

<p><b>? CONFUS ?</b></p> <p>Le joueur qui a infligé cette Condition choisit la prochaine action du personnage. Cette action est ensuite résolue normalement par le joueur du personnage affecté.</p>	<p><b>FATIGUÉ</b></p> <p>Le personnage ne peut plus utiliser l'un de ses Dons, ou un Atout en rapport avec la situation, jusqu'à la fin de la scène. Cela peut aussi servir pour faire en sorte qu'un Mécha tombe en panne ou qu'un Objet de pouvoir soit à court de mojo.</p>	<p><b>LEURRÉ</b></p> <p>Le personnage est automatiquement déplacé d'une Zone en direction de celui qui lui a infligé cette Condition, en ignorant les Obstacles éventuels. Le meneur de jeu peut également demander un Test pour savoir si le personnage n'est pas en plus mis en difficulté.</p>	<p><b>STRESSÉ</b></p> <p>Lors de son prochain jet de dés, le personnage perd le bénéfice de ses éventuels Atouts, fait son jet comme s'il avait une Faiblesse appropriée et perd automatiquement dans le cas d'une égalité.</p>
<p><b>BOUSCULÉ</b></p> <p>Le personnage est automatiquement envoyé dans une Zone adjacente, en ignorant les Obstacles éventuels. Le meneur de jeu peut aussi demander un Test pour savoir si le personnage n'est pas également mis en difficulté.</p>	<p><b>ENRAGÉ</b></p> <p>Le personnage doit faire de son mieux pour se rapprocher de l'objet de sa colère à chacun de ses tours, en ignorant ce qui se passe autour de lui, afin de pouvoir l'étripier au corps-à-corps une fois suffisamment près. La Condition disparaît lorsqu'il perd de vue l'objet de sa rage.</p>	<p><b>INCAPACITÉ</b></p> <p>À la fin de la scène, le personnage est automatiquement mis hors-jeu et le reste jusqu'à la fin de la session. Si cela arrive à un PJ, le meneur de jeu pourra autoriser les autres PJs à lui venir en aide et essayer de trouver une solution pour se débarrasser de cette Condition.</p>	<p><b>SONNÉ</b></p> <p>Le personnage ne pourra pas faire d'actions qui nécessitent un jet de dés pour être résolu lors de son prochain tour. Toute action qui ne demande pas de jet de dés peut être effectuée normalement.</p>
<p><b>AFFAIBLI</b></p> <p>Le personnage ne peut pas infliger de Blessures aggravées jusqu'à la fin de la scène.</p>	<p><b>DISTRAIT</b></p> <p>Le personnage ne pourra pas empêcher les dégâts collatéraux lors de son prochain jet de Conflit, ou le meneur pourra rajouter une complication supplémentaire lors de son prochain Test, selon ce qui arrive en premier.</p>	<p><b>IMMOBILISÉ</b></p> <p>Le personnage doit rester dans la Zone où il se trouve actuellement jusqu'à nouvel ordre. Le meneur de jeu peut éventuellement l'autoriser à faire un Test approprié pour se débarrasser de cette Condition.</p>	<p><b>PANIQUE</b></p> <p>Le personnage doit faire de son mieux pour s'éloigner le plus rapidement possible de l'objet de son désarroi à chacun de ses tours. La Condition disparaît lorsqu'il perd de vue l'objet de sa frayeur.</p>