

Betäubt



Du wurdest am Kopf getroffen oder bist aus anderen Gründen desorientiert; Deine Ohren klingeln und kaum etwas ergibt gerade einen Sinn....

- Keine aktiven Fähigkeiten möglich
- Du kannst Dich bei Vergleichenden Würfeln verteidigen!
- Abzug von -10 auf alle passiven Würfe.
- Bewegungsweite ist halbiert
- Sprechen (inkl. (Magick) nicht möglich

Am Ende jeder Runde kannst du einen herausfordernden (+o) Ausdauer- Wurf versuchen. Bei einem Erfolg wird ein Betäubt-Zustand entfernt, wobei pro EG ein zusätzlicher Betäubt-Zustand entfernt wird. Sobald alle Betäubt-Zustände entfernt wurden, erhältst du einen Erschöpft-Zustand, sofern du noch keinen hast.

Bewusstlos



Du bist ohne Bewusstsein, schläfst oder bist auf andere Weise völlig abwesend und bist Dir deiner Umgebung in keiner Weise bewusst. Jeder, der Dich im Nahkampf attackiert, profitiert von „Ich werde nicht Scheitern!“ .

Befindet sich ein Bewusstloses Ziel in Kernschussweite, **trifft jede Fernkampfattacke automatisch** und richtet dasselbe an wie eine Attacke im Nahkampf.

- **Der Zustand Bewusstlos ist nicht kumulativ**
- **Entweder bist du Bewusstlos oder du bist es nicht**
- **Du kannst in deinem Zug nichts tun**
- **Sobald der Bewusstlosigkeit- Zustand entfernt wurde, erhältst du die Zustände Erschöpft und Niedergestreckt.**

Sich von Bewusstlosigkeit zu erholen erfordert unterschiedliche Umstände, abhängig vom Grund der Bewusstlosigkeit..

Blutend



Du blutest sehr stark. Am Ende jeder Runde verlierst du 1 LP.

- Wenn 0 LP erreicht, verlierst du keine LP, wirst aber sofort bewusstlos
- Ende der Runde für jeden Blutend-Zustand eine Chance von 10% zu sterben.
- Kritischer Erfolg bewirkt Gerinnung
- Kann durch einen gelungenen Heilen-Wurf entfernt werden, wobei jeder EG einen zusätzlichen Blutend-Zustand beseitigt

Du kannst nicht wieder zu Bewusstsein kommen, solange nicht alle Blutend-Zustände beseitigt wurden. Zauber oder Gebete, die LP wiederherstellen, entfernen einen Blutend-Zustand pro geheiltem LP. Sobald alle Blutend-Zustände beseitigt wurden, erhältst du einen Erschöpft-Zustand.

Brennend



Du stehst in **Flammen!** Diesen Zustand kann man normalerweise nur erhalten, wenn man brennbar ist, weil man zum Beispiel leicht entflammbare Kleidung trägt. Doch es gibt auch magische und göttliche Effekte, die dich in Brand setzen können, obwohl ein Körper normalerweise nicht leicht zum Brennen zu bringen ist.

- Am Ende jeder Runde erleidest du $1W_{10}$ Schaden, abzüglich deines **Widerstands-Bonus** und der **Rüstungspunkte**
- Jeder zusätzliche **Brennend-Zustand** erhöht den Schaden um **+1**

Mit einem **gelungenen Athletik-Wurf** kann man einen einzelnen **Brennend-** Zustand entfernen, wobei jeder **EG** einen weiteren **Brennend-Zustand** löscht. Die Schwierigkeit des Wurfes hängt von den Umständen ab.

Demoralisiert



Du bist eingeschüchtert, besiegt, verzweifelt oder auf andere Weise davon überzeugt, dass alles verloren ist und dich hier der Tod erwartet. Du musst alle Aktionen verwenden u so schnell wie möglich vor der Ursache wegzulaufen, bis Du ein gutes Versteck hast; dort kannst Du dich besser zu verstecken.

