

Angsterfüllt



Nur Sicherheitswürfe

1 Stunde

+

Brennend (Stufe)



Alle 15 Ticks:
Brandschaden eines
Feuers der jeweiligen
Stufe

90 Ticks

Ringend



Keine Bewegungshandlungen
Keine freie Bewegung
Alle Proben -3
GSW = 0
VTD -3

Endet mittels aus
Umklammerung befreien
(GRW S.164)

+

Blutend (Stufe)



Alle 15 Ticks:
-3 LP pro Stufe

60 Ticks

+

Benommen (Stufe)



Alle Handlungen
pro Stufe +1 Tick

60 Ticks

+

Erschöpft (Stufe)



Alle Kampf- und allgemeine
Fertigkeiten sind um 1 Punkt
pro Stufe erschwert.

GSW -1 & INI +1

Endet nach einer
Verschnaufspause

Bewusstlos

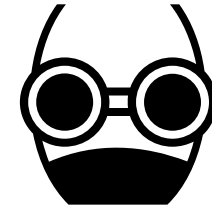


Handlungsunfähig, liegend.
Kontinuierliche Handlungen
werden unterbrochen,
kanalisierte Zauber enden.
Angreifer erhalten taktischen
Vorteil.

30 Minuten

+

Geblendet (Stufe)



Lichtverhältnisse -1
pro Stufe, unabhängig
von Lichtquellen oder
Stärken.

60 Ticks

+ Glaubenskrise
(Stufe)



Alle Proben
auf Magieschulen
-1 pro Stufe

Endet nach einer
Verschnaufspause

Lahm



Fortbewegung
mit halber
Geschwindigkeit

Endet nach einer
Verschnaufspause

Panisch



Wenn möglich wird Sprinten
genutzt um von der Quelle
der Angst zu fliehen. Ist eine
Flucht unmöglich ist der
Abenteurer zu keinen
Handlungen fähig.

30 Minuten

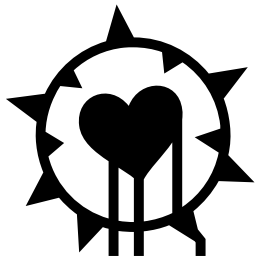
Rasend



Nur Risikowürfe

60 Ticks

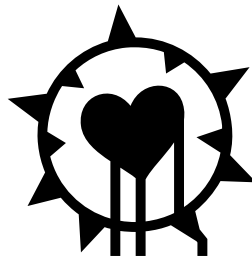
Siechtum 1



Dieser Zustand ist an einen
anderen geknüpft und muss
vorher geheilt werden.

Heilung durch einfaches
natürliches Mittel oder Alchemie.

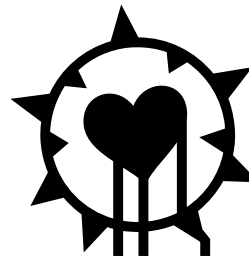
Siechtum 2



Dieser Zustand ist an einen
anderen geknüpft und muss
vorher geheilt werden.

Heilung durch einfache Mittel
nicht möglich. Die Mittel müssen
für den speziellen Zweck
angepasst werden, können jedoch
in der Natur gefunden werden.

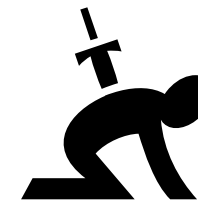
Siechtum 3



Dieser Zustand ist an einen
anderen geknüpft und muss
vorher geheilt werden.

Gilt als unheilbar

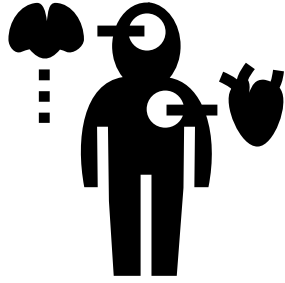
+ Verwundet
(Stufe)



In Relation zum Wundabzug
des Abenteurers gilt dieser
pro Stufe des Zustands um
eine Wundstufe schwerer
verletzt.

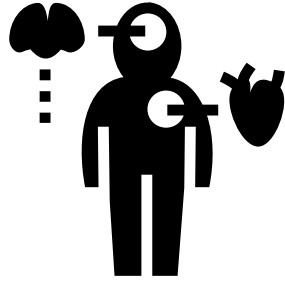
Ohne Behandlung endet
pro Tag eine Stufe.

Krank



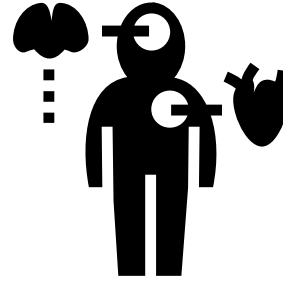
Phase 1

Krank



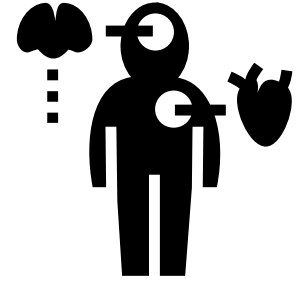
Phase 2

Krank



Phase 3

Krank



Phase 4

Sterbend 1



Keine natürliche Heilung

Pro Tag Verlust einer
vollen Gesundheitsstufe

Kann mittels Heilkunde und
Heilungsmagie am Leben
erhalten werden

Sterbend 2



Keine natürliche Heilung

Pro Stunde Verlust einer
vollen Gesundheitsstufe

Kann mittels Heilkunde und
Heilungsmagie am Leben
erhalten werden

Sterbend 3



Keine natürliche Heilung

Alle 15 Ticks Verlust einer
vollen Gesundheitsstufe

Kann mittels Heilkunde und
Heilungsmagie am Leben
erhalten werden

Schlafend



Handlungsunfähig, liegend.

Kontinuierliche Handlungen
werden unterbrochen,
kanalisierte Zauber enden.

Angreifer erhalten
taktischen Vorteil.

Endet durch erlittenen Schaden
oder mittels Wahrnehmungsprobe
gegen 10-35 je nach Art der
Störung.