

CONDITIONS**1. Blind**

Quand BLIND, la cible prend 3DC dégât MENTAL, et tout TEST dépendant de la vision voit sa difficulté augmentée de 2D.

2. Burning X

La cible est en feu pour une durée égale au nombre d'EFFECTS tirés lors de l'attaque, sauf si précisé autrement. À la fin de son tour la cible prend XDC dégâts PHYSIQUE et MENTAL (tire une fois et appliquer aux deux), ignorant le SOAK. Chaque EFFECT tiré lors des dégâts augmente d'un tour la durée de cette condition. La cible peut faire CLEAR MINOR ACTION pour arrêter cette condition. Une cible PRONE peut utiliser une STANDARD ACTION pour se rouler par terre et éteindre les flammes, comme une CLEAR ACTION mais difficulté MOINS 2D. Si la cible en feu est touchée par une autre attaque INCENDIARY alors la durée de la condition BURNING augmente en conséquence.

3. Dazed

Tout SKILL TEST réalisé par une cible DAZED voit sa difficulté augmentée de 1D.

4. Deaf

Quand DEAF, la cible prend 3DC dégâts MENTAL, et tout TEST dépendant de l'ouïe voit sa difficulté augmentée de 2D.

5. Hindered

Les mouvements de la cible sont ralentis, et aucun ne peut être considéré comme une FREE ACTION. La cible peut bouger en CLOSE au coût d'une MINOR ACTION et en MEDIUM au coût d'une STANDARD ACTION. Tout TEST en rapport avec le terrain voit sa difficulté augmentée de 1D.

6. Poisoned

Les effets vont dépendre du POISON, mais la cible est au moins STAGGERED.

7. Staggered

Une cible STAGGERED (sonnée) doit payer UN DOOM pour faire une STANDARD ACTION et UN FORTUNE POINT pour faire une REACTION en plus du coût normal en DOOM.