



ASSOMME

Vous avez reçu un coup sur la tête, ou vous êtes confus et désorienté.

Vous ne pouvez effectuer d'action a votre tour, vous vous déplacez à la moitié de votre mouvement, et tout adversaire qui vous attaque au contact gagne +1 avantage.

Un test de résistance (+0) retire 1 état *assommé* par DR. Gagnez 1 état *Exténué*



ASSOMME

Vous avez reçu un coup sur la tête, ou vous êtes confus et désorienté.

Vous ne pouvez effectuer d'action a votre tour, vous vous déplacez à la moitié de votre mouvement, et tout adversaire qui vous attaque au contact gagne +1 avantage.

Un test de résistance (+0) retire 1 état *assommé* par DR. Gagnez 1 état *Exténué*



ASSOMME

Vous avez reçu un coup sur la tête, ou vous êtes confus et désorienté.

Vous ne pouvez effectuer d'action a votre tour, vous vous déplacez à la moitié de votre mouvement, et tout adversaire qui vous attaque au contact gagne +1 avantage.

Un test de résistance (+0) retire 1 état *assommé* par DR. Gagnez 1 état *Exténué*



ASSOMME

Vous avez reçu un coup sur la tête, ou vous êtes confus et désorienté.

Vous ne pouvez effectuer d'action a votre tour, vous vous déplacez à la moitié de votre mouvement, et tout adversaire qui vous attaque au contact gagne +1 avantage.

Un test de résistance (+0) retire 1 état *assommé* par DR. Gagnez 1 état *Exténué*



ASSOMME

Vous avez reçu un coup sur la tête, ou vous êtes confus et désorienté.

Vous ne pouvez effectuer d'action a votre tour, vous vous déplacez à la moitié de votre mouvement, et tout adversaire qui vous attaque au contact gagne +1 avantage.

Un test de résistance (+0) retire 1 état *assommé* par DR. Gagnez 1 état *Exténué*



ASSOMME

Vous avez reçu un coup sur la tête, ou vous êtes confus et désorienté.

Vous ne pouvez effectuer d'action a votre tour, vous vous déplacez à la moitié de votre mouvement, et tout adversaire qui vous attaque au contact gagne +1 avantage.

Un test de résistance (+0) retire 1 état *assommé* par DR. Gagnez 1 état *Exténué*



EXTENUÉ

Vous êtes épuisé, stressé, à bout de souffle.

Vous subissez -10 a tous vos jets.

Pour retirer l'état *Exténué*, vous devez vous reposer (1 heure par état *exténué*)



EXTENUÉ

Vous êtes épuisé, stressé, à bout de souffle.

Vous subissez -10 a tous vos jets.

Pour retirer l'état *Exténué*, vous devez vous reposer (1 heure par état *exténué*)



EXTENUÉ

Vous êtes épuisé, stressé, à bout de souffle.

Vous subissez -10 a tous vos jets.

Pour retirer l'état *Exténué*, vous devez vous reposer (1 heure par état *exténué*)



EXTENUÉ

Vous êtes épuisé, stressé, à bout de souffle.

Vous subissez -10 a tous vos jets.

Pour retirer l'état *Exténué*, vous devez vous reposer (1 heure par état *exténué*)



EXTENUÉ

Vous êtes épuisé, stressé, à bout de souffle.

Vous subissez -10 a tous vos jets.

Pour retirer l'état *Exténué*, vous devez vous reposer (1 heure par état *exténué*)



EXTENUÉ

Vous êtes épuisé, stressé, à bout de souffle.

Vous subissez -10 a tous vos jets.

Pour retirer l'état *Exténué*, vous devez vous reposer (1 heure par état *exténué*)



EN FLAMMES

Vous avez pris feu !

A la fin de chaque round vous subissez 1d10 pt de blessure (bonus endu et armure) avec un minimum de 1 blessure.

+1 dégât pour chaque état *Enflammé*.

