



UNE AIDE DE JEU POUR

PATHFINDER

Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo (www.paizo.com). Toutes les images sont (c) Paizo.



**CARTES DE
CONDITIONS**
(ÉTATS PRÉJUDICIALES)

À TERRE

prone

Attaques. -4 au corps-à-corps, ne peut utiliser d'arme à distance (sauf arbalète).

CA. -4 contre les attaques au corps-à-corps, +4 contre les attaques à distance.

Se relever prend une action de mouvement et provoque une attaque d'opportunité.

AFFAIBLISSEMENT TMP.

ability damage

Une caractéristique est affaiblie de manière temporaire. Les effets varient :

Force. Attaque et dégâts au corps à corps, BMO, DMD et compétences.

Dextérité. Attaque à distance, initiative, Réflexes, CA, DMD et compétences.

Constitution. Vigueur, points de vie.

Intelligence. Compétences, DD des sorts=,

Sagesse. Volonté, compétences, DD des sorts.

Charisme. Compétences, DD des sorts.

Soigné par une restauration partielle. Récupère 1 point par 8 heures de repos, 2 points par jour entier de repos (plus avec Premiers secours).

Caractéristique et réduction.

AFFLICTION

affliction

Affecté par un poison, une maladie ou une malédiction. On peut éviter les effets et peut-être même guérir en réussissant certains JdS.

DD et fréquence des JdS

Effet en cas d'échec

Guérison

AGRIPPÉ

(lutte)

grappled

Attaques. -2 aux jets, ainsi qu'au BMO (sauf pour agripper ou se libérer), ne peut porter d'attaques d'opportunité.

Caractéristiques. -4 à la Dextérité.

Sorts. Doit réussir un jet de concentration (DD 10 + BMO adversaire + niveau du sort).

Mouvement. Ne peut bouger.

Restrictions. Pas d'action nécessitant deux mains libres.

La créature agrippée peut s'échapper en réussissant un test de manoeuvre ou un test d'Évasion contre le DMD de l'adversaire. Elle peut attaquer avec une arme légère/à une main, lancer un sort ou accomplir une action ne nécessitant qu'une seule main.

● agrippé

● immobilisé en lutte

ASSOURDI

deafened

Initiative. -4 au résultat.

Sorts. 20% de chance d'échec pour les sorts à composante verbale.

Compétences. Les tests de compétences basées sur l'audition échouent automatiquement; -4 sur les tests de Perception opposés.

AVEUGLÉ

blinded

Attaques. Tous les adversaires bénéficient d'un camouflage total (50%).

CA. -2 et perd le bonus de Dextérité.

Compétences. -4 aux compétences basées sur la For/Dex et aux jets de Perception opposés ; les tests et actions nécessitant la vision échouent automatiquement (Perception/vue).

Mouvement. Un test d'Acrobaties DD 10 permet se déplacer à plus de la moitié de la vitesse (tombe à terre en cas d'échec).

BRISÉ (OBJET)

broken

L'effet dépend du type de l'objet brisé :

Arme. -2 à l'attaque et aux dégâts ; critique 20/x2.

Armure/bouclier. Bonus de CA réduit de moitié, pénalité d'armure doublée.

Outil pour compétence. -2 aux tests.

Baguette/bâton. Utilise 2 fois plus de charges.

L'objet ne vaut que 75% de sa valeur. S'il est magique, seule une réparation ou une réparation intégrale à un NLS au moins égal à celui de l'objet peut le réparer. Sinon, un jet d'Artisanat DD 20 et 1 heure par point de vie suffit (le coût moyen pour une réparation est 10% de la valeur).

CHANCELANT

staggered

Restrictions. Ne peut réaliser qu'une action de mouvement ou une action simple par round (pas les deux).

Une créature chancelante peut encore réaliser des actions rapides ou immédiates.

Une créature ayant subi autant de dégâts non-létaux qu'il lui reste de points de vie est chancelante. Si son nombre de dégâts non-létaux augmente encore, elle devient inconsciente.

CONFUS

confused

Lancer un d% au début de chaque tour
01-25. Peut agir normalement.
26-50. Babille de manière incohérente.
51-75. Se frappe avec un objet porté pour 1d8 points de dégât + mod. de For.
76-100. Attaque la créature la plus proche (mais pas son familier).

