

ABGRAL

TYPE D'ATTAQUE : MÊLÉE



Brûlure : 1 Dégât Automatique à l'Activation. Le Jeton est ensuite retourné (2 à 1) ou retiré (1).
Jeton retiré si déplacement dans case d'eau.



Écrasement : retire le plus petit résultat de Défense.

Fracassant : Le Héros peut se déplacer sur une case occupée par un mobilier. Ce mobilier est détruit et le Héros récupère une carte Butin en position Ressources. Le Personnage ne peut pas ouvrir ou fermer une porte mais peut fracasser une porte fermée non blindée.

Fuite : l'Ennemi s'oriente dos au Héros le plus proche et utilise si possible le maximum de ses Points de Mouvement pour s'éloigner. Un Ennemi en fuite peut ouvrir les portes.

Massif : (1 héros massif maxi) le personnage 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 sur une case tronc d'arbre ou mobilier haut.

Poison : 1 Dégât Automatique à chaque Activation. Le Jeton est retiré si le Personnage est soigné.



Poussé X : la cible 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 déplacement impossible, le Personnage subit 1 Dégât Auto. Si l'obstacle est un Personnage, celui-ci, subit 1 Dégât Auto.

Projection X : 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 Auto s'il rencontre un Obstacle. Si l'obstacle est un Personnage celui-ci subit 1 Dégât Auto. Un mobilier projeté est détruit s'il rencontre un Obstacle. Une carte Butin est ainsi récupérée, en position Ressources.

BORTS

TYPE D'ATTAQUE : DISTANCE



Agile : le Personnage peut se déplacer en diagonale à condition qu'au moins une des deux cases adjacentes au déplacement soit traversable. Un Héros peut aussi se déplacer sur une case occupée par un mobilier ou un tronc d'arbre.

Assaut : le personnage peut se déplacer, puis porter son Attaque la plus puissante possible.

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.

Brûlure : 1 Dégât Automatique à l'Activation. Le Jeton est ensuite retourné (2 à 1) ou retiré (1).
Jeton retiré si déplacement dans case d'eau.



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

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 ignore, 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.

Incible : Ne peut pas être ciblé par des Attaques ou des Compétences. Peut être touché par les effets de Zone.

Invisible : le Héros devient Incible et n'alerte pas les Ennemis lorsqu'il entre dans leur Ligne de Vue. Perdu si le Héros attaque, entre dans la Zone de Danger d'un Ennemi ou se trouve à Portée de Flair. Peut tenter de franchir une porte discrètement sans l'ouvrir. Après l'Exploration si un Ennemi apparaît juste derrière la porte, il se tourne vers le Héros et ouvre la porte. Le Héros perd Invisible et termine automatiquement son déplacement.

AMZA

TYPE D'ATTAQUE : MÊLÉE - DISTANCE



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



Agile : le Personnage peut se déplacer en diagonale à condition qu'au moins une des deux cases adjacentes au déplacement soit traversable. Un Héros peut aussi se déplacer sur une case occupée par un mobilier ou un tronc d'arbre.

Brutalité : augmente le résultat d'un Dé d'Attaque. Un résultat devient et un résultat devient

Empêtré : le Personnage ne peut pas se déplacer ou être déplacé jusqu'à la fin de sa prochaine Activation. Le Jeton est ensuite retiré (1) ou retourné (2 à 1). Le personnage ne peut pas effectuer d'Esquive. Si un Personnage Empêtré subit Poussé X, il subit 1 Dégât Automatique.



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

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

Poison : 1 Dégât Automatique à chaque Activation. Le Jeton est retiré si le Personnage est soigné.



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

HAGGIS

TYPE D'ATTAQUE : MÊLÉE



Agile : le Personnage peut se déplacer en diagonale à condition qu'au moins une des deux cases adjacentes au déplacement soit traversable. Un Héros peut aussi se déplacer sur une case occupée par un mobilier ou un tronc d'arbre.

Brutalité : augmente le résultat d'un Dé d'Attaque. Un résultat devient et un résultat devient

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 possible, le Personnage effectue, sans se déplacer, une Attaque gratuite contre l'attaquant.

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

Projection X : 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 Auto s'il rencontre un Obstacle. Si l'obstacle est un Personnage celui-ci subit 1 Dégât Auto. Un mobilier projeté est détruit s'il rencontre un Obstacle. Une carte Butin est ainsi récupérée, en position Ressources.

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 (1) ou retourné (2 à 1). Un Ennemi Sonné perd sa Zone de Danger.



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

HECKÄRR

TYPE D'ATTAQUE : MÊLÉE - DISTANCE



Brûlure : 1 Dégât Automatique à l'Activation. Le Jeton est ensuite retourné (2 à 1) ou retiré (1).
Jeton retiré si déplacement dans case d'eau.



Brutalité : augmente le résultat d'un Dé d'Attaque. Un résultat ⚡ devient ⚡ et un résultat ⚡ devient ⚡.

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

Poussé X : la cible 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 déplacement impossible, le Personnage subit 1 Dégât Auto. Si l'obstacle est un Personnage, celui-ci, subit 1 Dégât Auto.

HOGGAN

TYPE D'ATTAQUE : MÊLÉE



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



Agile : le Personnage peut se déplacer en diagonale à condition qu'au moins une des deux cases adjacentes au déplacement soit traversable. Un Héros peut aussi se déplacer sur une case occupée par un mobilier ou un tronc d'arbre.

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.

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 possible, le Personnage effectue, sans se déplacer, une Attaque gratuite contre l'attaquant.

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

JECKÄRR

TYPE D'ATTAQUE : MÊLÉE



Atomisation : le Personnage inflige à tous les autres Personnages sans possibilité de Défense :
- 1 ⚔ d'Attaque à Portée 1, 2 ⚔ d'Attaque à Portée 2 et 2 ⚔ d'Attaque à Portée 3.

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 ⚡ devient ⚡ et un résultat ⚡ devient ⚡.

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

Écrasement : retire le plus petit résultat de Défense.

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

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



Fracassant : Le Héros peut se déplacer sur une case occupée par un mobilier. Ce mobilier est détruit et le Héros récupère une carte Butin en position Ressources. Le Personnage ne peut pas ouvrir ou fermer une porte mais peut fracasser une porte fermée non blindée.

Massacre ou : ajoute un résultat d'Attaque ou.

Percée : diminue le résultat d'un Dé de Défense ou annule **Robustesse**. Un résultat ⚡ devient et un résultat devient . Un résultat reste et n'est pas supprimé.

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 (1) ou retourné (2 à 1). Un Ennemi Sonné perd sa Zone de Danger.



KASSLER

TYPE D'ATTAQUE : MÊLÉE - DISTANCE



Agile : le Personnage peut se déplacer en diagonale à condition qu'au moins une des deux cases adjacentes au déplacement soit traversable. Un Héros peut aussi se déplacer sur une case occupée par un mobilier ou un tronc d'arbre.

Brutalité : augmente le résultat d'un Dé d'Attaque. Un résultat ⚡ devient ⚡ et un résultat ⚡ devient ⚡.

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

Cruauté X : Ajoute X résultats. **Férocité** : double le résultat d'un Dé d'Attaque.

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 ignore, il ignore les Dégâts de l'Action d'un Héros puis recule d'une case.

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

Hémorragie : Le Personnage subit 1 Dégât Auto s'il se déplace ou s'il est déplacé par l'effet d'une Compétence. Le Jeton est retiré si le Personnage ne se déplace pas pendant toute une Activation.



Incible : Ne peut pas être ciblé par des Attaques ou des Compétences. Peut être touché par les effets de Zone.

Invisible : le Héros devient **Incible** et n'alerte pas les Ennemis lorsqu'il entre dans leur Ligne de Vue. Perdu si le Héros attaque, entre dans la Zone de Danger d'un Ennemi ou se trouve à Portée de Flair. Peut tenter de franchir une porte discrètement sans l'ouvrir. Après l'Exploration si un Ennemi apparaît juste derrière la porte, il se tourne vers le Héros et ouvre la porte. Le Héros perd Invisible et termine automatiquement son déplacement.

Percée : diminue le résultat d'un Dé de Défense ou annule **Robustesse**. Un résultat ⚡ devient et un résultat devient . Un résultat reste et n'est pas supprimé.

Poussé X : la cible 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 déplacement impossible, le Personnage subit 1 Dégât Auto. Si l'obstacle est un Personnage, celui-ci, subit 1 Dégât Auto.

MANDAR

TYPE D'ATTAQUE : MAGIE



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

Altérations possibles : Affaibli / Désorienté / Empêtré / Envoûté / Maudit / Pétrifié / Sonné / Terrifié.

Brûlure : 1 Dégât Automatique à l'Activation. Le Jeton est ensuite retourné (2 à 1) ou retiré (1). Jeton retiré si déplacement dans case d'eau.

Brutalité : augmente le résultat d'un Dé d'Attaque. Un résultat devient et un résultat devient .

Empêtré : le Personnage ne peut pas se déplacer ou être déplacé jusqu'à la fin de sa prochaine Activation. Le Jeton est ensuite retiré (1) ou retourné (2 à 1). Le personnage ne peut pas effectuer d'**Esquive**. Si un Personnage Empêtré subit **Poussé X**, il subit 1 Dégât Automatique.

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

Métamorphose : transforme la cible (non nommée, non massif) en Poulette jusqu'à la fin de sa prochaine Activation. Si un Héros se déplace sur la case de la Poulette, il le tue et se soigne de 1 Dégât.

Projection X : 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 Auto s'il rencontre un Obstacle. Si l'obstacle est un Personnage celui-ci subit 1 Dégât Auto. Un mobilier projeté sur un Obstacle est détruit. Une carte Butin est ainsi récupérée en position Ressources.

Résurrection : ressuscite un Héros mort en Ligne de Vue avec tous ses Points de Vie sans réduire la Limite Badass.

Téléportation X : après avoir subi une Attaque, le Personnage ignore les Dégâts puis se téléporte aléatoirement, il ne subit pas de Dégât Auto de la Zone de Danger. Lancez un Dé dans l'Aire d'apparition d'une Zone de X sur X case (centre = 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.

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.



MEK

TYPE D'ATTAQUE : MÊLÉE - DISTANCE



Agile : le Personnage peut se déplacer en diagonale à condition qu'au moins une des deux cases adjacentes au déplacement soit traversable. Un Héros peut aussi se déplacer sur une case occupée par un mobilier ou un tronc d'arbre.

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 devient et un résultat devient .

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 ignore, il ignore les Dégâts de l'Action d'un Héros puis recule d'une case.

Hémorragie : Le Personnage subit 1 Dégât Auto s'il se déplace ou s'il est déplacé par l'effet d'une Compétence. Le Jeton est retiré si le Personnage ne se déplace pas pendant toute une Activation.

Incible : Ne peut pas être ciblé par des Attaques ou des Compétences. Peut être touché par les effets de Zone.

Invisible : le Héros devient **Incible** et n'alerte pas les Ennemis lorsqu'il entre dans leur Ligne de Vue. Perdu si le Héros attaque, entre dans la Zone de Danger d'un Ennemi ou se trouve à Portée de Flair. Peut tenter de franchir une porte discrètement sans l'ouvrir. Après l'Exploration si un Ennemi apparaît juste derrière la porte, il se tourne vers le Héros et ouvre la porte. Le Héros perd Invisible et termine automatiquement son déplacement.

Percée : diminue le résultat d'un Dé de Défense ou annule **Robustesse**. Un résultat devient et un résultat devient . Un résultat reste et n'est pas supprimé.



MARIDÈSS

TYPE D'ATTAQUE : MAGIE



Affaibli : Le Personnage voit ses Points de Vie passer de Rouge à Orange ou de Orange à Jaune. Le Jeton est 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 l'Action est annulée et perdue. Le Jeton est ensuite retiré, quel que soit le résultat.

Empêtré : le Personnage ne peut pas se déplacer ou être déplacé jusqu'à la fin de sa prochaine Activation. Le Jeton est ensuite retiré (1) ou retourné (2 à 1). Le personnage ne peut pas effectuer d'**Esquive**. Si un Personnage Empêtré subit **Poussé X**, il subit 1 Dégât Automatique.

Envoûté : (uniquement sur un Ennemi non Nommé) Un Ennemi Envoûté est considéré comme un Héros et est activé durant la Phase des Héros. Il utilise ses Attaques et sa Défense de base, ses Points de Mouvement et ses Points de Vie, mais n'a pas accès à ses Capacités, ni à sa Réaction. Il ne peut pas porter ni utiliser de Matos supplémentaire. Il dispose de 2 Points d'Action pour Attaquer ou se déplacer. Il peut faire 2 fois la même Action, il n'utilise pas de Point Badass. S'il tue un Ennemi, le Butin revient à un Héros au choix. Un Héros peut Soigner un Ennemi Envoûté grâce à une « Potion de Tamalou » s'ils sont adjacents. L'Ennemi Envoûté doit mourir pour perdre cet effet (max 2 ennemis envoûté en jeu). Lorsqu'un Ennemi Envoûté meurt, il ne rapporte rien.