Chaque DR sur un test d'Athlétisme (action) permet d'enlever un état *Enflammé*.



EN FLAMMES

Vous avez pris feu !

A la fin de chaque round vous subissez 1d10 pt de blessure (bonus endu et armure) avec un minimum de 1 blessure.

+1 dégât pour chaque état *Enflammé*.

Chaque DR sur un test d'Athlétisme (action) permet d'enlever un état *Enflammé*.



EN FLAMMES

Vous avez pris feu !

A la fin de chaque round vous subissez 1d10 pt de blessure (bonus endu et armure) avec un minimum de 1 blessure.

+1 dégât pour chaque état *Enflammé*.

Chaque DR sur un test d'Athlétisme (action) permet d'enlever un état *Enflammé*.



EN FLAMMES

Vous avez pris feu !

A la fin de chaque round vous subissez 1d10 pt de blessure (bonus endu et armure) avec un minimum de 1 blessure.

+1 dégât pour chaque état *Enflammé*.

Chaque DR sur un test d'Athlétisme (action) permet d'enlever un état *Enflammé*.



EN FLAMMES

Vous avez pris feu !

A la fin de chaque round vous subissez 1d10 pt de blessure (bonus endu et armure) avec un minimum de 1 blessure.

+1 dégât pour chaque état *Enflammé*.

Chaque DR sur un test d'Athlétisme (action) permet d'enlever un état *Enflammé*.



EN FLAMMES

Vous avez pris feu !

A la fin de chaque round vous subissez 1d10 pt de blessure (bonus endu et armure) avec un minimum de 1 blessure.

+1 dégât pour chaque état *Enflammé*.

Chaque DR sur un test d'Athlétisme (action) permet d'enlever un état *Enflammé*.



A TERRE !

Vous vous retrouvez *à terre*, au sol, votre tour de mouvement ne peut être utilisé que pour vous relever ou ramper (1/2 M). Vous subissez -20 à tout test qui implique un déplacement, et tout adversaire a un bonus de +20 pour vous toucher. Vous perdez *A terre* ! lorsque vous vous relevez



A TERRE !

Vous vous retrouvez *à terre*, au sol, votre tour de mouvement ne peut être utilisé que pour vous relever ou ramper (1/2 M). Vous subissez -20 à tout test qui implique un déplacement, et tout adversaire a un bonus de +20 pour vous toucher. Vous perdez *A terre* ! lorsque vous vous relevez



A TERRE !

Vous vous retrouvez *à terre*, au sol, votre tour de mouvement ne peut être utilisé que pour vous relever ou ramper (1/2 M). Vous subissez -20 à tout test qui implique un déplacement, et tout adversaire a un bonus de +20 pour vous toucher. Vous perdez *A terre* ! lorsque vous vous relevez



A TERRE !

Vous vous retrouvez *à terre*, au sol, votre tour de mouvement ne peut être utilisé que pour vous relever ou ramper (1/2 M). Vous subissez -20 à tout test qui implique un déplacement, et tout adversaire a un bonus de +20 pour vous toucher. Vous perdez *A terre* ! lorsque vous vous relevez



A TERRE !

Vous vous retrouvez *à terre*, au sol, votre tour de mouvement ne peut être utilisé que pour vous relever ou ramper (1/2 M). Vous subissez -20 à tout test qui implique un déplacement, et tout adversaire a un bonus de +20 pour vous toucher. Vous perdez *A terre* ! lorsque vous vous relevez



A TERRE !

Vous vous retrouvez *à terre*, au sol, votre tour de mouvement ne peut être utilisé que pour vous relever ou ramper (1/2 M). Vous subissez -20 à tout test qui implique un déplacement, et tout adversaire a un bonus de +20 pour vous toucher. Vous perdez *A terre* ! lorsque vous vous relevez



Hémorragie

Vous saignez abondamment, perdez 1 pt de blessure à la fin de chaque round. Vous subissez un malus de -10 pour résister à un test de blessure purulente, infection mineure ou infection sanguine. A zéro pt de blessure vous tombez inconscient, ensuite vous avez 10% de chance par état *hémorragie* de mourir (voir page 172). Une fois les hémorragies retirées Gagnez 1 état *Exténué*.



