

Maîtrisé

- Vous conférez un avantage de combat.
- Vous êtes immobilisé.
- Vous ne pouvez être contraint à vous déplacer si l'on vous pousse, tire ou fait glisser.
- Vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque.

10/16

DUNGEONS & DRAGONS®

Marqué

- Vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque qui ne prennent pas pour cible la créature vous ayant marqué.

11/16

DUNGEONS & DRAGONS®

Mourant

- Vous êtes inconscient.
- Votre capital de points de vie s'élève à 0 ou moins.
- Vous devez effectuer un jet de sauvegarde contre la mort à chaque round.

12/16

DUNGEONS & DRAGONS®

Pétrifié

- On vous a changé en pierre.
- Vous ne pouvez entreprendre aucune action.
- Vous jouissez d'une résistance 20 à tous les dégâts.
- Vous n'êtes pas conscient de votre environnement.
- Vous ne vieillissez plus.

13/16

DUNGEONS & DRAGONS®

Ralenti

- Votre vitesse de déplacement est égale à 2. Elle s'applique à tous les modes de déplacement, mais pas si vous êtes téléporté, ou encore si l'on vous pousse, tire ou fait glisser. Votre VS ne peut être supérieure à 2 (Et elle n'augmente pas si elle était inférieure à 2). Si vous êtes ralenti alors que vous vous déplacez, votre déplacement est interrompu si vous vous êtes déjà déplacé d'au moins 2 cases.

14/16

DUNGEONS & DRAGONS®

Sans défense

- Vous conférez un avantage de combat.
- Note : en général, on est sans défense parce que l'on est inconscient.*

15/16

DUNGEONS & DRAGONS®

Surpris

- Vous conférez un avantage de combat.
- Vous ne pouvez entreprendre aucune action.
- Vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille.

16/16

DUNGEONS & DRAGONS®