

ZWEITE EDITION



**PATHFINDER**

**ZUSTANDSKARTEN**

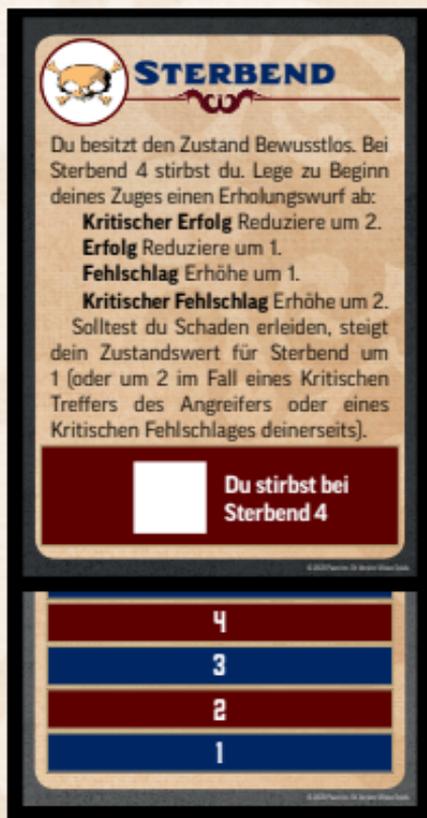
ENTHÄLT 108 KARTEN

# ANLEITUNG



Die *Pathfinder*-Zustandskarten erleichtern die Übersicht über Zustände. Jede Karte enthält am unteren Rand eine kurze Zusammenfassung der Auswirkungen des Zustands in großer Schrift, sowie eine detailliertere Beschreibung in kleinerem Text darüber. Die vollständigen Regeln findest du auf den Seiten 618–623 des *Pathfinder-Grundregelwerks*.

Dieses Set umfasst auch Zahlenkarten, die zusammen mit den Zuständen verwendet werden und den Zustandswert anzeigen. Jede Zahlenkarte hat eine Seite für Zustandswerte und eine zum Anzeigen der Wirkungsdauer. Lege diese Karte unter die Zustandskarte, wobei der aktuelle Wert oder die aktuelle Wirkungsdauer direkt unter dem unteren Rand der Zustandskarte angezeigt liegt. Schiebe die Karte dann um eine Stufe nach oben, wenn der Wert oder die Dauer abnehmen, oder um eine Stufe nach unten, wenn sie zunehmen.



**STERBEND**

Du besitzt den Zustand Bewusstlos. Bei Sterbend 4 stirbst du. Lege zu Beginn deines Zuges einen Erholungswurf ab:

- Kritischer Erfolg** Reduziere um 2.
- Erfolg** Reduziere um 1.
- Fehlschlag** Erhöhe um 1.
- Kritischer Fehlschlag** Erhöhe um 2.

Solltest du Schaden erleiden, steigt dein Zustandswert für Sterbend um 1 (oder um 2 im Fall eines Kritischen Treffers des Angreifers oder eines Kritischen Fehlschlages deinerseits).

**Du stirbst bei Sterbend 4**

4
3
2
1

# ANLEITUNG



Wenn du die Zahlenkarten nicht verwenden möchtest, enthält jede Karte mit einem Zustandswert auch ein Leerfeld, in das der Wert eingetragen werden kann. Dies funktioniert am besten, wenn du die Karte in eine durchsichtige Kartenhülle schiebst und den Wert mit einem nichtpermanenten, abwischbaren Marker daraufschreibst.



## UNBEHOLFEN

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes auf geschicklichkeitsbasierende Würfe und SG, darunter RK, Reflexwürfe, Fernkampfangriffswürfe und Fertigkeitwürfe für Akrobatik, Diebeskunst und Heimlichkeit.

—  AUF GE-BASIERENDE WÜRFE UND SG

© 2019 Paizo Inc. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game and the Pathfinder P logo are trademarks of Paizo Inc.

**Design** Logan Bonner  
**Editing** Lyz Liddell and Jason Tondro  
**Layout** Tony Barnett  
**Illustration** Riccardo Rullo

**Deutsche Version**  
Ulrich-Alexander Schmidt  
und Kai Großkordt  
für Ulisses Spiele



**Paizo.com**

**Ulisses-Spiele.de**

© 2019 Paizo Inc. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game and the Pathfinder P logo are trademarks of Paizo Inc.

© 2020 von Ulisses Spiele GmbH.



**Product Identity:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

**Open Game Content:** Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

#### **OPEN GAME LICENSE Version 1.0a**

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

#### 15. COPYRIGHT NOTICE

**Open Game License v 1.0a** © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

**System Reference Document** © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**Pathfinder Core Rulebook (Second Edition)** © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

**Pathfinder Condition Cards** © 2019, Paizo Inc.; Author: Logan Bonner.

Deutsche Ausgabe **Pathfinder Zustandskarten** © 2020 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Übersetzung: Kai Großkordt; Lektorat: Ulrich-Alexander Schmidt



## BLIND

---

Normales Gelände ist für dich Schwieriges Gelände. Wahrnehmungswürfe, die erfordern, dass du sehen kannst, sind automatisch Kritische Fehlschläge und du erleidest einen Zustandsmalus von -4 auf Wahrnehmungswürfe. Du bist gegen Sichtbare Effekte immun.

**-4 WAHRNEHMUNG**

---

**Normales Gelände ist Schwierig**



## BLIND

Normales Gelände ist für dich Schwieriges Gelände. Wahrnehmungswürfe, die erfordern, dass du sehen kannst, sind automatisch Kritische Fehlschläge und du erleidest einen Zustandsmalus von -4 auf Wahrnehmungswürfe. Du bist gegen Sichtbare Effekte immun.

**-4 WAHRNEHMUNG**

**Normales Gelände ist Schwierig**



## BLIND

Normales Gelände ist für dich Schwieriges Gelände. Wahrnehmungswürfe, die erfordern, dass du sehen kannst, sind automatisch Kritische Fehlschläge und du erleidest einen Zustandsmalus von -4 auf Wahrnehmungswürfe. Du bist gegen Sichtbare Effekte immun.

**-4 WAHRNEHMUNG**

**Normales Gelände ist Schwierig**



## BLIND

Normales Gelände ist für dich Schwieriges Gelände. Wahrnehmungswürfe, die erfordern, dass du sehen kannst, sind automatisch Kritische Fehlschläge und du erleidest einen Zustandsmalus von -4 auf Wahrnehmungswürfe. Du bist gegen Sichtbare Effekte immun.

**-4 WAHRNEHMUNG**

**Normales Gelände ist Schwierig**



## BESCHÄDIGT

Ein Beschädigter Gegenstand kann nicht für seine normale Funktion genutzt werden und verleiht auch nicht seine üblichen Boni.

Eine Beschädigte Rüstung verleiht immer noch ihren Gegenstandsbonus auf die RK, zugleich aber einen Zustandsmalus auf die RK: -1 für Leicht, -2 für Mittelschwer oder -3 für Schwer.

**Gegenstand funktioniert nicht  
und verleiht keinen Bonus**



## BESCHÄDIGT

Ein Beschädigter Gegenstand kann nicht für seine normale Funktion genutzt werden und verleiht auch nicht seine üblichen Boni.

Eine Beschädigte Rüstung verleiht immer noch ihren Gegenstandsbonus auf die RK, zugleich aber einen Zustandsmalus auf die RK: -1 für Leicht, -2 für Mittelschwer oder -3 für Schwer.

**Gegenstand funktioniert nicht  
und verleiht keinen Bonus**



## BESCHÄDIGT

Ein Beschädigter Gegenstand kann nicht für seine normale Funktion genutzt werden und verleiht auch nicht seine üblichen Boni.

Eine Beschädigte Rüstung verleiht immer noch ihren Gegenstandsbonus auf die RK, zugleich aber einen Zustandsmalus auf die RK: -1 für Leicht, -2 für Mittelschwer oder -3 für Schwer.

**Gegenstand funktioniert nicht  
und verleiht keinen Bonus**



## BESCHÄDIGT

Ein Beschädigter Gegenstand kann nicht für seine normale Funktion genutzt werden und verleiht auch nicht seine üblichen Boni.

Eine Beschädigte Rüstung verleiht immer noch ihren Gegenstandsbonus auf die RK, zugleich aber einen Zustandsmalus auf die RK: -1 für Leicht, -2 für Mittelschwer oder -3 für Schwer.

**Gegenstand funktioniert nicht  
und verleiht keinen Bonus**



## UNBEHOLFEN

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes auf geschicklichkeitbasierende Würfe und SG, darunter RK, Reflexwürfe, Fernkampfangriffswürfe und Fertigkeitwürfe für Akrobatik, Diebeskunst und Heimlichkeit.

—



**AUF GE-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**



# UNBEHOLFEN

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes auf geschicklichkeitbasierende Würfe und SG, darunter RK, Reflexwürfe, Fernkampfangriffswürfe und Fertigkeitwürfe für Akrobatik, Diebeskunst und Heimlichkeit.

—



**AUF GE-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**



## UNBEHOLFEN

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes auf geschicklichkeitbasierende Würfe und SG, darunter RK, Reflexwürfe, Fernkampfangriffswürfe und Fertigkeitwürfe für Akrobatik, Diebeskunst und Heimlichkeit.

—



**AUF GE-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**



# UNBEHOLFEN

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes auf geschicklichkeitbasierende Würfe und SG, darunter RK, Reflexwürfe, Fernkampfangriffswürfe und Fertigkeitwürfe für Akrobatik, Diebeskunst und Heimlichkeit.

—



**AUF GE-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**



## UNBEHOLFEN

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes auf geschicklichkeitbasierende Würfe und SG, darunter RK, Reflexwürfe, Fernkampfangriffswürfe und Fertigkeitwürfe für Akrobatik, Diebeskunst und Heimlichkeit.