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

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 (1) ou retourné (2 à 1). Un Ennemi Sonné perd sa Zone de Danger.



MORCILLA

TYPE D'ATTAQUE : MÊLÉE - MAGIE



Brutalité : augmente le résultat d'un Dé d'Attaque. Un résultat devient et un résultat devient .

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.

Cochon : un Personnage non Massif et non Nommé ou un Héros est transformé en Cochon jusqu'à la fin de sa prochaine Activation. Le héros 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 lors de son Activation. Un Cochon ne possède aucun Dé de Défense et ne peut pas effectuer de Réaction.

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 (1) ou retourné (2 à 1).

Pétrifié : le Personnage passe sa prochaine Activation mais ne peut pas être ciblé ni subir de Dégâts. Le Jeton est ensuite retiré (1) ou retourné (2 à 1). Un Ennemi Pétrifié perd sa Zone de Danger.

Poussé X : la cible 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 déplacement impossible, le Personnage subit 1 Dégât Auto. Si l'obstacle est un Personnage, celui-ci, subit 1 Dégât Auto.

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 (1) ou retourné (2 à 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.



ORRUS

TYPE D'ATTAQUE : MÊLÉE



Agile : le Personnage peut se déplacer en diagonale à condition qu'au moins une des deux cases adjacentes au déplacement soit traversable. Un Héros peut aussi se déplacer sur une case occupée par un mobilier ou un tronc d'arbre.

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 devient et un résultat devient .

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 possible, le Personnage effectue, sans se déplacer, une Attaque gratuite contre l'attaquant.

Fracassant : Le Héros peut se déplacer sur une case occupée par un mobilier. Ce mobilier est détruit et le Héros récupère une carte Butin en position Ressources. Le Personnage ne peut pas ouvrir ou fermer une porte mais peut fracasser une porte fermée non blindée.

Poussé X : la cible est déplacée de X cases à l'opposé du Personnage responsable de l'effet, sans changer son Orientation. Si le Personnage rencontre un Obstacle ou déplacement impossible, le Personnage subit 1 Dégât Auto. Si l'obstacle est un Personnage, celui-ci, subit 1 Dégât Auto.

Projection X : 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 Auto s'il rencontre un Obstacle. Si l'obstacle est un Personnage celui-ci subit 1 Dégât Auto. Un mobilier projeté sur un Obstacle est détruit. Une carte Butin est ainsi récupérée en position Ressources.

RAHAK

TYPE D'ATTAQUE : MAGIE



Brûlure : 1 Dégât Automatique à l'Activation. Le Jeton est ensuite retourné (2 à 1) ou retiré (1).
Jeton retiré si déplacement dans case d'eau.

Brutalité : augmente le résultat d'un Dé d'Attaque. Un résultat devient et un résultat devient .

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 possible, le Personnage effectue, sans se déplacer, une Attaque gratuite contre l'attaquant.

Désorienté : Le Personnage lance un Dé Badass avant sa prochaine Action. Sur l'Action est annulée et perdue. Le Jeton est ensuite retiré, quel que soit le résultat.

Écrasement : retire le plus petit résultat de Défense.

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

SANGO

TYPE D'ATTAQUE : MÊLÉE - MAGIE



Agile : le Personnage peut se déplacer en diagonale à condition qu'au moins une des deux cases adjacentes au déplacement soit traversable. Un Héros peut aussi se déplacer sur une case occupée par un mobilier ou un tronc d'arbre.

Béni : Le Héros gagne 2 Points Badass supplémentaires lorsqu'il tue un Ennemi indemne en une seule et unique Attaque. Le Jeton est ensuite retiré. Le Jeton est retiré si le Héros est Maudit.

Brûlure : 1 Dégât Automatique à l'Activation. Le Jeton est ensuite retourné (2 à 1) ou retiré (1).
Jeton retiré si déplacement dans case d'eau.

Désorienté : Le Personnage lance un Dé Badass avant sa prochaine Action. Sur l'Action est annulée et perdue. Le Jeton est ensuite retiré, quel que soit le résultat.

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 ignore, il ignore les Dégâts de l'Action d'un Héros puis recule d'une case.

Incible : Ne peut pas être ciblé par des Attaques ou des Compétences. Peut être touché par les effets de Zone.

Invisible : le Héros devient Incible et n'alerte pas les Ennemis lorsqu'il entre dans leur Ligne de Vue. Perdu si le Héros attaque, entre dans la Zone de Danger d'un Ennemi ou se trouve à Portée de Flair. Peut tenter de franchir une porte discrètement sans l'ouvrir. Après l'Exploration si un Ennemi apparaît juste derrière la porte, il se tourne vers le Héros et ouvre la porte. Le Héros perd Invisible et termine automatiquement son déplacement.

Pétrifié : le Personnage passe sa prochaine Activation mais ne peut pas être ciblé ni subir de Dégâts. Le Jeton est ensuite retiré (1) ou retourné (2 à 1). Un Ennemi Pétrifié perd sa Zone de Danger.

Vol : effectuer son déplacement en ignorant tout Obstacle et malus de terrain. Seuls les murs, les portes fermées et les piliers bloquent le déplacement. La case d'arrivée doit être libre sauf Capacité spéciale.

SCYLLA

TYPE D'ATTAQUE : MÊLÉE



Agile : le Personnage peut se déplacer en diagonale à condition qu'au moins une des deux cases adjacentes au déplacement soit traversable. Un Héros peut aussi se déplacer sur une case occupée par un mobilier ou un tronc d'arbre.

Brutalité : augmente le résultat d'un Dé d'Attaque. Un résultat devient et un résultat devient .

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

Cruauté X : Ajoute X résultats .

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 (1) ou retourné (2 à 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 ignore, il ignore les Dégâts de l'Action d'un Héros puis recule d'une case.

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

Massacre ou : ajoute un résultat d'Attaque ou .

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.

Percée : diminue le résultat d'un Dé de Défense ou annule Robustesse. Un résultat devient et un résultat devient . Un résultat reste et n'est pas supprimé.

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.

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

THALLA

TYPE D'ATTAQUE : DISTANCE



Agile : Le Personnage peut se déplacer en diagonale à condition qu'au moins une des deux cases adjacentes au déplacement soit traversable. Un Héros peut aussi se déplacer sur une case occupée par un mobilier ou un tronc d'arbre.

Brutalité : augmente le résultat d'un Dé d'Attaque. Un résultat devient et un résultat devient .

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

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.

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 ignore, il ignore les Dégâts de l'Action d'un Héros puis recule d'une case.

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

Percée : diminue le résultat d'un Dé de Défense ou annule **Robustesse**. Un résultat devient et un résultat devient . Un résultat reste et n'est pas supprimé.

Poussé X : la cible est déplacée de X cases à l'opposé du Personnage responsable de l'effet, sans changer son Orientation. Si le Personnage rencontre un Obstacle ou déplacement impossible, le Personnage subit 1 Dégât Auto. Si l'obstacle est un Personnage, celui-ci, subit 1 Dégât Auto.

THÉRIOS

TYPE D'ATTAQUE : MÊLÉE



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

Béni : Le Héros gagne 2 Points Badass supplémentaires lorsqu'il tue un Ennemi indemne en une seule et unique Attaque. Le Jeton est ensuite retiré. Le Jeton est retiré si le Héros est Maudit.

Brutalité : augmente le résultat d'un Dé d'Attaque. Un résultat devient et un résultat devient .

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.

Désorienté : Le Personnage lance un Dé Badass avant sa prochaine Action. Sur l'Action est annulée et perdue. Le Jeton est ensuite retiré, quel que soit le résultat.

Fracassant : Le Héros peut se déplacer sur une case occupée par un mobilier. Ce mobilier est détruit et le Héros récupère une carte Butin en position Ressources. Le Personnage ne peut pas ouvrir ou fermer une porte mais peut fracasser une porte fermée non blindée.

Massif : (1 héros massif maxi) le personnage 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 sur une case tronc d'arbre ou mobilier haut.

Poussé X : la cible est déplacée de X cases à l'opposé du Personnage responsable de l'effet, sans changer son Orientation. Si le Personnage rencontre un Obstacle ou déplacement impossible, le Personnage subit 1 Dégât Auto. Si l'obstacle est un Personnage, celui-ci, subit 1 Dégât Auto.

