

Poseído



No tiene el control sobre tus acciones.

Muerto



Sobrecargado



Reduces tu velocidad 8 metros, obtienes desventaja en las pruebas de atributo y tiradas de ataque de fuerza y destreza, y en las salvaciones de reflejos.

Trenado



Tu Velocidad es 0, y no puedes beneficiarte de ningún bono a tu velocidad. Además, tienes desventaja en tiradas de ataque y salvaciones de reflejos. Los ataques contra ti tienen ventaja.

Derribado



Tu única opción de movimiento es arrastrarte o ponerte de pie. Tienes desventaja en las tiradas de ataque y cualquier tirada de ataque a distancia contra ti también. Los ataques cuerpo a cuerpo contra ti tienen ventaja.

Paralizado



Tienes la clave [Incapacitado]. No puedes moverte o hablar, y fallas las salvaciones de reflejos. Los ataques contra ti poseen ventaja y cualquier ataque cuerpo a cuerpo que te impacte es un golpe crítico.

Muerto



Inconsciente



No puedes moverte o hablar, no eres consciente de lo que te rodea, sueltas cualquier cosa que estés sujetando y obtienes las claves [Derribado] e [Incapacitado]. Además, fallas las salvaciones de reflejos y los ataques contra ti tienen ventaja. Cualquier ataque CaC que te impacte es un crítico.

Petrificado



Te transformas en piedra. Tu peso se multiplica por diez, y no envejeces. No puedes moverte o hablar, no eres consciente de lo que te rodea y obtienes [Derribado] e [Incapacitado]. Fallas las salvaciones de reflejos y los ataques contra ti tienen ventaja. Tienes resistencia a todo el daño e inmunidad al veneno y la enfermedad. Un veneno o enfermedad que tuvieras antes no se anula, si no que queda suspendida hasta que finalice el estado.

Cegado



No puedes ver, fallas automáticamente cualquier prueba de atributo que requiera ver y obtiene desventaja en sus tiradas de ataque. Las tiradas de ataque contra ti obtienen ventaja.

Encantado



No puedes atacar al encantador o elegirlo como objetivo de rasgos o efectos mágicos dañinos. El encantador posee ventaja en cualquier prueba de atributo para interactuar socialmente contigo.

Ensoberdecido



No puedes oír y fallas automáticamente cualquier prueba de atributo que requiera escuchar.

Asustado



Poses desventaja en las pruebas de atributo y las tiradas de ataque mientras puedas ver la fuente de tu miedo. No puede acercarte voluntariamente a la fuente de tu miedo.

Envenenado



Obtienes desventaja en las tiradas de ataque y pruebas de atributo además de los efectos propios del veneno.

Apresado



Tu velocidad se vuelve 0, y no puedes beneficiarte de ningún bonificador a tu velocidad.

Aturdido



Poses la clave [Incapacitado], no puedes moverte y solo puedes hablar de forma vacilante. Obtienes desventaja en los ataques y las salvaciones de Reflejos. Los ataques contra ti tienen ventaja.

Invisible



Es imposible de ver sin magia o un talento especial. Solo puedes ser detectado por los sonidos que hagas o los rastros que dejes. Los ataques contra ti tienen desventaja. Tienes ventaja en tus tiradas de ataque.

Incapacitado



No puedes realizar acciones o reacciones.