

À terre

- Vous conférez un avantage de combat aux ennemis qui vous portent des attaques de corps à corps.
- Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les attaques à distance d'ennemis non adjacents.
- Vous vous retrouvez allongé au sol (Si vous volez, vous descendez sans encombre d'une distance égale à votre vitesse de déplacement ; si vous n'atteignez alors pas le sol, vous tombez).
- Vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque.

1/16

DUNGEONS & DRAGONS®

Affaibli

- Vous réduisez de moitié les dégâts de vos attaques. Toutefois, cela ne concerne pas les dégâts continus que vous infligez.

2/16

DUNGEONS & DRAGONS®

Assourdi

- Vous n'entendez rien.
- Vous subissez un malus de -10 aux tests de Perception.

3/16

DUNGEONS & DRAGONS®

Aveuglé

- Vous conférez un avantage de combat.
- Vous ne voyez aucune de vos cibles (Qui disposent ainsi d'un camouflage total).
- Vous subissez un malus de -10 aux tests de Perception.
- Vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille.

4/16

DUNGEONS & DRAGONS®

Dominé

- Vous êtes hébété
- C'est la créature qui domine qui choisit votre action. Les seuls pouvoirs que vous êtes en mesure d'utiliser sont les pouvoirs à volonté.

5/16

DUNGEONS & DRAGONS®

Étourdi

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

6/16

DUNGEONS & DRAGONS®

Hébété

- Vous conférez un avantage de combat.
- Vous ne pouvez entreprendre, au choix, qu'une action simple, une action de mouvement ou une action mineure à votre tour de jeu (Mais vous pouvez aussi entreprendre des actions libres). Il vous est impossible d'entreprendre des actions immédiates et des actions d'opportunité.
- Vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille.

7/16

DUNGEONS & DRAGONS®

Immobilisé

- Vous ne pouvez vous déplacer de votre espace, mais pouvez vous téléporter ou être contraint à vous déplacer si l'on vous pousse, tire ou fait glisser.

8/16

DUNGEONS & DRAGONS®

Inconscient

- Vous êtes sans défense.
- Vous subissez un malus de -5 à toutes les défenses.
- Vous ne pouvez entreprendre aucune action.
- Vous tombez à terre, si cela est possible.
- Vous êtes incapable de prendre un ennemi en tenaille.

9/16

DUNGEONS & DRAGONS®

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.

Marqué

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

Mourant

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

10/16

DUNGEONS & DRAGONS®

11/16

DUNGEONS & DRAGONS®

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.

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.

Sans défense

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

13/16

DUNGEONS & DRAGONS®

14/16

DUNGEONS & DRAGONS®

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®