

Betäubt

Du bist nicht imstande, in deinem Zug eine Handlung durchzuführen, doch du darfst dich mit der Hälfte deiner normalen Bewegung bewegen.

Du kannst dich bei Vergleichenden Würfeln verteidigen, nicht jedoch mit *Sprache (Magick)*. Jeder Gegner, der dich im Nahkampf attackiert, erhält vor dem Trefferwurf +1 Vorteil.

Abzug von -10 auf alle Würfe.

Entfernen: Am Ende jeder Runde **herausfordernder (+0) Ausdauer-Wurf**. Erfolg + EG Zustände werden entfernt

Nachwirkung: Sobald alle *Betäubt*-Zustände entfernt wurden, erhältst du einen *Erschöpft*-Zustand, sofern du noch keinen hast.

Brennend

Du stehst in Flammen!

Am Ende jeder Runde erleidest du 1W10 Schaden, abzüglich deines Widerstands-Bonus und der Rüstungspunkte an deiner am schlechtesten geschützten Trefferzone, mit einem minimalen Verlust von 1 LP.

Jeder zusätzliche *Brennend*-Zustand erhöht den Schaden um +1

Entfernen: 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 der Umgebung und den Umständen ab.

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, und 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).

Entfernen:

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

Niedergestreckt

Du bist zu Boden gegangen, sei es, weil du keine LP mehr hast, zu Fall gebracht wurdest oder dich etwas wirklich Großes getroffen hat.

In deinem Zug kannst du deine Bewegungsaktion nur zum Aufstehen oder dazu verwenden, die Hälfte deines Bewegungs-Wertes in Metern weit zu kriechen (Beachte, dass du mit 0 LP nur noch kriechen kannst).

Du erhältst einen **Abzug von -20 auf alle Würfe**, bei denen es um Bewegung irgendwelcher Art geht, und jeder Gegner, der dich im Nahkampf attackiert, erhält einen Bonus von +20 auf den Trefferwurf.

Entfernen: Der *Niedergestreckt*-Zustand endet, sobald du aufstehst.

Bewusstlos

Dieser Zustand ist nicht mehrfach möglich. Du bist weggetreten und kannst nichts tun.

Jeder Fernkampf oder Nahkampf-Angreifer darf den Würfelwurf selbst bestimmen, bei kritischen Treffern darf der Angreifer die Trefferzone wählen.

Entfernen:

Wenn du einen Mutpunkt verwendest, um den *Bewusstlosigkeits*-Zustand aufzuheben, der Grund der Bewusstlosigkeit jedoch noch nicht beseitigt wurde, erhältst du am Ende der Runde einen neuen *Bewusstlosigkeits*-Zustand.

Nachwirkung: Sobald alle Zustände dieser Art entfernt wurden, erhältst du 1x *Erschöpft* und 1x *Niedergestreckt*.

Demoralisiert

In deinem Zug musst du deine Bewegungs-aktion und deine Handlung darauf verwenden, so schnell wie möglich vor dem Feind wegzulaufen, bis du ein gutes Versteck außer Sicht jedes Gegners gefunden hast. Zudem erleidest du einen **Abzug von -10 auf alle Würfe, die nicht direkt mit dem Fliehen oder dem Verstecken zu tun haben**.

Entfernen: Nicht wenn gebunden (s. Seite 159) Am Ende jeder Runde *Besonnenheits*-Wurf, Erfolg + EG Zustände werden entfernt, Modifikator hängt v. d. Umständen ab + bei kompletter Runde außer Sicht jedes Feindes entferne 1 *Demoralisiert*-Zustand.

Nachwirkung: Sobald alle Zustände dieser Art entfernt wurden, erhältst du 1x *Erschöpft*.

Geblendet

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, und jeder Gegner, der dich im Nahkampf attackiert, erhält +10 auf seinen Trefferwurf.

Entfernen:

Am Ende jeder zweiten Runde wird 1 *Geblendet*-Zustand entfernt.

Überrascht

Dieser Zustand ist nicht mehrfach möglich.

Du wurdest auf dem falschen Fuß erwischt und bist nicht auf das vorbereitet, was dich gerade ereilt hat.

Du kannst in deinem Zug weder eine Bewegungsaktion noch eine Handlung durchführen und dich bei Vergleichenden Würfeln auch nicht verteidigen. **Jeder Gegner, der dich im Nahkampf attackiert, erhält +20 auf den Trefferwurf.**

Entfernen:

Am Ende jeder Runde oder nach dem ersten Versuch, dich zu attackieren, verlierst du den *Überrascht*-Zustand.

Blutend

Du blutest sehr stark.

Am Ende jeder Runde -1 LP. Außerdem -10 bei allen Würfeln gegen *Blutfäule*, *Leichte Infektionen* und *Schwärende Wunden*.