Note. Réplique en cas d'attaque et continue jusqu'à la mort/disparition, pas d'attaques d'opportunités sauf contre sa cible

Une créature confuse ne fait pas de distinction entre amis et ennemis. Un jet d'attaque est nécessaire pour lui lancer un sort (même amical).

DIMINUTION PERM.

ability drain

Une caractéristique est réduite de manière permanente. Les effets varient :
Force. Attaque et dégâts au corps à corps, BMO, DMD et compétences.
Dextérité. Attaque à distance, initiative, Réflexes, CA, DMD et compétences.
Constitution. Vigueur, points de vie.
Intelligence. Compétences, DD des sorts.
Sagesse. Volonté, compétences, DD des sorts.
Charisme. Compétences, DD des sorts.

Soigné par une restauration.

Caractéristique et réduction.

ÉBLOUI

dazzled

Attaques. -1
Compétences. -1 à Perception/vue.

EFFRAYÉ

(terreur)

frightened

Attaques. -2
Jets de sauvegarde. -2
Caractéristiques. -2 à tous les tests.
Compétences. -2

Une créature effrayée tente de fuir ce qui lui inspire la terreur par tous les moyens, en utilisant ses capacités spéciales et ses sorts si c'est judicieux. S'il est impossible de fuir, elle peut combattre. (Similaire à secoué, mais la créature doit fuir si c'est possible).

● secoué
● effrayé

● paniqué
● recroquevillé

ENCHEVÊTRÉ

entangled

Attaques. -2
Caractéristiques. -4 à la Dextérité.
Sorts. Doit réussir un jet de concentration (DD 15 + niveau du sort).
Mouvement. Vitesse réduite de moitié, ne peut courir ni charger.

ÉPUISE

(fatigue)

exhausted

Caractéristiques. -6 For, -6 Dex
Mouvement. Vitesse réduite de moitié, ne peut ni courir ni charger.

Une créature épuisée est éreintée au point que ses capacités en sont fortement réduites.

Une heure de repos complet permet à une créature épuisée de devenir simplement fatiguée.

● fatigué

● épuisé

ÉTOURDI

stunned

CA. -2 et perd le bonus de Dextérité.
Restrictions. Laisse tomber tous les objets tenus et ne peut réaliser aucune action.

FASCINÉ

fascinated

Compétences. -4 aux tests correspondant à des réactions (Perception par exemple).
Restrictions. Reste debout/assis sans réaliser d'action (si ce n'est être attentif à la source la fascination).

Toute menace potentielle (une créature hostile s'approchant par exemple) autorise un nouveau jet de sauvegarde. Toute menace évidente (dégainer une arme, lancer un sort, viser avec une arme de jet) brise automatiquement l'effet. Un allié peut amener une créature fascinée à se ressaisir en la secouant en une action simple.

FATIGUÉ

(fatigue)

fatigued

Caractéristiques. -2 For, -2 Dex.

Mouvement. Ne peut courir ni charger.

Une créature fatiguée est éreintée au point que ses capacités s'en voient réduites.

Les circonstances qui rendent une créature fatiguée font passer une créature déjà fatiguée à l'état épuisé. Après 8 heures de repos complet, une créature fatiguée se libère de cet effet.

● fatigué

● épuisé

FIÉVREUX

(nausées)

sickened

Attaques. -2

Dégâts. -2

Jets de sauvegarde. -2

Caractéristiques. -2 à tous les tests

Compétences. -2

Une créature fiévreuse est physiquement dérangée et ne se sent pas bien. (Seule une créature vivante peut être fiévreuse, pas une créature artificielle ou un mort-vivant).

● fiévreux

● nauséux

HORS DE COMBAT

disabled

Mouvement. Vitesse réduite de moitié.

Restrictions. Une action de mouvement ou une action simple par round ; après une action simple ou fatigante (lancer un sort rapide par exemple), devient mourant avec -1 pv.

Il peut s'agir d'un personnage à 0 pv ou bien stable avec un nombre de pv négatif (voir aussi Stable).

HÉBÉTÉ

dazed

Restrictions. Ne peut réaliser aucune action (mais ne subit aucune pénalité à la CA).