—



**AUF GE-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**



# UNBEHOLFEN

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes auf geschicklichkeitbasierende Würfe und SG, darunter RK, Reflexwürfe, Fernkampfangriffswürfe und Fertigkeitwürfe für Akrobatik, Diebeskunst und Heimlichkeit.

—



**AUF GE-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**



# VERBORGEN

Eine Kreatur, vor der du Verborgen bist, muss einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen, wenn sie dich zum Ziel eines Angriffs, Zaubers oder anderen Effekts machen will. Flächeneffekte unterliegen diesem Einfachen Wurf nicht. Sollte der Wurf scheitern, betrifft dich der Angriff, Zauber oder Effekt nicht.

**Einfacher Wurf gegen SG 5, um dich als Ziel zu wählen**



# VERBORGEN

Eine Kreatur, vor der du Verborgen bist, muss einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen, wenn sie dich zum Ziel eines Angriffs, Zaubers oder anderen Effekts machen will. Flächeneffekte unterliegen diesem Einfachen Wurf nicht. Sollte der Wurf scheitern, betrifft dich der Angriff, Zauber oder Effekt nicht.

**Einfacher Wurf gegen SG 5, um  
dich als Ziel zu wählen**



# VERBORGEN

Eine Kreatur, vor der du Verborgen bist, muss einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen, wenn sie dich zum Ziel eines Angriffs, Zaubers oder anderen Effekts machen will. Flächeneffekte unterliegen diesem Einfachen Wurf nicht. Sollte der Wurf scheitern, betrifft dich der Angriff, Zauber oder Effekt nicht.

**Einfacher Wurf gegen SG 5, um dich als Ziel zu wählen**



# VERBORGEN

Eine Kreatur, vor der du Verborgen bist, muss einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen, wenn sie dich zum Ziel eines Angriffs, Zaubers oder anderen Effekts machen will. Flächeneffekte unterliegen diesem Einfachen Wurf nicht. Sollte der Wurf scheitern, betrifft dich der Angriff, Zauber oder Effekt nicht.

**Einfacher Wurf gegen SG 5, um dich als Ziel zu wählen**



## VERWIRRT

Du bist Auf dem Falschen Fuß, hast keine Verbündeten und kannst weder Aktionen Verzögern, Vorbereiten noch Reaktionen nutzen. Der SL bestimmt alle deine Aktionen.

Du nutzt deine Aktionen für Angriffe oder für offensive Zaubertricks. Der SL bestimmt das Ziel zufällig. Hast du kein mögliches Ziel, triffst du dich automatisch selbst.

Wenn du Schaden durch einen Angriff oder Zauber erleidest, legst du einen Einfachen Wurf gegen SG 11 ab, um den Zustand zu beenden.

**Greife wahllos an**

**Bei Schaden Einfacher Wurf gegen  
SG 11, um Zustand zu beenden**



## VERWIRRT

Du bist Auf dem Falschen Fuß, hast keine Verbündeten und kannst weder Aktionen Verzögern, Vorbereiten noch Reaktionen nutzen. Der SL bestimmt alle deine Aktionen.

Du nutzt deine Aktionen für Angriffe oder für offensive Zaubertricks. Der SL bestimmt das Ziel zufällig. Hast du kein mögliches Ziel, triffst du dich automatisch selbst.

Wenn du Schaden durch einen Angriff oder Zauber erleidest, legst du einen Einfachen Wurf gegen SG 11 ab, um den Zustand zu beenden.

**Greife wahllos an**

**Bei Schaden Einfacher Wurf gegen  
SG 11, um Zustand zu beenden**



## VERWIRRT

Du bist Auf dem Falschen Fuß, hast keine Verbündeten und kannst weder Aktionen Verzögern, Vorbereiten noch Reaktionen nutzen. Der SL bestimmt alle deine Aktionen.

Du nutzt deine Aktionen für Angriffe oder für offensive Zaubertricks. Der SL bestimmt das Ziel zufällig. Hast du kein mögliches Ziel, triffst du dich automatisch selbst.

Wenn du Schaden durch einen Angriff oder Zauber erleidest, legst du einen Einfachen Wurf gegen SG 11 ab, um den Zustand zu beenden.

**Greife wahllos an**

**Bei Schaden Einfacher Wurf gegen  
SG 11, um Zustand zu beenden**



## VERWIRRT

Du bist Auf dem Falschen Fuß, hast keine Verbündeten und kannst weder Aktionen Verzögern, Vorbereiten noch Reaktionen nutzen. Der SL bestimmt alle deine Aktionen.

Du nutzt deine Aktionen für Angriffe oder für offensive Zaubertricks. Der SL bestimmt das Ziel zufällig. Hast du kein mögliches Ziel, triffst du dich automatisch selbst.

Wenn du Schaden durch einen Angriff oder Zauber erleidest, legst du einen Einfachen Wurf gegen SG 11 ab, um den Zustand zu beenden.

**Greife wahllos an**

**Bei Schaden Einfacher Wurf gegen  
SG 11, um Zustand zu beenden**



# GESTEUERT

Jemand anders trifft deine Entscheidungen für dich.

**Steuernder bestimmt dein Handeln**



# GESTEUERT

Jemand anders trifft deine Entscheidungen für dich.

**Steuernder bestimmt dein Handeln**



## GEBLENDET

Sollte Sicht dein einziger Genauer Sinn sein, erhalten alle Kreaturen und Gegenstände dir gegenüber den Zustand Verborgен. Das bedeutet, dass dir ein Einfacher Wurf mit SG 5 gelingen muss, um irgendetwas als Ziel zu wählen.

**Einfacher Wurf gegen SG 5, um irgendetwas als Ziel zu wählen**



## **GEBLENDET**

Sollte Sicht dein einziger Genauer Sinn sein, erhalten alle Kreaturen und Gegenstände dir gegenüber den Zustand Verborgen. Das bedeutet, dass dir ein Einfacher Wurf mit SG 5 gelingen muss, um irgendetwas als Ziel zu wählen.

**Einfacher Wurf gegen SG 5, um irgendetwas als Ziel zu wählen**



## **GEBLENDET**

Sollte Sicht dein einziger Genauer Sinn sein, erhalten alle Kreaturen und Gegenstände dir gegenüber den Zustand Verborgен. Das bedeutet, dass dir ein Einfacher Wurf mit SG 5 gelingen muss, um irgendetwas als Ziel zu wählen.

**Einfacher Wurf gegen SG 5, um irgendetwas als Ziel zu wählen**



## **GEBLENDET**

Sollte Sicht dein einziger Genauer Sinn sein, erhalten alle Kreaturen und Gegenstände dir gegenüber den Zustand Verborgen. Das bedeutet, dass dir ein Einfacher Wurf mit SG 5 gelingen muss, um irgendetwas als Ziel zu wählen.

**Einfacher Wurf gegen SG 5, um irgendetwas als Ziel zu wählen**



## **GEBLENDET**

Sollte Sicht dein einziger Genauer Sinn sein, erhalten alle Kreaturen und Gegenstände dir gegenüber den Zustand Verborgen. Das bedeutet, dass dir ein Einfacher Wurf mit SG 5 gelingen muss, um irgendetwas als Ziel zu wählen.

**Einfacher Wurf gegen SG 5, um irgendetwas als Ziel zu wählen**



## **GEBLENDET**

Sollte Sicht dein einziger Genauer Sinn sein, erhalten alle Kreaturen und Gegenstände dir gegenüber den Zustand Verborgen. Das bedeutet, dass dir ein Einfacher Wurf mit SG 5 gelingen muss, um irgendetwas als Ziel zu wählen.

**Einfacher Wurf gegen SG 5, um irgendetwas als Ziel zu wählen**



## **GEBLENDET**

Sollte Sicht dein einziger Genauer Sinn sein, erhalten alle Kreaturen und Gegenstände dir gegenüber den Zustand Verborgen. Das bedeutet, dass dir ein Einfacher Wurf mit SG 5 gelingen muss, um irgendetwas als Ziel zu wählen.

**Einfacher Wurf gegen SG 5, um irgendetwas als Ziel zu wählen**



## **GEBLENDET**

Sollte Sicht dein einziger Genauer Sinn sein, erhalten alle Kreaturen und Gegenstände dir gegenüber den Zustand Verborgен. Das bedeutet, dass dir ein Einfacher Wurf mit SG 5 gelingen muss, um irgendetwas als Ziel zu wählen.

**Einfacher Wurf gegen SG 5, um irgendetwas als Ziel zu wählen**



## TAUB

Wahrnehmungswürfe, die erfordern, dass du hören kannst, sind automatisch Kritische Fehlschläge. Du erleidest einen Zustandsmalus von -2 auf Wahrnehmungswürfe für Initiative und Würfe, die Geräusche erfordern, aber auch auf anderen Sinnen basieren.

Solltest du eine Hörbare Handlung ausführen, musst du einen Einfachen Wurf gegen SG 5 bestehen oder die Handlung ist verloren. Du bist gegen Hörbare Effekte immun.

**-2 WAHRNEHMUNG FÜR INITIATIVE**  
**-2 AUF WÜRFE BZGL. GERÄUSCHEN**

**Einfacher Wurf gegen SG 5, um Hörbare Handlungen auszuführen**



## TAUB

Wahrnehmungswürfe, die erfordern, dass du hören kannst, sind automatisch Kritische Fehlschläge. Du erleidest einen Zustandsmalus von -2 auf Wahrnehmungswürfe für Initiative und Würfe, die Geräusche erfordern, aber auch auf anderen Sinnen basieren.

Solltest du eine Hörbare Handlung ausführen, musst du einen Einfachen Wurf gegen SG 5 bestehen oder die Handlung ist verloren. Du bist gegen Hörbare Effekte immun.

**-2 WAHRNEHMUNG FÜR INITIATIVE**  
**-2 AUF WÜRFE BZGL. GERÄUSCHEN**

**Einfacher Wurf gegen SG 5, um Hörbare Handlungen auszuführen**



## TAUB

Wahrnehmungswürfe, die erfordern, dass du hören kannst, sind automatisch Kritische Fehlschläge. Du erleidest einen Zustandsmalus von -2 auf Wahrnehmungswürfe für Initiative und Würfe, die Geräusche erfordern, aber auch auf anderen Sinnen basieren.

