

▣ **EMBROUILLÉ** ▣ Tu perds le fil de la discussion et tes pensées deviennent confuses.
▣ effet

Le PJ gagne +1 enervé pour chaque jet avec INT

2 tours ralenti 2
 temps sauvegarde:

▣ **INTIMIDÉ** ▣ La pression de ton adversaire te fait agir avec moins d'assurance.
▣ effet

Le PJ ne peut plus confronté le défi et ne peut plus augmenter le risque

4 tours angoissé 4
 temps sauvegarde:

▣ **MANIPULÉ** ▣ On te fait douter de toi au point que tu ne sais plus si tu as raison.
▣ effet

Le PJ ne peut pas faire des jets d'INT et CHAR et ne peut pas baisser le risque pour le jets de PERS.

scène énervé 6
 temps sauvegarde:

▣ **DÉSARMÉ** ▣ Ton arme t'échappe, tu te retrouves sans moyen immédiat d'attaquer.
▣ effet

Le PJ perd son arme principale. La récupérer coûte 1 action au risque du défi le plus élevé de la scène.

scène engourdi 5
 temps sauvegarde:

▣ **INCONSCIENT** ▣ Tu perds connaissance et es incapable d'agir.
▣ effet

Reveiller le PJ coûte 1 action de CHAR + INT. S'il est mourant, le compteur progresse de 1/tour.

scène physique 3+
 temps sauvegarde:

▣ **ENTRAVÉ** ▣ Saisi ou plaqué, tu ne peux presque plus bouger.
▣ effet

Le PJ ne peut pas bouger, et doit réussir un jet de FOR+FOR (sauvegarde, coûte 1 action) pour se

scène engourdi 2
 temps sauvegarde:

▣ **HUMILIÉ** ▣ Tu es publiquement rabaissé et ta crédibilité en prend un coup.
▣ effet

Le CHAR du PJ est diminué de -2 (minimum 0)

2 tours ralenti 2
 temps sauvegarde:

▣ **EFFRAYÉ** ▣ La menace de l'ennemi te donne envie de fuir.
▣ effet

Toute action du PJ autre que la fuite coûte 1 PA & le MJ gagne 1 PA pour toute action de combat.

scène angoissé 4
 temps sauvegarde:

▣ **ÉGARÉ** ▣ Tu perds tes repères et ne sais plus clairement où aller.
▣ effet

Le PJ doit dépenser 2 PA pour chaque action de PERS ou pour trouver ton chemin.

scène désorienté 3
 temps sauvegarde:

▣ **EMBOURBÉ** ▣ Le terrain te retient et tes mouvements deviennent difficiles.
▣ effet

Le PJ est immobilisé pour 1 tour, puis -2 à RAPIDITÉ (annulé par un test de force réussi)

3 tours ralenti 2
 temps sauvegarde:

▣ **EXTÉNUÉ** ▣ La fatigue t'es insoutenable, tu peines à continuer tes efforts.
▣ effet

Le CRAN du PJ substitue toutes cles caractér. phys. supérieures. Il diminue de -1 chaque 3 utilisations.

scène épuisé 4
 temps sauvegarde:

▣ **DÉMORALISÉ** ▣ Les circonstances sapent ta motivation, tu manques l'énergie de continuer.
▣ effet

Le CRAN, CHARISME, FORCE et RAPIDITÉ du PJ sont réduits de -1

scène angoissé 6
 temps sauvegarde:

▣ **CONFUSED** ▣ You lose track of the discussion and your thoughts are muddled.
▣ effet

The PC gains +1 enraged for each roll with INT.

2 rounds slowed 2
 duration save

▣ **INTIMIDATED** ▣ Your opponent's pressure makes you act with less confidence.
▣ effet

The PC can no longer confront the challenge and cannot increase the risk.

4 rounds anxious 4
 duration save

▣ **MANIPULATED** ▣ You are made to doubt yourself and no longer know if you are right.
▣ effet

The PC cannot make INT or CHAR rolls and cannot lower the risk for INS rolls.

scene angry 6
 duration save

▣ **DISARMED** ▣ Your weapon slips from your grasp.
▣ effet

The PC loses their main weapon. Recovering it costs 1 action (risk of the highest challenge in the scene).

scene shaky 5
 duration save

▣ **UNCONSCIOUS** ▣ You are knocked out and are unable to act.
▣ effet

Waking the PC costs one CHAR + INT. action. If they are dying, the counter progresses by 1/round.

scene physical 3+
 duration save

▣ **GRAPPLED** ▣ You are seized or pinned and can barely move.
▣ effet

The PC cannot move and must succeed on a STR roll (action) to break free.

scene shaky 2
 duration save

▣ **HUMILIATED** ▣ You are publicly belittled and your credibility takes a hit.
▣ effet

The PC's CHAR is reduced by -2 (minimum 0).

2 rounds slowed 2
 duration save

▣ **FRIGHTENED** ▣ The enemy's threat, actions or demeanor makes you want to flee.
▣ effet

Any PC action other than fleeing costs 1 MP, and the GM gains 1 MP for any combat action.

scène anxious 4
 duration save

▣ **LOST** ▣ You lose your bearings and no longer clearly know where to go.
▣ effet

The PC must spend 2 MP for each INS action or to find their way.

scene disoriented 3
 duration save

▣ **ENTANGLED** ▣ The terrain holds you back and moving becomes difficult.
▣ effet

The PC is immobilized for 1 round, then -2 to pace (canceled by a successful STR test).

3 rounds slowed 2
 duration save

▣ **WEARY** ▣ The fatigue becomes unbearable, you struggle to continue your efforts.
▣ effet

The PC's grit substitutes all higher physical characteristics. It decreases by -1 every 3 uses.

scene exhausted 4
 duration save

▣ **DEMORALIZED** ▣ The situation saps your motivation and you lack the energy to push on.
▣ effet

The PC's grit, CHAR, STR, and PACE are reduced by -1.

scène anxious 6
 duration save