Cette condition ne dure généralement qu'un round.

IMMOBILISÉ

(lutte)

pinned

CA. Pris au dépourvu, et un malus de -4.

Sorts. Doit réussir un jet de concentration (DD 10 + BMO de l'adversaire + niveau du sort), ne peut lancer de sort à composante gestuelle ou matérielle.

Mouvement. Ne peut pas bouger.

Restrictions. Considéré comme pris au dépourvu ; les seules actions possibles sont : se libérer (test de manoeuvre ou d'Évasion) ou une action verbale/mentale.

Il s'agit d'une version aggravée d'Agrippé; ces deux conditions ne se cumulent donc pas.

● agrippé

● immobilisé en lutte

INCONSCIENT

unconscious

Restrictions. À la fois inconscient et sans défense.

Cette condition peut affecter une créature avec un nombre négatif de points de vie (moins que son score de Constitution cependant) ou ayant subi des dégâts non-létaux en quantité supérieure à ses points de vie restant.

Une fois que le nombre de dégâts non-létaux de la créature a atteint son nombre maximal de points de vie, les nouveaux dégâts non-létaux sont considérés comme létaux. Chaque heure, le nombre de points de dégât non-létal diminue d'un nombre égal au niveau du personnage. Si un sort guérit des points de vie, il supprime en même temps la même quantité de points de dégâts non-létaux.

INTANGIBLE

incorporeal

Immunités. Contre toutes les attaques non-magiques. La créature ne peut être blessée que par d'autres créatures intangibles, des armes magiques, des sorts, des pouvoirs magiques ou des effets surnaturels ; et les attaques magiques ne font que la moitié des dégâts (à l'exception des effets de Force et des attaques intangibles).

Une créature intangible ne possède pas de corps physique.

INVISIBLE

invisible

Attaques. +2 aux jets contre les créatures se reposant sur la vue, ignore les bonus de Dextérité à la CA des cibles.

Une créature invisible ne subit pas de dégâts de précision (ennemi juré du rôdeur, attaques surnois). Elle bénéficie de camouflage total (50%). Une créature invisible ne peut pas utiliser d'attaques du regard.

MORT

dead

Restrictions. Ne peut être guéri, même par magie ; peut être ramené à la vie par magie.

Un personnage meurt lorsqu'il possède un nombre négatif de points de vie égal à sa Constitution (minimum -10), lorsque sa Constitution est réduite à 0, ou lorsqu'il est tué directement par un sort ou un effet.

MOURANT

dying

Restrictions. Ne peut réaliser aucune action. À la fin de chaque round, la créature doit effectuer un test de Constitution (DD 10 + le nombre de points de vie négatifs). En cas d'échec, elle perd 1 point de vie. En cas de réussite (ou si elle est affectée par un effet qui soigne au moins un point de vie ou si elle est traitée par un guérisseur avec un test de Premiers secours de DD 15), elle devient stable.

Une créature mourante (par exemple une créature avec un nombre négatif de points de vie) est inconsciente et aux portes de la mort. Si une créature mourante atteint un nombre négatif de points de vie égal à son score de Constitution (ou -10 si sa Constitution est inférieure à 10), elle meurt.

NAUSÉÉUX

(nausées)

nauseated

Attaques. Impossibles.

Sorts. Incapable de lancer des sorts (ni de se concentrer sur des sorts en cours).

Restriction. Incapable de réaliser une action nécessitant de la concentration ou de l'attention ; limité à une action de mouvement par round.

Une créature nauséuse est dans un état de tel inconfort physique que ses possibilités d'action sont très limitées. (Seule une créature vivante peut être nauséuse, pas une créature artificielle ou un mort-vivant).

● févreux

● nauséux

PANIQUÉ

(terreur)

panicked

Jets de sauvegarde. -2

Caractéristiques. -2 à tous les tests

Compétences. -2

Une créature paniquée laisse tomber tous les objets qu'elle tient et fuit tous les dangers décelables, en utilisant ses capacités spéciales et ses sorts si c'est judicieux. S'il est impossible de fuir, elle se recroqueville sur elle-même et passe généralement en défense totale.

● secoué
● effrayé

● paniqué
● recroquevillé

PARALYSÉ

paralyzed

Caractéristiques. Dextérité et Force à 0.

Mouvement. Impossible de se déplacer.

Restrictions. Sans défense; ne peut accomplir que des actions purement mentales.

Spécial. Une créature en vol ne peut plus battre des ailes et tombe ; une créature nageant risque de se noyer.

Un personnage paralysé est figé sur place et incapable de se déplacer ou d'agir. On peut traverser l'espace occupé par une créature paralysée (alliée ou non) mais cet espace est considéré comme terrain difficile.

PÉTRIFIÉ

petrified

Restrictions. Considéré comme inconscient.

Une créature pétrifiée a été transformée en pierre. Si une créature pétrifiée est brisée ou craquelée mais que les morceaux sont rattachés au moment où elle est retransformée en chair, la créature ne subit aucun préjudice. S'il manque des morceaux, la créature subit des dégâts et est amenuisée en conséquence.

PRIS AU DÉPOURVU

flat-footed

Attaques. Ne peut pas porter d'attaques d'opportunité.

CA. Pas de bonus de Dextérité.

Un personnage qui n'a pas encore agi pendant un combat est pris au dépourvu; il ne réagit pas encore normalement à la situation.

RECROQUEVILLÉ

(terreur)

cowering

CA. -2 et pas de bonus de Dextérité.

Une créature recroquevillée sur elle-même est littéralement paralysée par la peur. Elle ne peut entreprendre aucune action.

● secoué
● effrayé

● paniqué
● recroquevillé

SAIGNEMENT

bleeding

Spécial. Subit des dégâts ou un affaiblissement temporaire au début de chaque tour.

Le saignement peut être arrêté par un test de Premier Secours (DD 15) ou par un sort qui soigne des points de vie (même si les dégâts touchent les caractéristiques). Les effets de saignement ne sont pas cumulatifs, à moins qu'ils n'occasionnent des dégâts de types différents. Si plusieurs effets de saignement engendrent le même type de dégâts, seul le pire effet s'applique (une diminution permanente de caractéristique est considérée comme pire qu'un affaiblissement temporaire).

Type de saignement et quantité.

SANS DÉFENSE

helpless

CA. -4 au corps-à-corps (comme une cible à terre); attaques sournoises possibles.

Caractéristiques. Dextérité de 0 (et donc un modificateur de -5).

Un personnage sans défense est immobilisé, ligoté, endormi, entièrement à la merci de ses adversaires. En une action complexe, un adversaire peut utiliser une arme de corps-à-corps (ou un arc ou une arbalète à bout portant) pour porter un coup de grâce à une cible sans défense non-immunisée aux critiques : toucher automatique et critique avec dégâts d'attaque sournoise ; jet de Vigueur DD 10 + dégâts pour survivre. Donner un coup de grâce provoque une attaque d'opportunité.

SECOUÉ

(terreur)

shaken

Attaques. -2

Jets de sauvegarde. -2

Caractéristiques. -2 à tous les tests

Compétences. -2

Une créature secouée est légèrement effrayée, au point qu'elle en tremble.

● secoué
● effrayé

● paniqué
● recroquevillé

STABLE

stable

Restrictions. Inconscient.

Un personnage qui était mourant, qui a cessé de perdre des points de vie et qui possède un nombre négatif de points de vie est Stable. Le personnage ne perd plus de points de vie et, après 8 heures de repos, il tente, chaque heure, un test de Concentration (DD 10 modifié par le nombre de points de vie négatif) pour redevenir conscient (il perd 1 pv en cas d'échec). Il tente ensuite, chaque heure, un test similaire pour que la guérison naturelle commence (il perd 1 pv en cas d'échec).

S'il a reçu de l'aide (sort de soin ou un test de Premiers Secours), le délai d'attente est réduit à 1 heure, les tests de Constitution ratés ne font pas perdre de pv et la guérison naturelle fonctionne automatiquement.

VIDÉ DE SON ÉNERGIE

energy drained

Attaques. -1 par niveau négatif aux jets d'attaque et au BMO.

Jets de sauvegarde. -1 par niveau négatif.

Caractéristiques. -1 par niveau négatif.

Sorts. -1 au NLS par niveau négatif.