Solltest du eine Hörbare Handlung ausführen, musst du einen Einfachen Wurf gegen SG 5 bestehen oder die Handlung ist verloren. Du bist gegen Hörbare Effekte immun.

**-2 WAHRNEHMUNG FÜR INITIATIVE**  
**-2 AUF WÜRFE BZGL. GERÄUSCHEN**

**Einfacher Wurf gegen SG 5, um Hörbare Handlungen auszuführen**



## TAUB

Wahrnehmungswürfe, die erfordern, dass du hören kannst, sind automatisch Kritische Fehlschläge. Du erleidest einen Zustandsmalus von -2 auf Wahrnehmungswürfe für Initiative und Würfe, die Geräusche erfordern, aber auch auf anderen Sinnen basieren.

Solltest du eine Hörbare Handlung ausführen, musst du einen Einfachen Wurf gegen SG 5 bestehen oder die Handlung ist verloren. Du bist gegen Hörbare Effekte immun.

**-2 WAHRNEHMUNG FÜR INITIATIVE**  
**-2 AUF WÜRFE BZGL. GERÄUSCHEN**

**Einfacher Wurf gegen SG 5, um Hörbare Handlungen auszuführen**



# TODGEWEIHT

Der Zustandswert für Sterbend, bei dem du stirbst, wird um deinen Zustandswert für Todgeweiht reduziert. Sollte dein maximaler Zustandswert für Sterbend auf 0 reduziert werden, stirbst du augenblicklich.

Dein Zustandswert für Todgeweiht sinkt um 1 mit jeder Nacht, die du vollständig ruhen kannst.

—



**MAX. WERT FÜR  
STERBEND**



# TODGEWEIHT

Der Zustandswert für Sterbend, bei dem du stirbst, wird um deinen Zustandswert für Todgeweiht reduziert. Sollte dein maximaler Zustandswert für Sterbend auf 0 reduziert werden, stirbst du augenblicklich.

Dein Zustandswert für Todgeweiht sinkt um 1 mit jeder Nacht, die du vollständig ruhen kannst.

—



**MAX. WERT FÜR  
STERBEND**



# TODGEWEIHT

Der Zustandswert für Sterbend, bei dem du stirbst, wird um deinen Zustandswert für Todgeweiht reduziert. Sollte dein maximaler Zustandswert für Sterbend auf 0 reduziert werden, stirbst du augenblicklich.

Dein Zustandswert für Todgeweiht sinkt um 1 mit jeder Nacht, die du vollständig ruhen kannst.

—



**MAX. WERT FÜR  
STERBEND**



# TODGEWEIHT

Der Zustandswert für Sterbend, bei dem du stirbst, wird um deinen Zustandswert für Todgeweiht reduziert. Sollte dein maximaler Zustandswert für Sterbend auf 0 reduziert werden, stirbst du augenblicklich.

Dein Zustandswert für Todgeweiht sinkt um 1 mit jeder Nacht, die du vollständig ruhen kannst.

—



**MAX. WERT FÜR  
STERBEND**



# TODGEWEIHT

Der Zustandswert für Sterbend, bei dem du stirbst, wird um deinen Zustandswert für Todgeweiht reduziert. Sollte dein maximaler Zustandswert für Sterbend auf 0 reduziert werden, stirbst du augenblicklich.

Dein Zustandswert für Todgeweiht sinkt um 1 mit jeder Nacht, die du vollständig ruhen kannst.

—



**MAX. WERT FÜR  
STERBEND**



# TODGEWEIHT

Der Zustandswert für Sterbend, bei dem du stirbst, wird um deinen Zustandswert für Todgeweiht reduziert. Sollte dein maximaler Zustandswert für Sterbend auf 0 reduziert werden, stirbst du augenblicklich.

Dein Zustandswert für Todgeweiht sinkt um 1 mit jeder Nacht, die du vollständig ruhen kannst.

—



**MAX. WERT FÜR  
STERBEND**



## AUSGELAUGT

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Ausgelaugt auf KO-basierende Würfe wie z. B. Zähigkeitswürfe. Du verlierst zudem eine Anzahl an TP gleich deiner Stufe multipliziert mit deinem Zustandswert; deine maximalen TP sinken um denselben Betrag.

Mit jeder vollen Nachtruhe sinkt dein Zustandswert für Ausgelaugt um 1.

–  **AUF KO-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**

**Verliere TP (Stufe × Zustandswert)**



## AUSGELAUGT

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Ausgelaugt auf KO-basierende Würfe wie z. B. Zähigkeitswürfe. Du verlierst zudem eine Anzahl an TP gleich deiner Stufe multipliziert mit deinem Zustandswert; deine maximalen TP sinken um denselben Betrag.

Mit jeder vollen Nachtruhe sinkt dein Zustandswert für Ausgelaugt um 1.

–



**AUF KO-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**

**Verliere TP (Stufe × Zustandswert)**



## AUSGELAUGT

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Ausgelaugt auf KO-basierende Würfe wie z. B. Zähigkeitswürfe. Du verlierst zudem eine Anzahl an TP gleich deiner Stufe multipliziert mit deinem Zustandswert; deine maximalen TP sinken um denselben Betrag.

Mit jeder vollen Nachtruhe sinkt dein Zustandswert für Ausgelaugt um 1.

–



**AUF KO-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**

**Verliere TP (Stufe × Zustandswert)**



## AUSGELAUGT

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Ausgelaugt auf KO-basierende Würfe wie z. B. Zähigkeitswürfe. Du verlierst zudem eine Anzahl an TP gleich deiner Stufe multipliziert mit deinem Zustandswert; deine maximalen TP sinken um denselben Betrag.

Mit jeder vollen Nachtruhe sinkt dein Zustandswert für Ausgelaugt um 1.

–



**AUF KO-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**

**Verliere TP (Stufe × Zustandswert)**



## AUSGELAUGT

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Ausgelaugt auf KO-basierende Würfe wie z. B. Zähigkeitswürfe. Du verlierst zudem eine Anzahl an TP gleich deiner Stufe multipliziert mit deinem Zustandswert; deine maximalen TP sinken um denselben Betrag.

Mit jeder vollen Nachtruhe sinkt dein Zustandswert für Ausgelaugt um 1.

–



**AUF KO-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**

**Verliere TP (Stufe × Zustandswert)**



## AUSGELAUGT

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Ausgelaugt auf KO-basierende Würfe wie z. B. Zähigkeitswürfe. Du verlierst zudem eine Anzahl an TP gleich deiner Stufe multipliziert mit deinem Zustandswert; deine maximalen TP sinken um denselben Betrag.

Mit jeder vollen Nachtruhe sinkt dein Zustandswert für Ausgelaugt um 1.

–



**AUF KO-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**

**Verliere TP (Stufe × Zustandswert)**



## AUSGELAUGT

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Ausgelaugt auf KO-basierende Würfe wie z. B. Zähigkeitswürfe. Du verlierst zudem eine Anzahl an TP gleich deiner Stufe multipliziert mit deinem Zustandswert; deine maximalen TP sinken um denselben Betrag.

Mit jeder vollen Nachtruhe sinkt dein Zustandswert für Ausgelaugt um 1.

–



**AUF KO-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**

**Verliere TP (Stufe × Zustandswert)**



## AUSGELAUGT

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Ausgelaugt auf KO-basierende Würfe wie z. B. Zähigkeitswürfe. Du verlierst zudem eine Anzahl an TP gleich deiner Stufe multipliziert mit deinem Zustandswert; deine maximalen TP sinken um denselben Betrag.

Mit jeder vollen Nachtruhe sinkt dein Zustandswert für Ausgelaugt um 1.

–



**AUF KO-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**

**Verliere TP (Stufe × Zustandswert)**



# STERBEND

Du besitzt den Zustand Bewusstlos. Bei Sterbend 4 stirbst du. Lege zu Beginn deines Zuges einen Erholungswurf ab:

**Kritischer Erfolg** Reduziere um 2.

**Erfolg** Reduziere um 1.

**Fehlschlag** Erhöhe um 1.

**Kritischer Fehlschlag** Erhöhe um 2.

Solltest du Schaden erleiden, steigt dein Zustandswert für Sterbend um 1 (oder um 2 im Fall eines Kritischen Treffers des Angreifers oder eines Kritischen Fehlschlages deinerseits).



**Du stirbst bei  
Sterbend 4**



# STERBEND

Du besitzt den Zustand Bewusstlos. Bei Sterbend 4 stirbst du. Lege zu Beginn deines Zuges einen Erholungswurf ab:

**Kritischer Erfolg** Reduziere um 2.

**Erfolg** Reduziere um 1.

**Fehlschlag** Erhöhe um 1.

**Kritischer Fehlschlag** Erhöhe um 2.

Solltest du Schaden erleiden, steigt dein Zustandswert für Sterbend um 1 (oder um 2 im Fall eines Kritischen Treffers des Angreifers oder eines Kritischen Fehlschlages deinerseits).



**Du stirbst bei  
Sterbend 4**



# STERBEND

Du besitzt den Zustand Bewusstlos. Bei Sterbend 4 stirbst du. Lege zu Beginn deines Zuges einen Erholungswurf ab:

**Kritischer Erfolg** Reduziere um 2.

**Erfolg** Reduziere um 1.

**Fehlschlag** Erhöhe um 1.

**Kritischer Fehlschlag** Erhöhe um 2.

Solltest du Schaden erleiden, steigt dein Zustandswert für Sterbend um 1 (oder um 2 im Fall eines Kritischen Treffers des Angreifers oder eines Kritischen Fehlschlages deinerseits).



