

# WARHAMMER

## ◆ FICHE RECAP DES CONDITIONS ◆

### Enflammé

Vous êtes en feu ! À la fin de chaque tour, vous souffrez 1d10 Blessures, modifiées par le bonus d'END et les points d'armure sur votre zone de contact la moins protégée, avec un minimum de 1 Blessure subie.

Chaque condition Enflammé supplémentaire que vous avez ajoutée +1 aux dommages subis; donc, si vous avez 3 conditions Enflammé, vous souffrez de 1d10 + 2 dégâts à la fin du tour.

Une condition Enflammé peut être supprimée avec un jet réussi en Athlétisme. Chaque point de MR supprime une condition Enflammé supplémentaire.

### Saignement

Vous saignez abondamment. Perdez 1 blessure à la fin de chaque tour où vous avez la condition de Saignement, en ignorant tous les modificateurs.

Un Saignement peut être enlevé avec un test réussi de Soins, chaque point de MR retirant un saignement supplémentaire.

Lorsque vous supprimez toutes les conditions de saignement, obtenez un État de Fatigue.

### Brisé

Fuyez ! A votre tour, votre mouvement et votre action doivent être utilisés pour fuir aussi vite que possible jusqu'à ce que vous soyez caché et hors de la vue de tout ennemi.

Vous pouvez alors utiliser votre Action sur une compétence qui vous permet de vous cacher plus efficacement.

Vous pouvez également recevoir une pénalité de -10 à tous les tests ne comportant pas de course et la dissimulation.

Si vous n'êtes pas au combat à la fin d'un round, vous pouvez ainsi tenter un test de Calme pour éliminer une condition brisé, avec chaque point de MR retirant une condition Brisé supplémentaire.

Si vous passez un tour complet caché hors de la ligne de vue de tout ennemi, vous supprimez automatiquement 1 condition Brisé.

### Fatigué

Vous êtes très fatigué et avez besoin d'un répit. Souffrez d'une pénalité de -10 à tous les tests par condition de fatigue que vous avez. Vous perdez une condition de fatigue par heure de repos, de préférence dans un lit chaud.

### A terre

Vous êtes tombé au sol. Votre mouvement ne peut être utilisé que pour vous mettre debout ou ramper à la moitié de votre mouvement en mètres.

Vous souffrez d'un -20 de pénalité pour tous les tests impliquant des mouvements de toutes sortes, et l'adversaire essayant de vous frapper dans le combat de mêlée gagne +20 au combat contre vous.

Vous perdez toutes les conditions A terre lorsque vous vous levez.

### Étourdi

Vous êtes désorienté ou confus. Vous êtes incapable de d'utiliser une action durant votre tour, mais vous pouvez utiliser votre déplacement à la moitié de sa valeur normale.

Vous subissez également une pénalité de -10 à tous les tests par condition Etourdi.

Vous pouvez vous défendre lors des Tests opposés. Tout adversaire essayant de vous frapper en mêlée gagne +1 avantage avant de lancer l'attaque.

À la fin de chaque tour, vous pouvez tenter un test d'endurance. S'il réussi, éliminez une condition Etourdi, chaque point de MR retirant une condition Etourdi supplémentaire.

### Surpris

Vous avez été pris au dépourvu. Vous ne pouvez pas agir ou bouger, ni vous défendre dans un test opposés. Le premier adversaire essayant de vous frapper dans le combat de mêlée gagne un bonus de +20 au toucher.

À la fin du tour, vous perdez toutes les conditions surprises.

### Inconscient

Vous êtes assommé, endormi, sans défense ou autrement insensible. Vous ne pouvez rien faire à votre tour et êtes complètement inconscients de votre entourage.

Toute attaque de mêlée qui vous cible touche automatiquement comme si vous aviez lancé OI pour déterminer votre MR, et inflige également une Blessure critique.

Vous récupérez de l'état inconscient lorsque vous êtes dans un endroit sûr et que vous avez le temps de vous reposer (déterminé par le MJ).