases.

Snipers

Les Eclaireurs gagnent 2 à leur portée maximale et peuvent Tirer à Vue et non en Ligne de Tir.

zzz

Rien ne se passe.

Sans accroc

Rien ne se passe.

zzz

Rien ne se passe.

Sans accroc

Rien ne se passe.

zzz

Rien ne se passe.

Sans accroc

Rien ne se passe.

zzz

Rien ne se passe.

Sans accroc

Rien ne se passe.

zzz

Rien ne se passe.

Sans accroc

Rien ne se passe.

zzz

Niveau d'Alerte +1 si le groupe n'a pas de Héros **Massif**, sinon +2.

Vacarme imprévu

Si une porte a été ouverte ou fracassée, un piège se déclenche. +1 au Niveau d'Alerte et tous les Ennemis se tournent vers le Héros qui a fait l'Exploration.

zzz

Une patrouille entre par une sortie et fait le chemin inverse. La couleur de patrouille ne doit pas être au max. Les patrouilles qu'elle rencontrera fusionneront avec elle pour la suivre.

Guet-apens

Après le premier tour de combat, les Ennemis recevront tous un de défense bonus pour le combat.

zzz

Les Héros Assassins avancent de 2 cases. Niveau d'Alerte +1 et 1 dégât Automatique si le Héros rencontre un obstacle bloquant son déplacement.

Oups

Les armes de tir n'étaient pas prêtes. Les Héros Eclaireurs perdent 1 .

zzz

Les Héros Guerriers avancent de 2 cases. Niveau d'Alerte +1 et 1 dégât Automatique si le Héros rencontre un obstacle bloquant son déplacement.

Oups

Les Héros Sorciers n'étaient pas prêts ! Ils perdent 1 .

zzz

Chaque Héros lance un dé Badass, sur il subit 2 dégât Automatique (sur si Agile), sur si **Massif**.

Piège !

Si le Héros qui a déclenché l'Exploration a ouvert ou fracassé une porte, il perd 1 et est Enchevêtré. Tous les ennemis se tournent vers lui.



Tous les Personnages à portée 3 dans l'Arc Arrière d'Abgral subissent **Poussé 1**. S'ils ne peuvent pas être poussés ils subissent **Poison**.

C'est pas moi !

Tous les Personnages à portée 3 dans l'Arc Arrière d'Abgral subissent **Poussé 1**. S'ils ne peuvent pas être poussés ils subissent **Poison**.

Abgral doit avancer de 2 cases. Chaque case qu'il ne peut parcourir fait monter de 1 l'Alerte.

Trop Bruyant !

Toutes les patrouilles en jeu se tournent vers Abgral et avancent de 2 dans la direction d'Abgral.

Amza peut garder cette carte pour la jouer lors d'une prochaine action de piège. Il place alors 2 pièges au lieu de 1.

Préparation de piège

Ce tour, Amza peut lancer ses pièges à distance 2. Ses pièges ont pour ce tour Mêlée 2.

Les pièges infligent à présent **Empêtré 1** sur . Sur cette carte est défaussée après avoir infligé **Empêtré 1**.

Bon piège

L'Ennemi le plus proche d'Amza subit 1 Dégât Automatique + **Empêtré 1**.

Un Héros en Ligne de Vue doit défausser définitivement une carte de butin.

Quel butin ridicule !

Heckärr choisit une carte butin équipée d'un Héros en Ligne de Vue. Cette carte est inutilisable tant que le Héros n'a pas dépensé 1 pour s'assurer de sa qualité.

Heckärr peut conserver cette carte jusqu'au prochain Kraft pour ajouter 1 ressource de son choix.

Bonne qualité !

Heckärr peut conserver cette carte jusqu'au prochain Kraft pour ajouter 1 ressource de son choix.

-1 Point Badass.

Je suis Badass !