- **-10 auf alle Würfe, die nicht direkt mit dem Fliehen oder dem Verstecken zu tun haben.**
- **Du kannst nicht dafür würfeln, den Demoralisiert-Zustand zu überwinden, solange in Kontakt**
- **Sobald du nicht länger gebunden bist, kannst du am Ende jeder Runde mit einem Besonnenheits-Wurf versuchen**

Sobald alle Demoralisiert-Zustände entfernt wurden, erhältst du 1 Erschöpft-Zustand.

Erschöpft



Du bist überanstrengt und brauchst dringend eine Pause. Dadurch erleidest du einen Abzug von -10 auf alle Würfe.

- Abzug von -10 auf alle Würfe.
- Nicht kummulativ

Einen Erschöpft-Zustand zu beseitigen erfordert normalerweise eine Rast, einen Zauber oder göttliches Wirken.

Allerdings verursachen auch andere Umstände einen Erschöpft-Zustand, zum Beispiel der, dass man zu viel trägt (siehe Traglast auf Seite 293), bei denen es möglicherweise einfach hilft, bezüglich des Umstandes Abhilfe zu schaffen (indem man zum Beispiel weniger Ausrüstung schleppt), um einen Zustand zu entfernen.

Ertaubt

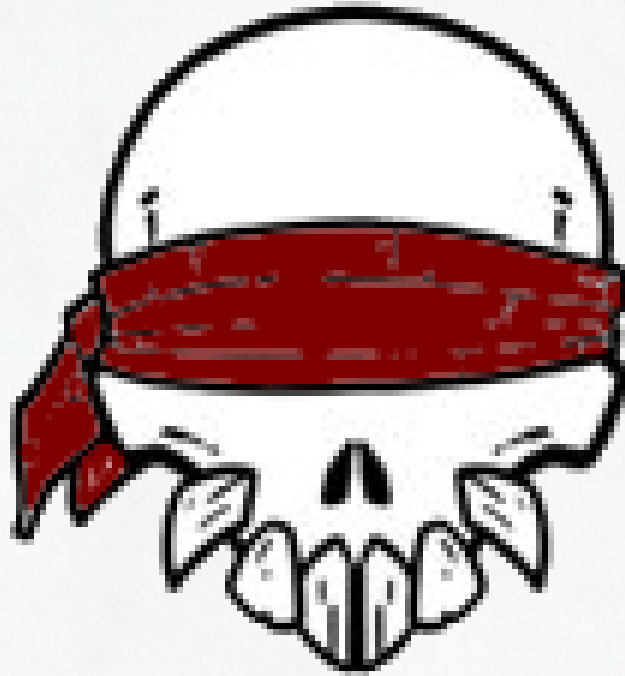


Du bist nicht in der Lage, richtig zu hören, sei es wegen eines lauten Knalls oder wegen eines Schlages gegen den Kopf.

- Du erleidest einen Abzug von -10 auf alle Würfe, die das Gehör erfordern
- jeder Gegner, der dich im Nahkampf von der Seite oder von hinten attackiert, erhält $+10$ auf seinen Trefferwurf (dieser Bonus ist bei mehreren Ertaubt-Zuständen nicht kumulativ).

Am Ende jeder zweiten Runde wird 1 Ertaubt-Zustand entfernt, wobei dann häufig noch ein langer Tinnitus folgt.

Gebblendet



Du bist nicht imstande, richtig zu sehen, sei es wegen eines Lichtblitzes oder weil dir etwas in die Augen gespritzt wurde.

- Du erleidest einen Abzug von -10 auf alle Würfe, die Sicht erfordern
- jeder Gegner, der dich im Nahkampf attackiert, erhält $+10$ auf seinen Trefferwurf
- Jeder Wahrnehmungswurf erhält -10

Am Ende jeder zweiten Runde wird 1 Gebblendet-Zustand entfernt.