

LISTE DES ÉTATS

Assourdi

- ✓ -4 à l'initiative
- ✓ rate les tests de perception auditive
- ✓ 20% d'échec des sorts à composante verbale

À terre

- ✓ -4 aux jets d'attaque au corps à corps
- ✓ pas d'armes à distance (sauf arbalète)
- ✓ +4 à la CA contre les attaques à distance
- ✓ -4 à la CA contre les attaques au corps à corps

Aveuglé

- ✓ -2 à la CA
- ✓ pas de bonus de Dex à la CA
- ✓ vitesse de déplacement réduite à la moitié
- ✓ -4 aux tests de Fouille, aux compétences de Force et de Dextérité
- ✓ camouflage total pour les adversaires (50%)

Chancelant

- ✓ une action de mvt ou une action simple uniquement

Comateux

- ✓ sans défense

Confus

- ✓ action résolue par 1d100
- ✓ 01-10 : attaque le lanceur de sort
- ✓ 11-20 : agit normalement
- ✓ 21-50 : ne fait rien
- ✓ 51-70 : fuit le lanceur de sort
- ✓ 71-00 : attaque la créature la plus proche

Ébloui

- ✓ -1 aux tests d'attaque, de Détection et de Fouille

Effrayé

- ✓ fuient la cause de la frayeur à la moindre occasion
- ✓ -2 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique

Enchevêtré

- ✓ vitesse de déplacement réduit de moitié
- ✓ -4 à la Dextérité
- ✓ -2 aux jets d'attaque
- ✓ Test de concentration (15+niveau) pour lancer un sort

Épuisé

- ✓ déplacement à mi-vitesse
- ✓ -6 en Force et en Dextérité
- ✓ 1 h de repos pour devenir fatigué

Étourdi

- ✓ -2 à la CA
- ✓ lâche ce qu'elle tient en main
- ✓ PAS de bonus de Dex à la CA

Fasciné

- ✓ incapable d'agir
- ✓ -4 aux tests de Détection, Perception, ...
- ✓ une menace autorise un jet de sauvegarde.
- ✓ une menace directe brise l'effet.
- ✓ peut être libérée au prix d'une action simple.

Fatigué

- ✓ impossibilité de courir ou de charger
- ✓ -2 en Force et en Dextérité
- ✓ 8 h de repos pour annuler l'état

Fiévreux

- ✓ -2 aux jets d'attaque, de dégâts avec une arme, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique

Hébété

- ✓ incapacité d'entreprendre une action

Intangible

- ✓ immunisé aux attaques non magiques
- ✓ 50% de ne pas être blessé (sauf attaques de force)
- ✓ immunisé aux attaques sournoises
- ✓ bonus de parade égal au bonus de Charisme (min. +1)
- ✓ peut traverser les objets solides mais pas les objets de force (ne tient pas compte des armures)
- ✓ ni trace, ni odeur, ni bruit.

Invisible

- ✓ +2 à la CA
- ✓ adversaires sans bonus de Dex
- ✓ camouflage total (50%)
- ✓ +40 aux tests de Discrétion si immobile, +20 si elle se déplace

Nauséux

- ✓ incapacité d'attaquer, de lancer des sorts, de se concentrer.
- ✓ limité à une action de mouvement et des actions libres

Paniqué

- ✓ lâche ce qu'elle tient en main & fuit le plus vite possible
- ✓ aucune autre action offensive
- ✓ -2 aux tests de sauvegarde, de compétence et de caractéristique.

Paralysé

- ✓ 0 en Force et Dextérité
- ✓ sans défense
- ✓ peut entreprendre des actions mentales
- ✓ pas de zone de contrôle

Recroquevillé

- ✓ -2 à la CA
- ✓ pas de bonus de Dex à la CA
- ✓ incapable d'entreprendre une action

Sans défense

- ✓ paralysé, immobilisé, attaché, endormi, inconscient ...
- ✓ dextérité de 0.
- ✓ +4 aux attaques au corps à corps contre elle
- ✓ possibilité de coup de grâce

Secoué

- ✓ -2 aux jets d'attaque, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique