



Brennend Zustand

Am Ende jeder Runde erhältst Du 1d10 Wunden, Modifiziert durch Widerstandsbonus und Rüstung, mit einem Minimum 1.

- Jeder zusätzliche Brennend Zustand *fügt* +1 Schaden hinzu
- Um Brennend Zustände loszuwerden führe einen Athletic Wurf durch, jeder EG entfernt einen Brennend Zustand.



Gebildet Zustand

- Du erhältst einen Malus von -10 auf alle Würfe die auf Sicht basieren.
- Feinde erhalten einen Bonus von +10 gegen Dich.
- Du verlierst automatisch einen Gebildet Zustand am Ende jeder Runde



Gefesselt Zustand

- In deinem Zug kannst Du Dich nicht bewegen
- Alle Aktionen bei denen Du Dich bewegen must erhalten einen Malus von -10
- Verliere Gefesselt Zustände durch einen vergleichenden Stärke Wurf. Jeder Nettoerfolg entfernt einen Gefesselt Zustand.



Ertaubt Zustand

- Erleide einen -10 Malus auf alle Würfe, die auf Gehör basieren.
- Feinde, die Dich von hinten oder von der Seite angreifen erhalten einen Bonus von +10.
- Du verlierst automatisch einen Ertaubt Zustand am Ende jeder Runde.



Erschöpft Zustand

- Du erleidest einen Malus von -10 auf alle Würfe.
- Um einen Erschöpft-Zustand zu verlieren musst Du dich ausruhen oder benötigst den Effekt von Gebeten oder Zaubern.



Überrascht Zustand

- Du kannst Dich in deinem Zug weder Bewegen noch eine Aktion durchführen.
- Du kannst Dich nicht Verteidigen in einem Vergleichenden Wurf.
- Feinde im Nahkampf erhalten einen +20 auf Angriffe auf Dich
- Du verlierst alle Überrascht Zustände nach dem ersten Angriff auf Dich oder am Ende der Runde.



Niedergeschlagen Zustand

Deine Bewegungsaktion kann nur genutzt werden um aufzustehen oder mit halber Geh-Reichweite zu kriechen

- Wenn Du 0 Wunden hast, kannst Du nur kriechen
- Du erleidest einen Malus von -20 auf alle Aktionen, die Bewegung mit einschließen.

Bewusstlos Zustand Du bist ausgeknockt!

- Du kannst in deinem Zug nichts machen, Du bekommst nichts in deiner Umgebung mit.
- Nahkampfgriffe auf Dich treffen automatisch mit der maximal möglichen Anzahl an EG und fügen außerdem eine Kritische Verletzung zu.
- Entferne den Bewusstlos Zustand, wenn eine Wunde wiederhergestellt wurde.
- Du kannst einen Widerstandspunkt ausgeben um die Bewusstlosigkeit zu überwinden. Du erhältst am Ende der Runde den Bewusstlos Zustand, wenn Du nicht geheilt wirst.
- Sobald der Bewusstloszustand verschwindet, erhältst Du *Niedergestreckt* und *Erschöpft*.

Vergiftet Zustand Du wurdest vergiftet!

- Am Ende jeder Runde verlierst Du 1 Wunde. Dies ignoriert alle Modifikatoren.
- Erleide einen -10 Malus auf alle Würfe.
- Wenn Deine Wunden auf 0 fallen, kannst Du nicht geheilt werden, bis alle Vergiftet Zustände verschwunden sind.
- Wenn Du den Zustand bewusstlos erhältst, musst Du nach Widerstandsbonus Runden Ausdauerwürfe bestehen, sonst stirbst Du.
- Du darfst den vergiftet Zustand nach einem erfolgreichen Ausdauer Wurf ablegen. Jeder EG entfernt einen Vergiftet Zustand, Heilen hat den gleichen Effekt.
- Sobald alle Vergiftet Zustände weg sind erhältst Du einen Erschöpft Zustand

Betäubt Zustand

Du bist
desorientiert.

-
- Du kannst keine Aktionen durchführen..
 - Du kannst Dich nur mit halber Reichweite bewegen..
 - Du kannst Dich verteidigen erhält jedoch -10 auf alle Würfe.
 - Wenn Du mind. einen .Betäubt Zustand hast erhalten Feinde 1 Vorteil vor ihrem Angriffs Wurf
 - Entferne einen Betäubt Zustand durch einen erfolgreichen Ausdauer Wurf. Jeder EG entfernt einen Betäubt Zustand.
 - Sobald alle Betäubt Zustände weg sind, erhält Du 1 Erschöpft Zustand.
-

Bluten Zustand Nur eine Fleischwunde!

Verliere 1 Wunden am Ende jeder Runde.

- Sobald deine Wunden auf 0 fallen erhält Du den Zustand Bewusstlos.
 - Am Ende jeder Runde must Du 1d10 werfen, bei einer 1 stirbst Du.
 - Du erlangst erst wieder das Bewusstsein, wenn alle Blutend Zustände weg sind..
 - Entferne einen Blutend Zustand mit einem erfolgreichen Heilen Wurf. Jeder EG entfernt einen Blutend Zustand.Zauber und Gebete entfernen 1 Blutend Zustand pro geheiltem Punkt.
- Sobald alle Blutend Zustände weg sind erhält Du 1 Erschöpft Zustand.
-

Demoralisiert Zustand!

-
- Deine Bewegungsaktionen müssen verwendet werden um so schnell wie möglich außer Sicht alle Feinde zu gelangen und Dich zu verstecken..
 - Dann kannst Du deine Aktion nutzen um einen Skill anzuwenden um Dich erfolgreich zu verstecken.
 - Du erleidest einen Malus von -10 auf alle Würfe, die nicht zum Laufen oder Verstecken gehören.
 - Du kannst nicht dafür würfeln, den Demoralisiert Zustand zu verlieren, solange Du im Nahkampf Gebunden bist.
 - Am Ende jeder Runde kannst Du einen Besonnenheits Wurf ablegen um Demoralisiert Zustände abzulegen. Jeder EG entfernt einen Demoralisiert Zustand.
 - Lege einen Demoralisiert Zustand ab am Ende jeder Runde, die Du dich in einem unentdeckten Versteck befindest.
- Sobald alle Demoralisiert Zustände abgelegt wurden, erhält Du 1 Erschöpft Zustand.
-