**Du stirbst bei  
Sterbend 4**



# STERBEND

Du besitzt den Zustand Bewusstlos. Bei Sterbend 4 stirbst du. Lege zu Beginn deines Zuges einen Erholungswurf ab:

**Kritischer Erfolg** Reduziere um 2.

**Erfolg** Reduziere um 1.

**Fehlschlag** Erhöhe um 1.

**Kritischer Fehlschlag** Erhöhe um 2.

Solltest du Schaden erleiden, steigt dein Zustandswert für Sterbend um 1 (oder um 2 im Fall eines Kritischen Treffers des Angreifers oder eines Kritischen Fehlschlages deinerseits).



**Du stirbst bei  
Sterbend 4**



# STERBEND

Du besitzt den Zustand Bewusstlos. Bei Sterbend 4 stirbst du. Lege zu Beginn deines Zuges einen Erholungswurf ab:

**Kritischer Erfolg** Reduziere um 2.

**Erfolg** Reduziere um 1.

**Fehlschlag** Erhöhe um 1.

**Kritischer Fehlschlag** Erhöhe um 2.

Solltest du Schaden erleiden, steigt dein Zustandswert für Sterbend um 1 (oder um 2 im Fall eines Kritischen Treffers des Angreifers oder eines Kritischen Fehlschlages deinerseits).



**Du stirbst bei  
Sterbend 4**



# STERBEND

Du besitzt den Zustand Bewusstlos. Bei Sterbend 4 stirbst du. Lege zu Beginn deines Zuges einen Erholungswurf ab:

**Kritischer Erfolg** Reduziere um 2.

**Erfolg** Reduziere um 1.

**Fehlschlag** Erhöhe um 1.

**Kritischer Fehlschlag** Erhöhe um 2.

Solltest du Schaden erleiden, steigt dein Zustandswert für Sterbend um 1 (oder um 2 im Fall eines Kritischen Treffers des Angreifers oder eines Kritischen Fehlschlages deinerseits).



**Du stirbst bei  
Sterbend 4**



# STERBEND

Du besitzt den Zustand Bewusstlos. Bei Sterbend 4 stirbst du. Lege zu Beginn deines Zuges einen Erholungswurf ab:

**Kritischer Erfolg** Reduziere um 2.

**Erfolg** Reduziere um 1.

**Fehlschlag** Erhöhe um 1.

**Kritischer Fehlschlag** Erhöhe um 2.

Solltest du Schaden erleiden, steigt dein Zustandswert für Sterbend um 1 (oder um 2 im Fall eines Kritischen Treffers des Angreifers oder eines Kritischen Fehlschlages deinerseits).



**Du stirbst bei  
Sterbend 4**



# STERBEND

Du besitzt den Zustand Bewusstlos. Bei Sterbend 4 stirbst du. Lege zu Beginn deines Zuges einen Erholungswurf ab:

**Kritischer Erfolg** Reduziere um 2.

**Erfolg** Reduziere um 1.

**Fehlschlag** Erhöhe um 1.

**Kritischer Fehlschlag** Erhöhe um 2.

Solltest du Schaden erleiden, steigt dein Zustandswert für Sterbend um 1 (oder um 2 im Fall eines Kritischen Treffers des Angreifers oder eines Kritischen Fehlschlages deinerseits).



**Du stirbst bei  
Sterbend 4**



## BELASTET

Du erhältst zudem den Zustand Unbeholfen 1 und erleidest einen Malus von 3 m auf all deine Bewegungsraten.

**-1 AUF GE-BASIERENDE WÜRFE  
UND SG (UNBEHOLFEN)  
-3 M BEWEGUNGSRATE**



## BELASTET

Du erhältst zudem den Zustand Unbeholfen 1 und erleidest einen Malus von 3 m auf all deine Bewegungsraten.

**-1 AUF GE-BASIERENDE WÜRFE  
UND SG (UNBEHOLFEN)  
-3 M BEWEGUNGSRATE**



# KRAFTLOS

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes für Kraftlos auf stärkebasierende Würfe und SG, darunter stärkebasierende Nahkampfangriffswürfe, Schadenswürfe und Fertigkeitwürfe für Athletik.

—



**AUF ST-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**



# KRAFTLOS

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes für Kraftlos auf stärkebasierende Würfe und SG, darunter stärkebasierende Nahkampfangriffswürfe, Schadenswürfe und Fertigkeitwürfe für Athletik.

—



**AUF ST-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**



# KRAFTLOS

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes für Kraftlos auf stärkebasierende Würfe und SG, darunter stärkebasierende Nahkampfangriffswürfe, Schadenswürfe und Fertigkeitwürfe für Athletik.

—



**AUF ST-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**



# KRAFTLOS

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes für Kraftlos auf stärkebasierende Würfe und SG, darunter stärkebasierende Nahkampfangriffswürfe, Schadenswürfe und Fertigkeitwürfe für Athletik.

—



**AUF ST-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**



# KRAFTLOS

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes für Kraftlos auf stärkebasierende Würfe und SG, darunter stärkebasierende Nahkampfangriffswürfe, Schadenswürfe und Fertigkeitwürfe für Athletik.

—



**AUF ST-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**



# KRAFTLOS

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes für Kraftlos auf stärkebasierende Würfe und SG, darunter stärkebasierende Nahkampfangriffswürfe, Schadenswürfe und Fertigkeitwürfe für Athletik.

–



**AUF ST-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**



# FASZINIERT

Du bist gezwungen, deine Aufmerksamkeit völlig auf etwas zu konzentrieren. Du erleidest einen Zustandsmalus von -2 auf Wahrnehmungs- und Fertigkeitwürfe und kannst keine Handlungen der Kategorie Konzentration nutzen, außer die beabsichtigten Konsequenzen stehen in Bezug auf das Ziel deiner Faszination.

Dieser Zustand endet, sollte eine Kreatur eine feindselige Aktion gegen dich oder einen deiner Verbündeten nutzen.

**-2 WAHRNEHMUNG UND  
FERTIGKEITEN**

**Konzentration ist eingeschränkt**



# FASZINIERT

Du bist gezwungen, deine Aufmerksamkeit völlig auf etwas zu konzentrieren. Du erleidest einen Zustandsmalus von -2 auf Wahrnehmungs- und Fertigkeitwürfe und kannst keine Handlungen der Kategorie Konzentration nutzen, außer die beabsichtigten Konsequenzen stehen in Bezug auf das Ziel deiner Faszination.

Dieser Zustand endet, sollte eine Kreatur eine feindselige Aktion gegen dich oder einen deiner Verbündeten nutzen.

**-2 WAHRNEHMUNG UND  
FERTIGKEITEN**

**Konzentration ist eingeschränkt**



# FASZINIERT

Du bist gezwungen, deine Aufmerksamkeit völlig auf etwas zu konzentrieren. Du erleidest einen Zustandsmalus von -2 auf Wahrnehmungs- und Fertigkeitwürfe und kannst keine Handlungen der Kategorie Konzentration nutzen, außer die beabsichtigten Konsequenzen stehen in Bezug auf das Ziel deiner Faszination.

Dieser Zustand endet, sollte eine Kreatur eine feindselige Aktion gegen dich oder einen deiner Verbündeten nutzen.

**-2 WAHRNEHMUNG UND  
FERTIGKEITEN**

**Konzentration ist eingeschränkt**



# FASZINIERT

Du bist gezwungen, deine Aufmerksamkeit völlig auf etwas zu konzentrieren. Du erleidest einen Zustandsmalus von -2 auf Wahrnehmungs- und Fertigkeitwürfe und kannst keine Handlungen der Kategorie Konzentration nutzen, außer die beabsichtigten Konsequenzen stehen in Bezug auf das Ziel deiner Faszination.

Dieser Zustand endet, sollte eine Kreatur eine feindselige Aktion gegen dich oder einen deiner Verbündeten nutzen.

**-2 WAHRNEHMUNG UND  
FERTIGKEITEN**

**Konzentration ist eingeschränkt**



## ERSCHÖPFT

Du erhältst einen -1 Statusmalus auf deine RK und Rettungswürfe. Bist du auf Erkundung, kannst du keine Erkundungsaktivitäten ausführen.

Der Zustand verschwindet nach einer Nacht erholsamen, ungestörten Schlafs.

**-1 RK UND RETTUNGSWÜRFE**

**Keine Erkundungsaktivitäten  
auf Erkundung**



## ERSCHÖPFT

Du erhältst einen -1 Statusmalus auf deine RK und Rettungswürfe. Bist du auf Erkundung, kannst du keine Erkundungsaktivitäten ausführen.

Der Zustand verschwindet nach einer Nacht erholsamen, ungestörten Schlafs.

**-1 RK UND RETTUNGSWÜRFE**

**Keine Erkundungsaktivitäten  
auf Erkundung**



## ERSCHÖPFT

Du erhältst einen -1 Statusmalus auf deine RK und Rettungswürfe. Bist du auf Erkundung, kannst du keine Erkundungsaktivitäten ausführen.

Der Zustand verschwindet nach einer Nacht erholsamen, ungestörten Schlafs.

**-1 RK UND RETTUNGSWÜRFE**

**Keine Erkundungsaktivitäten  
auf Erkundung**



## ERSCHÖPFT

Du erhältst einen -1 Statusmalus auf deine RK und Rettungswürfe. Bist du auf Erkundung, kannst du keine Erkundungsaktivitäten ausführen.

Der Zustand verschwindet nach einer Nacht erholsamen, ungestörten Schlafs.

**-1 RK UND RETTUNGSWÜRFE**

**Keine Erkundungsaktivitäten  
auf Erkundung**



## AUF DEM FALSCHEN FUß

Du erleidest einen Situationsmalus von  
-2 auf deine RK.

**-2 RK**



## AUF DEM FALSCHEN FUß

Du erleidest einen Situationsmalus von  
-2 auf deine RK.

**-2 RK**



## AUF DEM FALSCHEN FUß

Du erleidest einen Situationsmalus von  
-2 auf deine RK.

**-2 RK**



## AUF DEM FALSCHEN FUß

Du erleidest einen Situationsmalus von  
-2 auf deine RK.