Hoggan doit éliminer un Ennemi ce tour pour gagner 1 Point Badass en plus ou perdre 2 Points Badass.

-1 Point Badass.

Ressentez Badass !

Un autre Héros doit éliminer un Ennemi ce tour ou perdre 2 Points Badass.

Un Héros adjacent à Jeckärr défausse une carte ressource de son inventaire.

Ca vaut rien !

Un Héros adjacent à Jeckärr défausse une carte ressource de son inventaire.

Jeckärr peut piocher une carte Butin.

Trouvé !

Si la zone explorée est une pièce, cette dernière contiendra 2 cartes de Butin que Jeckärr pourra récupérer sous forme de Ressources.

Sur , Mandar perd une Ressource aléatoire de son inventaire.

Bazar !

Sur , Mandar perd une Ressource aléatoire de son inventaire.

Mandar peut effectuer une attaque avec **Ecrasement** sur un allié. Au lieu de blesser, l'allié est soigné de la moitié des dommages infligés, arrondis au supérieur.

Hop !

Un Ennemi non Nommé en Ligne de Vue de Mandar subit **Métamorphose**.

Un Héros avec une Ligne de Vue sur Maridess subit **Désorienté**.

Transi d'amour

Un Ennemi non Nommé avec une Ligne de Vue sur Maridess subit **Sonné 1**.

Un Héros avec une Ligne de Vue sur Maridess subit **Désorienté**.

Troublé

Un Ennemi non Nommé avec une Ligne de Vue sur Maridess subit **Sonné 1**.

Mek perd **Invisible**.

Repéré !

Mek perd **Invisible** et ne peut pas être **Invisible** ce tour. N'appliquez pas le réparation si Mek est **Invisible** du fait d'un élément de décors.

Mek gagne **Invisible**, peut effectuer un déplacement de 2 et piocher une carte Butin s'il est adjacent à un Ennemi non Nommé.

Pickpocket

Mek pioche une carte Butin s'il est adjacent à un Ennemi non Nommé à la fin de son tour.



ZZ

Varrek peut se déplacer de 3. Puis, si un Héros Eclaireur, Sorcier ou Guerrier est plus proche que Varrek des Ennemis, Varrek subit **Désorienté**.

On ne passe pas !

Jusqu'à la fin du Tour, aucun Personnage ne peut traverser Varrek même avec une Capacité. Varrek bloque les Lignes de Vue et les compétences le traversant.

HR 01

ZZ

Varrek peut échanger sa place avec un Héros en Ligne de Vue.

Ici, c'est moi le Boss !

Varrek peut échanger sa place avec un Héros en Ligne de Vue.

HR 01

ZZ

Yogghul pioche 1 carte événement et choisi de la replacer sur ou dans la pioche (à l'emplacement de son choix) ou dans la défausse.

Porte-Bonheur

Yogghul offre 1(A) supplémentaire gratuite à un Héros de son choix. Cette (A) ne peut être effectuée que durant la Phase en cours. Si elle est à lieu durant la Phase des Ennemis, elle ne coûte pas de PB.

HR 01

ZZ

Yogghul pioche 3 cartes événement et les replacent sur le dessus de la pioche dans l'ordre de son choix.

Poisse

Yogghul provoque l'Activation immédiate d'un Ennemi de son choix. Si cette carte est tirée durant la Phase des Ennemis, un Ennemi aura une action supplémentaire.

HR 01

ZZ

Les Héros peuvent effectuer un déplacement de 1. Puis, tout Héros à portée 1 de Morcilla subit **Désorienté**.

Cache-moi ça !

Un Ennemi non Nommé qui a une Ligne de Vue sur Morcilla subit **Terrifié**.

HR 01

ZZ

Les Héros avec une Ligne de Vue sur Morcilla subissent **Désorienté**.

Quelles Horreur !

Les Ennemis se retournent pour ne plus avoir Morcilla en Ligne de Vue.