Hémorragie

Vous saignez abondamment, perdez 1 pt de blessure à la fin de chaque round. Vous subissez un malus de -10 pour résister à un test de blessure purulente, infection mineure ou infection sanguine. A zéro pt de blessure vous tombez inconscient, ensuite vous avez 10% de chance par état *hémorragie* de mourir (voir page 172). Une fois les hémorragies retirées Gagnez 1 état *Exténué*.



Hémorragie

Vous saignez abondamment, perdez 1 pt de blessure à la fin de chaque round. Vous subissez un malus de -10 pour résister à un test de blessure purulente, infection mineure ou infection sanguine. A zéro pt de blessure vous tombez inconscient, ensuite vous avez 10% de chance par état *hémorragie* de mourir (voir page 172). Une fois les hémorragies retirées Gagnez 1 état *Exténué*.



Hémorragie

Vous saignez abondamment, perdez 1 pt de blessure à la fin de chaque round. Vous subissez un malus de -10 pour résister à un test de blessure purulente, infection mineure ou infection sanguine. A zéro pt de blessure vous tombez inconscient, ensuite vous avez 10% de chance par état *hémorragie* de mourir (voir page 172). Une fois les hémorragies retirées Gagnez 1 état *Exténué*.



Hémorragie

Vous saignez abondamment, perdez 1 pt de blessure à la fin de chaque round. Vous subissez un malus de -10 pour résister à un test de blessure purulente, infection mineure ou infection sanguine. A zéro pt de blessure vous tombez inconscient, ensuite vous avez 10% de chance par état *hémorragie* de mourir (voir page 172). Une fois les hémorragies retirées Gagnez 1 état *Exténué*.



Hémorragie

Vous saignez abondamment, perdez 1 pt de blessure à la fin de chaque round. Vous subissez un malus de -10 pour résister à un test de blessure purulente, infection mineure ou infection sanguine. A zéro pt de blessure vous tombez inconscient, ensuite vous avez 10% de chance par état *hémorragie* de mourir (voir page 172). Une fois les hémorragies retirées Gagnez 1 état *Exténué*.



BRISÉ

Vous êtes terrifié, paniqué. Vous fuyez la zone de danger jusqu'à vous retrouver à l'abri, hors de vue de l'ennemi. Un test de calme permet de retirer un état *Brisé* par DR (diff var.) Si hors de vue, de tout ennemi 1 round entier, vous perdez un état *Brisé*, une fois tous retirés, Gagnez 1 état *Exténué*.



BRISÉ

Vous êtes terrifié, paniqué. Vous fuyez la zone de danger jusqu'à vous retrouver à l'abri, hors de vue de l'ennemi. Un test de calme permet de retirer un état *Brisé* par DR (diff var.) Si hors de vue, de tout ennemi 1 round entier, vous perdez un état *Brisé*, une fois tous retirés, Gagnez 1 état *Exténué*.



BRISÉ

Vous êtes terrifié, paniqué. Vous fuyez la zone de danger jusqu'à vous retrouver à l'abri, hors de vue de l'ennemi. Un test de calme permet de retirer un état *Brisé* par DR (diff var.) Si hors de vue, de tout ennemi 1 round entier, vous perdez un état *Brisé*, une fois tous retirés, Gagnez 1 état *Exténué*.



BRISÉ

Vous êtes terrifié, paniqué. Vous fuyez la zone de danger jusqu'à vous retrouver à l'abri, hors de vue de l'ennemi. Un test de calme permet de retirer un état *Brisé* par DR (diff var.) Si hors de vue, de tout ennemi 1 round entier, vous perdez un état *Brisé*, une fois tous retirés, Gagnez 1 état *Exténué*.