**-2 RK**



## FLIEHEND

Während deines Zuges musst du alle verfügbaren Aktionen aufwenden, um der Quelle dieses Effektes schnellstmöglich zu entkommen. Du kannst die Aktionen Verzögern oder Vorbereiten nicht nutzen.

**Muss fliehen  
Verzögern oder Vorbereiten  
nicht möglich**



## FLIEHEND

Während deines Zuges musst du alle verfügbaren Aktionen aufwenden, um der Quelle dieses Effektes schnellstmöglich zu entkommen. Du kannst die Aktionen Verzögern oder Vorbereiten nicht nutzen.

**Muss fliehen  
Verzögern oder Vorbereiten  
nicht möglich**



## FLIEHEND

Während deines Zuges musst du alle verfügbaren Aktionen aufwenden, um der Quelle dieses Effektes schnellstmöglich zu entkommen. Du kannst die Aktionen Verzögern oder Vorbereiten nicht nutzen.

**Muss fliehen  
Verzögern oder Vorbereiten  
nicht möglich**



## FLIEHEND

Während deines Zuges musst du alle verfügbaren Aktionen aufwenden, um der Quelle dieses Effektes schnellstmöglich zu entkommen. Du kannst die Aktionen Verzögern oder Vorbereiten nicht nutzen.

**Muss fliehen  
Verzögern oder Vorbereiten  
nicht möglich**



# VERÄNGSTIGT

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Verängstigt auf alle Würfe und SG.

Außer es ist anderweitig spezifiziert, sinkt dein Zustandswert für Verängstigt am Ende jedes deiner Züge um 1.

—



**AUF ALLE WÜRFE  
UND SG**



# VERÄNGSTIGT

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Verängstigt auf alle Würfe und SG.

Außer es ist anderweitig spezifiziert, sinkt dein Zustandswert für Verängstigt am Ende jedes deiner Züge um 1.

—



**AUF ALLE WÜRFE  
UND SG**



# VERÄNGSTIGT

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Verängstigt auf alle Würfe und SG.

Außer es ist anderweitig spezifiziert, sinkt dein Zustandswert für Verängstigt am Ende jedes deiner Züge um 1.

—



**AUF ALLE WÜRFE  
UND SG**



# VERÄNGSTIGT

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Verängstigt auf alle Würfe und SG.

Außer es ist anderweitig spezifiziert, sinkt dein Zustandswert für Verängstigt am Ende jedes deiner Züge um 1.

—



**AUF ALLE WÜRFE  
UND SG**



# VERÄNGSTIGT

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Verängstigt auf alle Würfe und SG.

Außer es ist anderweitig spezifiziert, sinkt dein Zustandswert für Verängstigt am Ende jedes deiner Züge um 1.

—



**AUF ALLE WÜRFE  
UND SG**



# VERÄNGSTIGT

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Verängstigt auf alle Würfe und SG.

Außer es ist anderweitig spezifiziert, sinkt dein Zustandswert für Verängstigt am Ende jedes deiner Züge um 1.

—



**AUF ALLE WÜRFE  
UND SG**



# VERÄNGSTIGT

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Verängstigt auf alle Würfe und SG.

Außer es ist anderweitig spezifiziert, sinkt dein Zustandswert für Verängstigt am Ende jedes deiner Züge um 1.

—



**AUF ALLE WÜRFE  
UND SG**



# VERÄNGSTIGT

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Verängstigt auf alle Würfe und SG.

Außer es ist anderweitig spezifiziert, sinkt dein Zustandswert für Verängstigt am Ende jedes deiner Züge um 1.

—



**AUF ALLE WÜRFE  
UND SG**



## GEGRIFFEN

Du wirst von einer anderen Kreatur festgehalten; dies verleiht dir die Zustände Auf dem Falschen Fuß und Bewegungsunfähig.

Solltest du in diesem Zustand eine Handhabenhandlung versuchen, musst du einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen, ansonsten ist die Handlung verloren.

**-2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

**Nicht bewegen**  
**Einfacher Wurf gegen SG 5 für**  
**Handhabenhandlung**



## GEGRIFFEN

Du wirst von einer anderen Kreatur festgehalten; dies verleiht dir die Zustände Auf dem Falschen Fuß und Bewegungsunfähig.

Solltest du in diesem Zustand eine Handhabenhandlung versuchen, musst du einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen, ansonsten ist die Handlung verloren.

**-2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

**Nicht bewegen**  
**Einfacher Wurf gegen SG 5 für**  
**Handhabenhandlung**



## GEGRIFFEN

Du wirst von einer anderen Kreatur festgehalten; dies verleiht dir die Zustände Auf dem Falschen Fuß und Bewegungsunfähig.

Solltest du in diesem Zustand eine Handhabenhandlung versuchen, musst du einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen, ansonsten ist die Handlung verloren.

**-2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

**Nicht bewegen**  
**Einfacher Wurf gegen SG 5 für**  
**Handhabenhandlung**



## GEGRIFFEN

Du wirst von einer anderen Kreatur festgehalten; dies verleiht dir die Zustände Auf dem Falschen Fuß und Bewegungsunfähig.

Solltest du in diesem Zustand eine Handhabenhandlung versuchen, musst du einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen, ansonsten ist die Handlung verloren.

**-2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

**Nicht bewegen**  
**Einfacher Wurf gegen SG 5 für**  
**Handhabenhandlung**



## GEGRIFFEN

Du wirst von einer anderen Kreatur festgehalten; dies verleiht dir die Zustände Auf dem Falschen Fuß und Bewegungsunfähig.

Solltest du in diesem Zustand eine Handhabenhandlung versuchen, musst du einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen, ansonsten ist die Handlung verloren.

**-2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

**Nicht bewegen**  
**Einfacher Wurf gegen SG 5 für**  
**Handhabenhandlung**



## GEGRIFFEN

Du wirst von einer anderen Kreatur festgehalten; dies verleiht dir die Zustände Auf dem Falschen Fuß und Bewegungsunfähig.

Solltest du in diesem Zustand eine Handhabenhandlung versuchen, musst du einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen, ansonsten ist die Handlung verloren.

**-2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

**Nicht bewegen**  
**Einfacher Wurf gegen SG 5 für**  
**Handhabenhandlung**



## GEGRIFFEN

Du wirst von einer anderen Kreatur festgehalten; dies verleiht dir die Zustände Auf dem Falschen Fuß und Bewegungsunfähig.

Solltest du in diesem Zustand eine Handhabenhandlung versuchen, musst du einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen, ansonsten ist die Handlung verloren.

**-2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

**Nicht bewegen**  
**Einfacher Wurf gegen SG 5 für**  
**Handhabenhandlung**



## GEGRIFFEN

Du wirst von einer anderen Kreatur festgehalten; dies verleiht dir die Zustände Auf dem Falschen Fuß und Bewegungsunfähig.

Solltest du in diesem Zustand eine Handhabenhandlung versuchen, musst du einen Einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen, ansonsten ist die Handlung verloren.

**-2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

**Nicht bewegen**  
**Einfacher Wurf gegen SG 5 für**  
**Handhabenhandlung**



# VERSTECKT

Während du gegenüber einer Kreatur den Zustand Versteckt besitzt, weiß diese zwar, auf welchem Feld du dich befindest, kann aber nicht genau sagen, wo du sich dort befindest. Eine Kreatur, vor der du Versteckt bist, erhält für dich den Zustand Auf dem Falschen Fuß und muss einen Einfachen Wurf gegen SG 11 bestehen, um dich ins Ziel zu nehmen (Flächeneffekte ausgenommen), ansonsten hat der Angriff oder Zauber keine Wirkung auf dich.

**GEGNER -2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

**Einfacher Wurf gegen SG 11 , um  
dich ins Ziel zu nehmen**



# VERSTECKT

Während du gegenüber einer Kreatur den Zustand Versteckt besitzt, weiß diese zwar, auf welchem Feld du dich befindest, kann aber nicht genau sagen, wo du sich dort befindest. Eine Kreatur, vor der du Versteckt bist, erhält für dich den Zustand Auf dem Falschen Fuß und muss einen Einfachen Wurf gegen SG 11 bestehen, um dich ins Ziel zu nehmen (Flächeneffekte ausgenommen), ansonsten hat der Angriff oder Zauber keine Wirkung auf dich.

**GEGNER -2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

**Einfacher Wurf gegen SG 11 , um  
dich ins Ziel zu nehmen**



## VERSTECKT

Während du gegenüber einer Kreatur den Zustand Versteckt besitzt, weiß diese zwar, auf welchem Feld du dich befindest, kann aber nicht genau sagen, wo du sich dort befindest. Eine Kreatur, vor der du Versteckt bist, erhält für dich den Zustand Auf dem Falschen Fuß und muss einen Einfachen Wurf gegen SG 11 bestehen, um dich ins Ziel zu nehmen (Flächeneffekte ausgenommen), ansonsten hat der Angriff oder Zauber keine Wirkung auf dich.

**GEGNER -2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

**Einfacher Wurf gegen SG 11 , um  
dich ins Ziel zu nehmen**



## VERSTECKT

Während du gegenüber einer Kreatur den Zustand Versteckt besitzt, weiß diese zwar, auf welchem Feld du dich befindest, kann aber nicht genau sagen, wo du sich dort befindest. Eine Kreatur, vor der du Versteckt bist, erhält für dich den Zustand Auf dem Falschen Fuß und muss einen Einfachen Wurf gegen SG 11 bestehen, um dich ins Ziel zu nehmen (Flächeneffekte ausgenommen), ansonsten hat der Angriff oder Zauber keine Wirkung auf dich.

**GEGNER -2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

**Einfacher Wurf gegen SG 11 , um  
dich ins Ziel zu nehmen**



# VERSTECKT

Während du gegenüber einer Kreatur den Zustand Versteckt besitzt, weiß diese zwar, auf welchem Feld du dich befindest, kann aber nicht genau sagen, wo du sich dort befindest. Eine Kreatur, vor der du Versteckt bist, erhält für dich den Zustand Auf dem Falschen Fuß und muss einen Einfachen Wurf gegen SG 11 bestehen, um dich ins Ziel zu nehmen (Flächeneffekte ausgenommen), ansonsten hat der Angriff oder Zauber keine Wirkung auf dich.