HR 01

ZZ

Haggis gagne **Enragé 2**.

Laisse-le moi !

Au début de son tour, Haggis effectue une Charge 4 sur un Ennemi à Portée adjacente à un Héros.

HR 01

ZZ

2 Traqueurs Porks apparaissent en Ligne de Vue de Haggis.

Ils sont là pour moi !

2 Traqueurs Porks apparaissent en plus dans la zone explorée ou en Ligne de Vue de Haggis si l'évènement n'est pas lié à l'exploration d'une nouvelle zone.

HR 01

ZZ

Bort peut conserver cette carte et l'utiliser sur un dé de son choix avant une attaque. Si le dé inflige une blessure, la cible subit en plus **Brûlure 1**.

Pas de jaloux !

Au début de son tour, Borts effectue gratuitement une Attaque sur un Ennemi en Ligne de Tir et qui n'est pas adjacent à un Héros.

HR 01

ZZ

Si un Héros adjacent à Borts possède du Bois dans son inventaire, il subit **Brûlure 1**.

Incendie Involontaire

Si un Héros adjacent à Borts possède du Bois dans son inventaire, il subit **Brûlure 1**.

HR 01

ZZ

Kassler peut défausser 2 cartes Butin pour en piocher une nouvelle.

On se connaît, non ?

Un Ennemi non Nommé en Ligne de Vue et Kassler ne peuvent pas s'attaquer jusqu'à la fin du tour.

HR 01

ZZ

Les Héros avec une Ligne de Vue sur Kassler reculent de 2 cases.

Pork-garou !

Les Héros avec une Ligne de Vue sur Kassler reculent de 2 cases.

HR 01

POTION DE TAMALOU



Soigne 2 Dégâts

WP 122

SAC



Peut contenir jusqu'à 5 ressources

PQ 082

Karso, Rastachaman orc (personnage pour 3 joueurs)

L'histoire par Gorbag : Karso et moi, plus jeunes, étions de fougueux guerrier. Mais les années passant, il dû progressivement abandonner les champs de bataille pour se tourner vers les rituels chamaniques. Il devint Karso le sage, celui qui parle aux anciens.

Lorsque la grande armée Humaine se format, il fut rapidement informé par les esprits des anciens. Il souhaita se joindre alors au groupe et ainsi partir pour son ultime bataille. Malheureusement, ses derniers préparatifs furent un peu trop rudes pour le corps du chaman, et ses dernières forces l'abandonnèrent lors d'une transe. Furieux de cette mort indigne du grand guerrier qu'il fut, il choisit de s'attarder dans le monde des ombres afin de guider ses plus jeunes compagnons.

Nouvelles compétences

Ethéré : Karso est un être Ethéré. Le personnage ne peut pas être affecté par une attaque, une compétence, un effet ni utiliser un objet.

Il n'est pas capable de percevoir le monde autrement que par les yeux de son allié et ne peut donc jamais faire d'exploration.

Forme Spectrale : S'il vient à perdre son dernier Point de Vie, il est retiré de la partie et ne peut plus revenir en jeu. Il pourra se reformer après la quête sans aucun coût. Karso n'est pas en mesure d'utiliser les Points Badass. Au lieu de cela, il utilise ses PV pour faire ses actions spéciales.

Sa compétence « guide spirituel » lui permet de se lier à chaque tour à un allié. Il est donc présent sur le terrain mais ne se matérialisera que sous la forme d'un pion de fumé (s'il utilise sa compétence Poltergeist). Pas besoin de figurine pour le jouer.

Sa fiche sera placée en haut de la table de jeu pour que tous les joueurs puissent l'utiliser chacun leur tour.

Utilisation

Si vous souhaitez jouer une campagne complète à trois joueurs, vous pourrez faire évoluer Karso de la même manière qu'un autre personnage en notant les compétences qu'il apprendra en même temps que le reste de l'équipe.

