

DONNÉES VITALES

CARTES D'ÉTAT

BOIRE				1	2	3
	IMBIBÉ·E 1H	HYDRATÉ·E 2H	SOIF 4H	DÉSHYDRATÉ·E 8H		



MANGER					1	2	3
	ROND 1H	RASSASIÉ·E 4H	CREUX 8H	FAIM 16H	AFFAMÉ·E 1 JOURNÉE		

DORMIR			1	2	3	4
	REPOSÉ·E 8H <small>Si Bien reposé : +2 PV Max jusqu'au prochain sommeil</small>	FATIGUÉ·E 8H	ÉPUISÉ·E 8H	EXTÉNUÉ·E 8H		

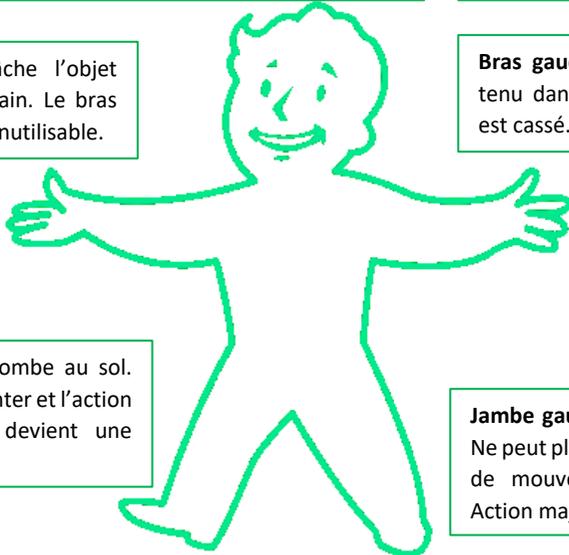
Maladie et surmenage
Mutation

Tête : Etourdi·e. Perd l'Action majeure du prochain tour (peut en acheter avec des PA). La vision devient mauvaise. La Diff de tout test lié à la vision est augmentée de +2.

Torse : Hémorragie. A la fin de chacun de ses tours, subit 2 physiques qui ne prennent pas en compte la RD.

Bras droit : Lâche l'objet tenu dans la main. Le bras est cassé. Il est inutilisable.

Bras gauche : Lâche l'objet tenu dans la main. Le bras est cassé. Il est inutilisable.



Jambe droite : Tombe au sol. Ne peut plus Sprinter et l'action de mouvement devient une Action majeure.

Jambe gauche : Tombe au sol. Ne peut plus Sprinter et l'action de mouvement devient une Action majeure.

Effet de nourriture
Autre effet temporaire

Effet de boisson
Effet de chem