**GEGNER -2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

**Einfacher Wurf gegen SG 11 , um  
dich ins Ziel zu nehmen**



# VERSTECKT

Während du gegenüber einer Kreatur den Zustand Versteckt besitzt, weiß diese zwar, auf welchem Feld du dich befindest, kann aber nicht genau sagen, wo du sich dort befindest. Eine Kreatur, vor der du Versteckt bist, erhält für dich den Zustand Auf dem Falschen Fuß und muss einen Einfachen Wurf gegen SG 11 bestehen, um dich ins Ziel zu nehmen (Flächeneffekte ausgenommen), ansonsten hat der Angriff oder Zauber keine Wirkung auf dich.

**GEGNER -2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

**Einfacher Wurf gegen SG 11 , um  
dich ins Ziel zu nehmen**



# VERSTECKT

Während du gegenüber einer Kreatur den Zustand Versteckt besitzt, weiß diese zwar, auf welchem Feld du dich befindest, kann aber nicht genau sagen, wo du sich dort befindest. Eine Kreatur, vor der du Versteckt bist, erhält für dich den Zustand Auf dem Falschen Fuß und muss einen Einfachen Wurf gegen SG 11 bestehen, um dich ins Ziel zu nehmen (Flächeneffekte ausgenommen), ansonsten hat der Angriff oder Zauber keine Wirkung auf dich.

**GEGNER -2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

**Einfacher Wurf gegen SG 11 , um  
dich ins Ziel zu nehmen**



# VERSTECKT

Während du gegenüber einer Kreatur den Zustand Versteckt besitzt, weiß diese zwar, auf welchem Feld du dich befindest, kann aber nicht genau sagen, wo du sich dort befindest. Eine Kreatur, vor der du Versteckt bist, erhält für dich den Zustand Auf dem Falschen Fuß und muss einen Einfachen Wurf gegen SG 11 bestehen, um dich ins Ziel zu nehmen (Flächeneffekte ausgenommen), ansonsten hat der Angriff oder Zauber keine Wirkung auf dich.

**GEGNER -2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

**Einfacher Wurf gegen SG 11 , um  
dich ins Ziel zu nehmen**



## BEWEGUNGS- UNFÄHIG

Du kannst keine Handlungen der Kategorie Bewegung nutzen.

Solltest du Bewegungsunfähig sein, weil dich etwas festhält, dann aber eine andere Kraft versuchen, dich aus deinem Feld zu bewegen, so muss dieser Kraft ein Wurf entweder gegen den SG des dich festhaltenden Effektes oder die relevante Verteidigung (meistens den Zähigkeits-SG) des dich Festhaltenden gelingen.

**Bewegung nicht möglich**



## BEWEGUNGS- UNFÄHIG

Du kannst keine Handlungen der Kategorie Bewegung nutzen.

Solltest du Bewegungsunfähig sein, weil dich etwas festhält, dann aber eine andere Kraft versuchen, dich aus deinem Feld zu bewegen, so muss dieser Kraft ein Wurf entweder gegen den SG des dich festhaltenden Effektes oder die relevante Verteidigung (meistens den Zähigkeits-SG) des dich Festhaltenden gelingen.

**Bewegung nicht möglich**



## BEWEGUNGS- UNFÄHIG

Du kannst keine Handlungen der Kategorie Bewegung nutzen.

Solltest du Bewegungsunfähig sein, weil dich etwas festhält, dann aber eine andere Kraft versuchen, dich aus deinem Feld zu bewegen, so muss dieser Kraft ein Wurf entweder gegen den SG des dich festhaltenden Effektes oder die relevante Verteidigung (meistens den Zähigkeits-SG) des dich Festhaltenden gelingen.

**Bewegung nicht möglich**



## BEWEGUNGS- UNFÄHIG

Du kannst keine Handlungen der Kategorie Bewegung nutzen.

Solltest du Bewegungsunfähig sein, weil dich etwas festhält, dann aber eine andere Kraft versuchen, dich aus deinem Feld zu bewegen, so muss dieser Kraft ein Wurf entweder gegen den SG des dich festhaltenden Effektes oder die relevante Verteidigung (meistens den Zähigkeits-SG) des dich Festhaltenden gelingen.

**Bewegung nicht möglich**



## UNSICHTBAR

---

Du bist allen gegenüber Unentdeckt. Kreaturen können mittels Suchen versuchen dich aufzuspüren; sollte einer Kreatur ein Wahrnehmungswurf gegen deinen Heimlichkeit-SG gelingen, so bist du dieser Kreatur gegenüber lediglich Versteckt. Unsichtbar kannst du nicht den Zustand Beobachtet erlangen, solange nicht besondere Fähigkeiten oder Magie zum Einsatz kommen.

**GEGNER -2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

---

**Kann nicht gesehen oder ins Ziel  
genommen werden**



## UNSICHTBAR

---

Du bist allen gegenüber Unentdeckt. Kreaturen können mittels Suchen versuchen dich aufzuspüren; sollte einer Kreatur ein Wahrnehmungswurf gegen deinen Heimlichkeit-SG gelingen, so bist du dieser Kreatur gegenüber lediglich Versteckt. Unsichtbar kannst du nicht den Zustand Beobachtet erlangen, solange nicht besondere Fähigkeiten oder Magie zum Einsatz kommen.

**GEGNER -2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

---

**Kann nicht gesehen oder ins Ziel  
genommen werden**



## UNSICHTBAR

---

Du bist allen gegenüber Unentdeckt. Kreaturen können mittels Suchen versuchen dich aufzuspüren; sollte einer Kreatur ein Wahrnehmungswurf gegen deinen Heimlichkeit-SG gelingen, so bist du dieser Kreatur gegenüber lediglich Versteckt. Unsichtbar kannst du nicht den Zustand Beobachtet erlangen, solange nicht besondere Fähigkeiten oder Magie zum Einsatz kommen.

**GEGNER -2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

---

**Kann nicht gesehen oder ins Ziel  
genommen werden**



## UNSICHTBAR

---

Du bist allen gegenüber Unentdeckt. Kreaturen können mittels Suchen versuchen dich aufzuspüren; sollte einer Kreatur ein Wahrnehmungswurf gegen deinen Heimlichkeit-SG gelingen, so bist du dieser Kreatur gegenüber lediglich Versteckt. Unsichtbar kannst du nicht den Zustand Beobachtet erlangen, solange nicht besondere Fähigkeiten oder Magie zum Einsatz kommen.

**GEGNER -2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

---

**Kann nicht gesehen oder ins Ziel  
genommen werden**



## UNSICHTBAR

---

Du bist allen gegenüber Unentdeckt. Kreaturen können mittels Suchen versuchen dich aufzuspüren; sollte einer Kreatur ein Wahrnehmungswurf gegen deinen Heimlichkeit-SG gelingen, so bist du dieser Kreatur gegenüber lediglich Versteckt. Unsichtbar kannst du nicht den Zustand Beobachtet erlangen, solange nicht besondere Fähigkeiten oder Magie zum Einsatz kommen.

**GEGNER -2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

---

**Kann nicht gesehen oder ins Ziel  
genommen werden**



## UNSICHTBAR

---

Du bist allen gegenüber Unentdeckt. Kreaturen können mittels Suchen versuchen dich aufzuspüren; sollte einer Kreatur ein Wahrnehmungswurf gegen deinen Heimlichkeit-SG gelingen, so bist du dieser Kreatur gegenüber lediglich Versteckt. Unsichtbar kannst du nicht den Zustand Beobachtet erlangen, solange nicht besondere Fähigkeiten oder Magie zum Einsatz kommen.

**GEGNER -2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

---

**Kann nicht gesehen oder ins Ziel  
genommen werden**



## UNSICHTBAR

---

Du bist allen gegenüber Unentdeckt. Kreaturen können mittels Suchen versuchen dich aufzuspüren; sollte einer Kreatur ein Wahrnehmungswurf gegen deinen Heimlichkeit-SG gelingen, so bist du dieser Kreatur gegenüber lediglich Versteckt. Unsichtbar kannst du nicht den Zustand Beobachtet erlangen, solange nicht besondere Fähigkeiten oder Magie zum Einsatz kommen.

**GEGNER -2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

---

**Kann nicht gesehen oder ins Ziel  
genommen werden**



## UNSICHTBAR

---

Du bist allen gegenüber Unentdeckt. Kreaturen können mittels Suchen versuchen dich aufzuspüren; sollte einer Kreatur ein Wahrnehmungswurf gegen deinen Heimlichkeit-SG gelingen, so bist du dieser Kreatur gegenüber lediglich Versteckt. Unsichtbar kannst du nicht den Zustand Beobachtet erlangen, solange nicht besondere Fähigkeiten oder Magie zum Einsatz kommen.

**GEGNER -2 RK**  
**[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

---

**Kann nicht gesehen oder ins Ziel  
genommen werden**



# GELÄHMT

Dein Körper ist auf der Stelle erstarrt. Du besitzt den Zustand Auf dem Falschen Fuß und kannst nicht handeln, außer Wissen abzurufen und Handlungen einzusetzen, welche nur den Gebrauch des Verstandes erfordern (nach Maßgabe des SL).

**Kann nicht handeln,  
sondern nur denken**



# GELÄHMT

Dein Körper ist auf der Stelle erstarrt. Du besitzt den Zustand Auf dem Falschen Fuß und kannst nicht handeln, außer Wissen abzurufen und Handlungen einzusetzen, welche nur den Gebrauch des Verstandes erfordern (nach Maßgabe des SL).