Points de vie. -5 par niveau négatif.

Compétences. -1 par niveau négatif.

Si le personnage a autant de niveaux négatifs qu'il a de niveaux, il meurt. Une créature vidée de son énergie peut tenter un jet de sauvegarde par jour pour se débarrasser d'un niveau négatif.

Nombre de niveaux négatifs et DD des JdS.

AFFAIBLISSEMENT TMP.

ability damage

Une caractéristique est affaiblie de manière temporaire. Les effets varient :

Force. Attaque et dégâts au corps à corps, BMO, DMD et compétences.

Dextérité. Attaque à distance, initiative, Réflexes, CA, DMD et compétences.

Constitution. Vigueur, points de vie.

Intelligence. Compétences, DD des sorts=,

Sagesse. Volonté, compétences, DD des sorts.

Charisme. Compétences, DD des sorts.

Soigné par une restauration partielle. Récupère 1 point par 8 heures de repos, 2 points par jour entier de repos (plus avec Premiers secours).

Caractéristique et réduction.

AFFAIBLISSEMENT TMP.

ability damage

Une caractéristique est affaiblie de manière temporaire. Les effets varient :

Force. Attaque et dégâts au corps à corps, BMO, DMD et compétences.

Dextérité. Attaque à distance, initiative, Réflexes, CA, DMD et compétences.

Constitution. Vigueur, points de vie.

Intelligence. Compétences, DD des sorts=,

Sagesse. Volonté, compétences, DD des sorts.

Charisme. Compétences, DD des sorts.

Soigné par une restauration partielle. Récupère 1 point par 8 heures de repos, 2 points par jour entier de repos (plus avec Premiers secours).

Caractéristique et réduction.

AFFLICTION

affliction

Affecté par un poison, une maladie ou une malédiction. On peut éviter les effets et peut-être même guérir en réussissant certains JdS.

DD et fréquence des JdS

Effet en cas d'échec

Guérison

AFFLICTION

affliction

Affecté par un poison, une maladie ou une malédiction. On peut éviter les effets et peut-être même guérir en réussissant certains JdS.

DD et fréquence des JdS

Effet en cas d'échec

Guérison

AFFLICTION

affliction

Affecté par un poison, une maladie ou une malédiction. On peut éviter les effets et peut-être même guérir en réussissant certains JdS.

DD et fréquence des JdS

Effet en cas d'échec

Guérison

DIMINUTION PERM.

ability drain

Une caractéristique est réduite de manière permanente. Les effets varient :

Force. Attaque et dégâts au corps à corps, BMO, DMD et compétences.

Dextérité. Attaque à distance, initiative, Réflexes, CA, DMD et compétences.

Constitution. Vigueur, points de vie.

Intelligence. Compétences, DD des sorts.

Sagesse. Volonté, compétences, DD des sorts.

Charisme. Compétences, DD des sorts.

Soigné par une restauration.

Caractéristique et réduction.

SAIGNEMENT

bleeding

Spécial. Subit des dégâts ou un affaiblissement temporaire au début de chaque tour.

Le saignement peut être arrêté par un test de Premier Secours (DD 15) ou par un sort qui soigne des points de vie (même si les dégâts touchent les caractéristiques). Les effets de saignement ne sont pas cumulatifs, à moins qu'ils n'occasionnent des dégâts de types différents. Si plusieurs effets de saignement engendrent le même type de dégâts, seul le pire effet s'applique (une diminution permanente de caractéristique est considérée comme pire qu'un affaiblissement temporaire).

Type de saignement et quantité.

VIDÉ DE SON ÉNERGIE

energy drained

Attaques. -1 par niveau négatif aux jets d'attaque et au BMO.

Jets de sauvegarde. -1 par niveau négatif.

Caractéristiques. -1 par niveau négatif.

Sorts. -1 au NLS par niveau négatif.

Points de vie. -5 par niveau négatif.

Compétences. -1 par niveau négatif.

Si le personnage a autant de niveaux négatifs qu'il a de niveaux, il meurt. Une créature vidée de son énergie peut tenter un jet de sauvegarde par jour pour se débarrasser d'un niveau négatif.

Nombre de niveaux négatifs et DD des JdS.