URRZAG

TYPE D'ATTAQUE : MÊLÉE



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

Béni : Le Héros gagne 2 Points Badass supplémentaires lorsqu'il tue un Ennemi indemne en une seule et unique Attaque. Le Jeton est ensuite retiré si le Héros est Maudit.

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.

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

Désorienté : Le Personnage lance un Dé Badass avant sa prochaine Action. Sur l'Action est annulée et perdue. Le Jeton est ensuite retiré, quel que soit le résultat.

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 (1) ou retourné (2 à 1).

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

Fracassant : Le Héros peut se déplacer sur une case occupée par un mobilier. Ce mobilier est détruit et le Héros récupère une carte Butin en position Ressources. Le Personnage ne peut pas ouvrir ou fermer une porte mais peut fracasser une porte fermée non blindée.

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.

Projection X : 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 Auto s'il rencontre un Obstacle. Si l'obstacle est un Personnage celui-ci subit 1 Dégât Auto. Un mobilier projeté sur un Obstacle est détruit. Une carte Butin est ainsi récupérée en position Ressources.

VALKEN

TYPE D'ATTAQUE : DISTANCE



Brutalité : augmente le résultat d'un Dé d'Attaque. Un résultat devient et un résultat devient .

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

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.

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

Incible : Ne peut pas être ciblé par des Attaques ou des Compétences. Peut être touché par les effets de Zone.

Percée : diminue le résultat d'un Dé de Défense ou annule **Robustesse**. Un résultat devient et un résultat devient . Un résultat reste et n'est pas supprimé.

Poussé X : la cible est déplacée de X cases à l'opposé du Personnage responsable de l'effet, sans changer son Orientation. Si le Personnage rencontre un Obstacle ou déplacement impossible, le Personnage subit 1 Dégât Auto. Si l'obstacle est un Personnage, celui-ci, subit 1 Dégât Auto.

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

VARREK

TYPE D'ATTAQUE : MÊLÉE



Brutalité : augmente le résultat d'un Dé d'Attaque. Un résultat devient et un résultat devient

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

Désorienté : Le Personnage lance un Dé Badass avant sa prochaine Action. Sur l'Action est annulée et perdue. Le Jeton est ensuite retiré, quel que soit le résultat.



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



Fracassant : Le Héros peut se déplacer sur une case occupée par un mobilier. Ce mobilier est détruit et le Héros récupère une carte Butin en position Ressources. Le Personnage ne peut pas ouvrir ou fermer une porte mais peut fracasser une porte fermée non blindée.

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

Massif : (1 héros massif maxi) le personnage 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 sur une case tronc d'arbre ou mobilier haut.

Pétrifié : le Personnage passe sa prochaine Activation mais ne peut pas être ciblé ni subir de Dégâts. Le Jeton est ensuite retiré (1) ou retourné (2 à 1). 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 (1) ou retourné (2 à 1). Un Ennemi Sonné perd sa Zone de Danger.



Vol : effectuer son déplacement en ignorant tout Obstacle et malus de terrain. Seuls les murs, les portes fermées et les piliers bloquent le déplacement. La case d'arrivée doit être libre sauf Capacité spéciale.

YOGGHUL

TYPE D'ATTAQUE : MAGIE



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



Agile : le Personnage peut se déplacer en diagonale à condition qu'au moins une des deux cases adjacentes au déplacement soit traversable. Un Héros peut aussi se déplacer sur une case occupée par un mobilier ou un tronc d'arbre.

Béni : Le Héros gagne 2 Points Badass supplémentaires lorsqu'il tue un Ennemi indemne en une seule et unique Attaque. Le Jeton est ensuite retiré. Le Jeton est retiré si le Héros est Maudit.



Désorienté : Le Personnage lance un Dé Badass avant sa prochaine Action. Sur l'Action est annulée et perdue. Le Jeton est ensuite retiré, quel que soit le résultat.



Empêtré : le Personnage ne peut pas se déplacer ou être déplacé jusqu'à la fin de sa prochaine Activation. Le Jeton est ensuite retiré (1) ou retourné (2 à 1). Le personnage ne peut pas effectuer d' **Esquive**. Si un Personnage Empêtré subit **Poussé X**, il subit 1 Dégât Automatique.



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 (1) ou retourné (2 à 1).



Résurrection : ressuscite un Héros mort en Ligne de Vue avec tous ses Points de Vie sans réduire la Limite Badass.

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 (1) ou retourné (2 à 1). Un Ennemi Sonné perd sa Zone de Danger.