**Kann nicht handeln,  
sondern nur denken**



# GELÄHMT

Dein Körper ist auf der Stelle erstarrt. Du besitzt den Zustand Auf dem Falschen Fuß und kannst nicht handeln, außer Wissen abzurufen und Handlungen einzusetzen, welche nur den Gebrauch des Verstandes erfordern (nach Maßgabe des SL).

**Kann nicht handeln,  
sondern nur denken**



# GELÄHMT

Dein Körper ist auf der Stelle erstarrt. Du besitzt den Zustand Auf dem Falschen Fuß und kannst nicht handeln, außer Wissen abzurufen und Handlungen einzusetzen, welche nur den Gebrauch des Verstandes erfordern (nach Maßgabe des SL).

**Kann nicht handeln,  
sondern nur denken**



# GELÄHMT

Dein Körper ist auf der Stelle erstarrt. Du besitzt den Zustand Auf dem Falschen Fuß und kannst nicht handeln, außer Wissen abzurufen und Handlungen einzusetzen, welche nur den Gebrauch des Verstandes erfordern (nach Maßgabe des SL).

**Kann nicht handeln,  
sondern nur denken**



# GELÄHMT

Dein Körper ist auf der Stelle erstarrt. Du besitzt den Zustand Auf dem Falschen Fuß und kannst nicht handeln, außer Wissen abzurufen und Handlungen einzusetzen, welche nur den Gebrauch des Verstandes erfordern (nach Maßgabe des SL).

**Kann nicht handeln,  
sondern nur denken**



# GELÄHMT

Dein Körper ist auf der Stelle erstarrt. Du besitzt den Zustand Auf dem Falschen Fuß und kannst nicht handeln, außer Wissen abzurufen und Handlungen einzusetzen, welche nur den Gebrauch des Verstandes erfordern (nach Maßgabe des SL).

**Kann nicht handeln,  
sondern nur denken**



# GELÄHMT

Dein Körper ist auf der Stelle erstarrt. Du besitzt den Zustand Auf dem Falschen Fuß und kannst nicht handeln, außer Wissen abzurufen und Handlungen einzusetzen, welche nur den Gebrauch des Verstandes erfordern (nach Maßgabe des SL).

**Kann nicht handeln,  
sondern nur denken**



## ANHALTENDER SCHADEN



Du erleidest diesen Schaden am Ende jedes deiner Züge, solange du über diesen Zustand verfügst; dabei würfelst du den Schaden jedesmal erneut aus. Nachdem du Anhaltenden Schaden erlitten hast, lege einen Einfachen Wurf gegen SG 15 ab, um dich zu erholen.

Du oder ein Verbündeter kann bei der Erholung mit  helfen, was einen weiteren Einfachen Wurf erlaubt.

**Nimm Schaden am Ende deines Zuges:  
Einfacher Wurf gegen SG 15  
zum Erholen**



## ANHALTENDER SCHADEN



Du erleidest diesen Schaden am Ende jedes deiner Züge, solange du über diesen Zustand verfügst; dabei würfelst du den Schaden jedesmal erneut aus. Nachdem du Anhaltenden Schaden erlitten hast, lege einen Einfachen Wurf gegen SG 15 ab, um dich zu erholen.

Du oder ein Verbündeter kann bei der Erholung mit  helfen, was einen weiteren Einfachen Wurf erlaubt.

**Nimm Schaden am Ende deines Zuges:  
Einfacher Wurf gegen SG 15  
zum Erholen**



## ANHALTENDER SCHADEN



Du erleidest diesen Schaden am Ende jedes deiner Züge, solange du über diesen Zustand verfügst; dabei würfelst du den Schaden jedesmal erneut aus. Nachdem du Anhaltenden Schaden erlitten hast, lege einen Einfachen Wurf gegen SG 15 ab, um dich zu erholen.

Du oder ein Verbündeter kann bei der Erholung mit  helfen, was einen weiteren Einfachen Wurf erlaubt.

**Nimm Schaden am Ende deines Zuges:  
Einfacher Wurf gegen SG 15  
zum Erholen**



## ANHALTENDER SCHADEN



Du erleidest diesen Schaden am Ende jedes deiner Züge, solange du über diesen Zustand verfügst; dabei würfelst du den Schaden jedesmal erneut aus. Nachdem du Anhaltenden Schaden erlitten hast, lege einen Einfachen Wurf gegen SG 15 ab, um dich zu erholen.

Du oder ein Verbündeter kann bei der Erholung mit  helfen, was einen weiteren Einfachen Wurf erlaubt.

**Nimm Schaden am Ende deines Zuges:  
Einfacher Wurf gegen SG 15  
zum Erholen**



## ANHALTENDER SCHADEN



Du erleidest diesen Schaden am Ende jedes deiner Züge, solange du über diesen Zustand verfügst; dabei würfelst du den Schaden jedesmal erneut aus. Nachdem du Anhaltenden Schaden erlitten hast, lege einen Einfachen Wurf gegen SG 15 ab, um dich zu erholen.

Du oder ein Verbündeter kann bei der Erholung mit  helfen, was einen weiteren Einfachen Wurf erlaubt.

**Nimm Schaden am Ende deines Zuges:  
Einfacher Wurf gegen SG 15  
zum Erholen**



## ANHALTENDER SCHADEN



Du erleidest diesen Schaden am Ende jedes deiner Züge, solange du über diesen Zustand verfügst; dabei würfelst du den Schaden jedesmal erneut aus. Nachdem du Anhaltenden Schaden erlitten hast, lege einen Einfachen Wurf gegen SG 15 ab, um dich zu erholen.

Du oder ein Verbündeter kann bei der Erholung mit  helfen, was einen weiteren Einfachen Wurf erlaubt.

**Nimm Schaden am Ende deines Zuges:  
Einfacher Wurf gegen SG 15  
zum Erholen**



## ANHALTENDER SCHADEN



Du erleidest diesen Schaden am Ende jedes deiner Züge, solange du über diesen Zustand verfügst; dabei würfelst du den Schaden jedesmal erneut aus. Nachdem du Anhaltenden Schaden erlitten hast, lege einen Einfachen Wurf gegen SG 15 ab, um dich zu erholen.

Du oder ein Verbündeter kann bei der Erholung mit  helfen, was einen weiteren Einfachen Wurf erlaubt.

**Nimm Schaden am Ende deines Zuges:  
Einfacher Wurf gegen SG 15  
zum Erholen**



## ANHALTENDER SCHADEN



Du erleidest diesen Schaden am Ende jedes deiner Züge, solange du über diesen Zustand verfügst; dabei würfelst du den Schaden jedesmal erneut aus. Nachdem du Anhaltenden Schaden erlitten hast, lege einen Einfachen Wurf gegen SG 15 ab, um dich zu erholen.

Du oder ein Verbündeter kann bei der Erholung mit  helfen, was einen weiteren Einfachen Wurf erlaubt.

**Nimm Schaden am Ende deines Zuges:  
Einfacher Wurf gegen SG 15  
zum Erholen**



# VERSTEINERT

Du wurdest in Stein verwandelt. Du kannst weder handeln noch etwas wahrnehmen.

Du bist ein Gegenstand, dessen Last dem Doppelten deiner normalen Last entspricht (meistens 12 bei einer Versteinerten Mittelgroßen Kreatur oder 6 bei einer Versteinerten Kleinen Kreatur), RK 9, Härte 8 und dieselben aktuellen TP wie zu Lebzeiten. Wirst du wieder in Fleisch zurückverwandelt, besitzt du dieselbe Anzahl TP wie als Statue. Sollte die Statue zerstört werden, stirbst du augenblicklich.

**Nicht handeln oder empfinden**  
**Du bist ein Gegenstand**



# VERSTEINERT

Du wurdest in Stein verwandelt. Du kannst weder handeln noch etwas wahrnehmen.

Du bist ein Gegenstand, dessen Last dem Doppelten deiner normalen Last entspricht (meistens 12 bei einer Versteinerten Mittelgroßen Kreatur oder 6 bei einer Versteinerten Kleinen Kreatur), RK 9, Härte 8 und dieselben aktuellen TP wie zu Lebzeiten. Wirst du wieder in Fleisch zurückverwandelt, besitzt du dieselbe Anzahl TP wie als Statue. Sollte die Statue zerstört werden, stirbst du augenblicklich.

**Nicht handeln oder empfinden**  
**Du bist ein Gegenstand**



# VERSTEINERT

Du wurdest in Stein verwandelt. Du kannst weder handeln noch etwas wahrnehmen.

Du bist ein Gegenstand, dessen Last dem Doppelten deiner normalen Last entspricht (meistens 12 bei einer Versteinerten Mittelgroßen Kreatur oder 6 bei einer Versteinerten Kleinen Kreatur), RK 9, Härte 8 und dieselben aktuellen TP wie zu Lebzeiten. Wirst du wieder in Fleisch zurückverwandelt, besitzt du dieselbe Anzahl TP wie als Statue. Sollte die Statue zerstört werden, stirbst du augenblicklich.

**Nicht handeln oder empfinden**  
**Du bist ein Gegenstand**



# VERSTEINERT

Du wurdest in Stein verwandelt. Du kannst weder handeln noch etwas wahrnehmen.

Du bist ein Gegenstand, dessen Last dem Doppelten deiner normalen Last entspricht (meistens 12 bei einer Versteinerten Mittelgroßen Kreatur oder 6 bei einer Versteinerten Kleinen Kreatur), RK 9, Härte 8 und dieselben aktuellen TP wie zu Lebzeiten. Wirst du wieder in Fleisch zurückverwandelt, besitzt du dieselbe Anzahl TP wie als Statue. Sollte die Statue zerstört werden, stirbst du augenblicklich.

**Nicht handeln oder empfinden**  
**Du bist ein Gegenstand**



## LIEGEND

Du liegst auf dem Boden. Du bist Auf dem Falschen Fuß und erleidest einen Situationsbonus von -2 auf Angriffswürfe. Die einzigen Bewegungshandlungen, die du nutzen kannst, sind Aufstehen und Kriechen. Aufstehen beendet den Zustand.