Wenn du 0 LP erreichst, verlierst du nicht länger LP, sondern erhältst sofort den Zustand *Bewusstlos*. Ab dann am Ende jeder Runde pro Zustand Chance von 10% zu sterben. Bei Pasch verlierst Du 1 *Blutend*-Zustand. Du kannst nicht wieder zu Bewusstsein kommen, solange nicht alle *Blutend*-Zustände beseitigt wurden.

Entfernen: Heilen, Erfolg + EG Zustände werden entfernt. Auch Zauber oder Gebete, die LP wiederherstellen, entfernen einen *Blutend*-Zustand pro geheiltem LP.

Nachwirkung: Sobald alle Zustände dieser Art entfernt wurden, erhältst du 1x *Erschöpft*

Erschöpft

Du bist überanstrengt und brauchst dringend eine Pause.

Dadurch erleidest du einen **Abzug von -10 auf alle Würfe**.

Entfernen: 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.

Gefesselt

Du bist durch irgendetwas Umschlingendes in deinen Bewegungen eingeschränkt, seien es Seile, Spinnweben oder die schwellenden Muskeln eines Gegners, der dich festhält. In deinem Zug darfst du keine Bewegungsaktion durchführen, und bei allen Handlungen, die mit irgendeiner Art von Bewegung einhergehen, erleidest du einen Abzug von -10 (auch beim *Packen*, siehe Seite 163).

Entfernen:

Als deine Handlung kannst du einen *Gefesselt*-Zustand entfernen, wenn dir ein vergleichender Stärke-Wurf gegen die Quelle der Fesselung gelingt, wobei jeder EG einen zusätzlichen *Gefesselt*-Zustand entfernt.

Vergiftet

Am Ende jeder Runde verlierst du 1 LP, unabhängig von allen Modifikatoren. Außerdem -10 auf alle Würfe. Wenn du 0 LP erreichst, während du *vergiftet* bist, kannst du keine LP zurückgewinnen, ehe nicht alle *Vergiftet*-Zustände beseitigt wurden. Wenn du in *vergiftetem* Zustand *bewusstlos* wurdest, musst du nach einer Anzahl von Runden, die deinem Widerstands-Bonus entsprechen, einen *Ausdauer-Wurf* bestehen, oder du stirbst einen schrecklichen Tod.

Entfernen: Am Ende jeder Runde kannst du einen *Ausdauer-Wurf* durchführen. Erfolg + EG Zustände werden entfernt. Ein gelungener *Heilen*-Wurf führt zum selben Resultat.

Nachwirkung: Sobald alle Zustände dieser Art entfernt wurden, erhältst du 1x *Erschöpft*.

Blutend

Du blutest sehr stark.

Am Ende jeder Runde -1 LP. Außerdem -10 bei allen Würfeln gegen *Blutfäule*, *Leichte Infektionen* und *Schwärende Wunden*.

Wenn du 0 LP erreichst, verlierst du nicht länger LP, sondern erhältst sofort den Zustand *Bewusstlos*. Ab dann am Ende jeder Runde pro Zustand Chance von 10% zu sterben. Bei Pasch verlierst Du 1 *Blutend*-Zustand. Du kannst nicht wieder zu Bewusstsein kommen, solange nicht alle *Blutend*-Zustände beseitigt wurden.

Entfernen: Heilen, Erfolg + EG Zustände werden entfernt. Auch Zauber oder Gebete, die LP wiederherstellen, entfernen einen *Blutend*-Zustand pro geheiltem LP.

Nachwirkung: Sobald alle Zustände dieser Art entfernt wurden, erhältst du 1x *Erschöpft*

Erschöpft

Du bist überanstrengt und brauchst dringend eine Pause.

Dadurch erleidest du einen **Abzug von -10 auf alle Würfe**.

Entfernen: 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.

Gefesselt

Du bist durch irgendetwas Umschlingendes in deinen Bewegungen eingeschränkt, seien es Seile, Spinnweben oder die schwellenden Muskeln eines Gegners, der dich festhält. In deinem Zug darfst du keine Bewegungsaktion durchführen, und bei allen Handlungen, die mit irgendeiner Art von Bewegung einhergehen, erleidest du einen Abzug von -10 (auch beim *Packen*, siehe Seite 163).

Entfernen:

Als deine Handlung kannst du einen *Gefesselt*-Zustand entfernen, wenn dir ein vergleichender Stärke-Wurf gegen die Quelle der Fesselung gelingt, wobei jeder EG einen zusätzlichen *Gefesselt*-Zustand entfernt.

Vergiftet

Am Ende jeder Runde verlierst du 1 LP, unabhängig von allen Modifikatoren. Außerdem -10 auf alle Würfe. Wenn du 0 LP erreichst, während du *vergiftet* bist, kannst du keine LP zurückgewinnen, ehe nicht alle *Vergiftet*-Zustände beseitigt wurden. Wenn du in *vergiftetem* Zustand *bewusstlos* wurdest, musst du nach einer Anzahl von Runden, die deinem Widerstands-Bonus entsprechen, einen **Ausdauer-Wurf** bestehen, oder du stirbst einen schrecklichen Tod.