BRISÉ

Vous êtes terrifié, paniqué. Vous fuyez la zone de danger jusqu'à vous retrouver à l'abri, hors de vue de l'ennemi. Un test de calme permet de retirer un état *Brisé* par DR (diff var.) Si hors de vue, de tout ennemi 1 round entier, vous perdez un état *Brisé*, une fois tous retirés, Gagnez 1 état *Exténué*.



BRISÉ

Vous êtes terrifié, paniqué. Vous fuyez la zone de danger jusqu'à vous retrouver à l'abri, hors de vue de l'ennemi. Un test de calme permet de retirer un état *Brisé* par DR (diff var.) Si hors de vue, de tout ennemi 1 round entier, vous perdez un état *Brisé*, une fois tous retirés, Gagnez 1 état *Exténué*.



INCONSCIENT

Vous êtes KO, inconscient

Vous ne pouvez rien faire.

Pour récupérer de cet état, vous pouvez dépenser un point de détermination, vous subissez alors *A terre et Exténué*



INCONSCIENT

Vous êtes KO, inconscient

Vous ne pouvez rien faire.

Pour récupérer de cet état, vous pouvez dépenser un point de détermination, vous subissez alors *A terre et Exténué*



INCONSCIENT

Vous êtes KO, inconscient

Vous ne pouvez rien faire.

Pour récupérer de cet état, vous pouvez dépenser un point de détermination, vous subissez alors *A terre et Exténué*



INCONSCIENT

Vous êtes KO, inconscient

Vous ne pouvez rien faire.

Pour récupérer de cet état, vous pouvez dépenser un point de détermination, vous subissez alors *A terre et Exténué*



INCONSCIENT

Vous êtes KO, inconscient

Vous ne pouvez rien faire.

Pour récupérer de cet état, vous pouvez dépenser un point de détermination, vous subissez alors *A terre et Exténué*



INCONSCIENT

Vous êtes KO, inconscient

Vous ne pouvez rien faire.

Pour récupérer de cet état, vous pouvez dépenser un point de détermination, vous subissez alors *A terre et Exténué*



AVEUGLE

Vous êtes aveuglé, ébloui, vous ne voyez rien. Vous subissez une pénalité de -10 à tous les tests qui impliquent la vue. Un adversaire en mêlée gagne +1 avantage contre vous.

Un état aveuglé est retiré à la fin du rounf suivant.



AVEUGLE

Vous êtes aveuglé, ébloui, vous ne voyez rien. Vous subissez une pénalité de -10 à tous les tests qui impliquent la vue. Un adversaire en mêlée gagne +1 avantage contre vous.

Un état aveuglé est retiré à la fin du rounf suivant.



AVEUGLE

Vous êtes aveuglé, ébloui, vous ne voyez rien. Vous subissez une pénalité de -10 à tous les tests qui impliquent la vue. Un adversaire en mêlée gagne +1 avantage contre vous.

Un état aveuglé est retiré à la fin du rounf suivant.



AVEUGLE

Vous êtes aveuglé, ébloui, vous ne voyez rien. Vous subissez une pénalité de -10 à tous les tests qui impliquent la vue. Un adversaire en mêlée gagne +1 avantage contre vous.

Un état aveuglé est retiré à la fin du rounf suivant.



AVEUGLE

Vous êtes aveuglé, ébloui, vous ne voyez rien. Vous subissez une pénalité de -10 à tous les tests qui impliquent la vue. Un adversaire en mêlée gagne +1 avantage contre vous.

Un état aveuglé est retiré à la fin du rounf suivant.



AVEUGLE

Vous êtes aveuglé, ébloui, vous ne voyez rien. Vous subissez une pénalité de -10 à tous les tests qui impliquent la vue. Un adversaire en mêlée gagne +1 avantage contre vous.

Un état aveuglé est retiré à la fin du rounf suivant.