Vous pouvez aussi utiliser Karso comme rustine quand l'un de vos joueurs ne peut pas venir à une session de jeu. Dans ce cas, créez le pool de compétence en début de partie en fonction de ce qu'il vous faut pour compenser le trou. Inutile de noter les compétences retenues car elles seront réinitialisées la prochaine fois que vous aurez besoin de lui.

KARSO
RASTACHAMAN ORC
GUIDE SPIRITUEL

Chaque tour, Karso se joint à un allié qui pourra alors l'activer avant ou après son propre personnage. Il ne peut se lier à nouveau à un personnage qu'après s'être lié à tous les autres membres du groupe.

. Ethéré . Forme spectrale .

MATOS DE DÉPART
Aucun

0 0 3 7

Volutes de fumées bleues

— (A) +1PV —
Confère **béni** à l'allié.

— (A) (A) —
Confère **béni** à l'allié.

FAN004

Brume apaisante

— (A) +3PV —
Permet de soigner son allié de 1 PV rouge, ou de 2 PV oranges ou de 4 PV jaunes.

— (A) (A) +1PV —
Même effet mais pour moins chère.

FAN002

Stimulant

Karso donne une (A) supplémentaire à son allié.

FAN003

Poltergeist

— (A) —
Karso va sur une case en LdV, il gagne **Fracassant**, peut ramasser ou échanger des objets.

— (A) (A) —
Karso perd **éthéré** et gagne **incible**. Il se matérialise par une case brouillard.

FAN001

Retour à l'éther

— (A) (A) —
Karso se retire du monde physique et se soigne de 1PV. Il ne peut plus se lier tant qu'une nouvelle exploration ne sera faite ou qu'une nouvelle patrouille n'entre en jeu. Chaque tour complet dans l'éther, il se soigne de 1 sur

FAN005

Esprit de feu

— (A) —
Jusqu'à la fin du tour, les attaques de l'allié infligent **Brûlure 1**.

— (A) +1PV —
Jusqu'à la fin du tour, les attaques de l'allié infligent **Brûlure 2**.

FAN006

Vent magique

— (A) —
Déplace l'allié de 1 case dans une direction ou repousse d'autant un Personnage adjacent.

— (A) +1PV —
Le déplacement peut monter à 3 cases et le repoussement peut être multiple.

FAN007

Parfum d'acide

— (A) —
Retire une alteration ou une affliction de l'allié au choix.

— (A) +1PV —
Retire toutes les alterations et afflictions de l'allié.

FAN008

Vigueur

— (P) —

+2 +2

FAN012

Le jour du ragondin

— 3PV —
Durant le tour, quand une carte événement est piochée, elle peut être ignorée et défaussée ou jouée et remise sur le dessus de la pioche.

— (R) —

FAN010

Vigueur

— (P) —

+2 +2

FAN011

Conseil tactique

— (A) —
Confère pour ce tour **Précision 1** à l'allié.

— (A) +1PV —
Confère pour ce tour **Précision 3** à l'allié.

FAN009

Puissance des anciens

L'allié gagne **Brutalité** et **Robustesse**.

Karso regagne 1PV si un adversaire est tué pendant qu'il passe un tour complet dans l'éther. Une fois par tour au maximum.

— (P) —

FAN013

Brume lugubre

— (A) +2PV —
L'allié peut utiliser la capacité **fumigène 1** fois durant ce tour.

— (A) (A) +3PV —
Réduit de 1 l'alerte.

FAN014

Apparition démoniaque

— (A) —
Confère aveuglement à l'allié. L'effet se dissipe à la fin du tour des héros.

— (A) (A) +1PV —
Terrifie les adversaires non nommés au contact de l'allié.

FAN015

Hyperactivité

— 1PV —
Karso gagne (A)

— 3PV —
Les effets affectants l'allié ont une portée de 2 sur les autres alliés.

— (B) —

FAN016