Entfernen: Am Ende jeder Runde kannst du einen **Ausdauer-Wurf** durchführen. Erfolg + EG Zustände werden entfernt. Ein gelungener *Heilen*-Wurf führt zum selben Resultat.

Nachwirkung: Sobald alle Zustände dieser Art entfernt wurden, erhältst du 1x *Erschöpft*.

Bewusstlos

Dieser Zustand ist nicht mehrfach möglich. Du bist weggetreten und kannst nichts tun.

Jeder Fernkampf oder Nahkampf-Angreifer darf den Würfelwurf selbst bestimmen, bei kritischen Treffern darf der Angreifer die Trefferzone wählen.

Entfernen:

Wenn du einen Mutpunkt verwendest, um den *Bewusstlosigkeits*-Zustand aufzuheben, der Grund der Bewusstlosigkeit jedoch noch nicht beseitigt wurde, erhältst du am Ende der Runde einen neuen *Bewusstlosigkeits*-Zustand.

Nachwirkung: Sobald alle Zustände dieser Art entfernt wurden, erhältst du 1x *Erschöpft* und 1x *Niedergestreckt*.

Demoralisiert

In deinem Zug musst du deine Bewegungs-aktion und deine Handlung darauf verwenden, so schnell wie möglich vor dem Feind wegzulaufen, bis du ein gutes Versteck außer Sicht jedes Gegners gefunden hast. Zudem erleidest du einen **Abzug von -10 auf alle Würfe, die nicht direkt mit dem Fliehen oder dem Verstecken zu tun haben**.

Entfernen: Nicht wenn gebunden (s. Seite 159) Am Ende jeder Runde *Besonnenheits*-Wurf, Erfolg + EG Zustände werden entfernt, Modifikator hängt v. d. Umständen ab + bei kompletter Runde außer Sicht jedes Feindes entferne 1 *Demoralisiert*-Zustand.

Nachwirkung: Sobald alle Zustände dieser Art entfernt wurden, erhältst du 1x *Erschöpft*.

Geblendet

Du bist nicht in der Lage, 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, und jeder Gegner, der dich im Nahkampf attackiert, erhält +10 auf seinen Trefferwurf.

Entfernen:

Am Ende jeder zweiten Runde wird 1 *Geblendet*-Zustand entfernt.

Überrascht

Dieser Zustand ist nicht mehrfach möglich.

Du wurdest auf dem falschen Fuß erwischt und bist nicht auf das vorbereitet, was dich gerade ereilt hat.

Du kannst in deinem Zug weder eine Bewegungsaktion noch eine Handlung durchführen und dich bei Vergleichenden Würfeln auch nicht verteidigen. **Jeder Gegner, der dich im Nahkampf attackiert, erhält +20 auf den Trefferwurf.**

Entfernen:

Am Ende jeder Runde oder nach dem ersten Versuch, dich zu attackieren, verlierst du den *Überrascht*-Zustand.

Betäubt

Du bist nicht in der Lage, in deinem Zug eine Handlung durchzuführen, doch du darfst dich mit der Hälfte deiner normalen Bewegung bewegen.

Du kannst dich bei Vergleichenden Würfeln verteidigen, nicht jedoch mit *Sprache (Magick)*. Jeder Gegner, der dich im Nahkampf attackiert, erhält vor dem Trefferwurf +1 Vorteil.

Abzug von -10 auf alle Würfe.

Entfernen: Am Ende jeder Runde **herausfordernder (+0) Ausdauer-Wurf**. Erfolg + EG Zustände werden entfernt

Nachwirkung: Sobald alle *Betäubt*-Zustände entfernt wurden, erhältst du einen *Erschöpft*-Zustand, sofern du noch keinen hast.

Brennend

Du stehst in Flammen!

Am Ende jeder Runde erleidest du 1W10 Schaden, abzüglich deines Widerstands-Bonus und der Rüstungspunkte an deiner am schlechtesten geschützten Trefferzone, mit einem minimalen Verlust von 1 LP.

Jeder zusätzliche *Brennend*-Zustand erhöht den Schaden um +1

Entfernen: 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 der Umgebung und den Umständen ab.

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, und 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).

Entfernen:

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

Niedergestreckt

Du bist zu Boden gegangen, sei es, weil du keine LP mehr hast, zu Fall gebracht wurdest oder dich etwas wirklich Großes getroffen hat.

In deinem Zug kannst du keine Bewegungsaktion durchführen, nur zum Aufstehen oder dazu verwenden, die Hälfte deines Bewegungs-Wertes in Metern weit zu kriechen (Beachte, dass du mit 0 LP nur noch kriechen kannst).

Du erhältst einen **Abzug von -20 auf alle Würfe**, bei denen es um Bewegung irgendwelcher Art geht, und jeder Gegner, der dich im Nahkampf attackiert, erhält einen Bonus von +20 auf den Trefferwurf.

Entfernen: Der *Niedergestreckt*-Zustand endet, sobald du aufstehst.