Du kannst In Deckung gehen nutzen, um bessere Deckung gegen Fernkampfangriffe zu erlangen (du behältst aber den Zustand Auf dem Falschen Fuß).

Erleidest du beim Fliegen oder Klettern den Zustand Liegend, stürzt du ab.

**-2 RK (AUF DEM FALSCHEN FUSS)  
-2 ANGRIFFSWÜRFE**

**Nur Aufstehen und Kriechen  
Kann In Deckung gehen**



## LIEGEND

Du liegst auf dem Boden. Du bist Auf dem Falschen Fuß und erleidest einen Situationsbonus von -2 auf Angriffswürfe. Die einzigen Bewegungshandlungen, die du nutzen kannst, sind Aufstehen und Kriechen. Aufstehen beendet den Zustand.

Du kannst In Deckung gehen nutzen, um bessere Deckung gegen Fernkampfangriffe zu erlangen (du behältst aber den Zustand Auf dem Falschen Fuß).

Erleidest du beim Fliegen oder Klettern den Zustand Liegend, stürzt du ab.

**-2 RK (AUF DEM FALSCHEN FUSS)  
-2 ANGRIFFSWÜRFE**

**Nur Aufstehen und Kriechen  
Kann In Deckung gehen**



## LIEGEND

Du liegst auf dem Boden. Du bist Auf dem Falschen Fuß und erleidest einen Situationsbonus von -2 auf Angriffswürfe. Die einzigen Bewegungshandlungen, die du nutzen kannst, sind Aufstehen und Kriechen. Aufstehen beendet den Zustand.

Du kannst In Deckung gehen nutzen, um bessere Deckung gegen Fernkampfangriffe zu erlangen (du behältst aber den Zustand Auf dem Falschen Fuß).

Erleidest du beim Fliegen oder Klettern den Zustand Liegend, stürzt du ab.

**-2 RK (AUF DEM FALSCHEN FUSS)  
-2 ANGRIFFSWÜRFE**

**Nur Aufstehen und Kriechen  
Kann In Deckung gehen**



## LIEGEND

Du liegst auf dem Boden. Du bist Auf dem Falschen Fuß und erleidest einen Situationsbonus von -2 auf Angriffswürfe. Die einzigen Bewegungshandlungen, die du nutzen kannst, sind Aufstehen und Kriechen. Aufstehen beendet den Zustand.

Du kannst In Deckung gehen nutzen, um bessere Deckung gegen Fernkampfangriffe zu erlangen (du behältst aber den Zustand Auf dem Falschen Fuß).

Erleidest du beim Fliegen oder Klettern den Zustand Liegend, stürzt du ab.

**-2 RK (AUF DEM FALSCHEN FUSS)  
-2 ANGRIFFSWÜRFE**

**Nur Aufstehen und Kriechen  
Kann In Deckung gehen**



## LIEGEND

Du liegst auf dem Boden. Du bist Auf dem Falschen Fuß und erleidest einen Situationsbonus von -2 auf Angriffswürfe. Die einzigen Bewegungshandlungen, die du nutzen kannst, sind Aufstehen und Kriechen. Aufstehen beendet den Zustand.

Du kannst In Deckung gehen nutzen, um bessere Deckung gegen Fernkampfangriffe zu erlangen (du behältst aber den Zustand Auf dem Falschen Fuß).

Erleidest du beim Fliegen oder Klettern den Zustand Liegend, stürzt du ab.

**-2 RK (AUF DEM FALSCHEN FUSS)  
-2 ANGRIFFSWÜRFE**

**Nur Aufstehen und Kriechen  
Kann In Deckung gehen**



## LIEGEND

Du liegst auf dem Boden. Du bist Auf dem Falschen Fuß und erleidest einen Situationsbonus von -2 auf Angriffswürfe. Die einzigen Bewegungshandlungen, die du nutzen kannst, sind Aufstehen und Kriechen. Aufstehen beendet den Zustand.

Du kannst In Deckung gehen nutzen, um bessere Deckung gegen Fernkampfangriffe zu erlangen (du behältst aber den Zustand Auf dem Falschen Fuß).

Erleidest du beim Fliegen oder Klettern den Zustand Liegend, stürzt du ab.

**-2 RK (AUF DEM FALSCHEN FUSS)  
-2 ANGRIFFSWÜRFE**

**Nur Aufstehen und Kriechen  
Kann In Deckung gehen**



## LIEGEND

Du liegst auf dem Boden. Du bist Auf dem Falschen Fuß und erleidest einen Situationsbonus von -2 auf Angriffswürfe. Die einzigen Bewegungshandlungen, die du nutzen kannst, sind Aufstehen und Kriechen. Aufstehen beendet den Zustand.

Du kannst In Deckung gehen nutzen, um bessere Deckung gegen Fernkampfangriffe zu erlangen (du behältst aber den Zustand Auf dem Falschen Fuß).

Erleidest du beim Fliegen oder Klettern den Zustand Liegend, stürzt du ab.

**-2 RK (AUF DEM FALSCHEN FUSS)  
-2 ANGRIFFSWÜRFE**

**Nur Aufstehen und Kriechen  
Kann In Deckung gehen**



## LIEGEND

Du liegst auf dem Boden. Du bist Auf dem Falschen Fuß und erleidest einen Situationsbonus von -2 auf Angriffswürfe. Die einzigen Bewegungshandlungen, die du nutzen kannst, sind Aufstehen und Kriechen. Aufstehen beendet den Zustand.

Du kannst In Deckung gehen nutzen, um bessere Deckung gegen Fernkampfangriffe zu erlangen (du behältst aber den Zustand Auf dem Falschen Fuß).

Erleidest du beim Fliegen oder Klettern den Zustand Liegend, stürzt du ab.

**-2 RK (AUF DEM FALSCHEN FUSS)  
-2 ANGRIFFSWÜRFE**

**Nur Aufstehen und Kriechen  
Kann In Deckung gehen**



# BESCHLEUNIGT

Du erlangst 1 zusätzliche Aktion zu Beginn deines Zuges jede Runde. Du kannst mit dieser zusätzlichen Aktion nur die spezifizierte Handlung ausführen.

**+1 , kann genutzt werden für:**



# BESCHLEUNIGT

Du erlangst 1 zusätzliche Aktion zu Beginn deines Zuges jede Runde. Du kannst mit dieser zusätzlichen Aktion nur die spezifizierte Handlung ausführen.

**+1 , kann genutzt werden für:**



# BESCHLEUNIGT

Du erlangst 1 zusätzliche Aktion zu Beginn deines Zuges jede Runde. Du kannst mit dieser zusätzlichen Aktion nur die spezifizierte Handlung ausführen.

**+1 , kann genutzt werden für:**



# BESCHLEUNIGT

Du erlangst 1 zusätzliche Aktion zu Beginn deines Zuges jede Runde. Du kannst mit dieser zusätzlichen Aktion nur die spezifizierte Handlung ausführen.

**+1 , kann genutzt werden für:**



## BESCHLEUNIGT

Du erlangst 1 zusätzliche Aktion zu Beginn deines Zuges jede Runde. Du kannst mit dieser zusätzlichen Aktion nur die spezifizierte Handlung ausführen.

**+1  , kann genutzt werden für:**



# BESCHLEUNIGT

Du erlangst 1 zusätzliche Aktion zu Beginn deines Zuges jede Runde. Du kannst mit dieser zusätzlichen Aktion nur die spezifizierte Handlung ausführen.

**+1 , kann genutzt werden für:**



## GEBUNDEN

Du bist gefesselt und kannst dich kaum bewegen oder eine Kreatur hat dich im Haltegriff. Du erhältst die Zustände Auf dem Falschen Fuß und Bewegungsunfähig und kannst keine Handlungen der Kategorien Offensive oder Handhaben ausüben, mit Ausnahme von Versuchen, mittels Entkommen oder Gewaltsam öffnen deinen Fesseln zu entringen.

**-2 RK (AUF DEM FALSCHEN FUSS)**

**Nicht bewegen, Angreifen oder Handhaben (außer Entkommen oder Gewaltsam öffnen)**



## GEBUNDEN

Du bist gefesselt und kannst dich kaum bewegen oder eine Kreatur hat dich im Haltegriff. Du erhältst die Zustände Auf dem Falschen Fuß und Bewegungsunfähig und kannst keine Handlungen der Kategorien Offensive oder Handhaben ausüben, mit Ausnahme von Versuchen, mittels Entkommen oder Gewaltsam öffnen deinen Fesseln zu entringen.

**-2 RK (AUF DEM FALSCHEN FUSS)**

**Nicht bewegen, Angreifen oder Handhaben (außer Entkommen oder Gewaltsam öffnen)**



## GEBUNDEN

Du bist gefesselt und kannst dich kaum bewegen oder eine Kreatur hat dich im Haltegriff. Du erhältst die Zustände Auf dem Falschen Fuß und Bewegungsunfähig und kannst keine Handlungen der Kategorien Offensive oder Handhaben ausüben, mit Ausnahme von Versuchen, mittels Entkommen oder Gewaltsam öffnen deinen Fesseln zu entringen.

**-2 RK (AUF DEM FALSCHEN FUSS)**

**Nicht bewegen, Angreifen oder Handhaben (außer Entkommen oder Gewaltsam öffnen)**



## GEBUNDEN

Du bist gefesselt und kannst dich kaum bewegen oder eine Kreatur hat dich im Haltegriff. Du erhältst die Zustände Auf dem Falschen Fuß und Bewegungsunfähig und kannst keine Handlungen der Kategorien Offensive oder Handhaben ausüben, mit Ausnahme von Versuchen, mittels Entkommen oder Gewaltsam öffnen deinen Fesseln zu entringen.

**-2 RK (AUF DEM FALSCHEN FUSS)**

**Nicht bewegen, Angreifen oder Handhaben (außer Entkommen oder Gewaltsam öffnen)**



# KRÄNKELEND

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Kränkelnd auf all deine Würfe und SG. Du kannst freiwillig nichts zu dir nehmen (Tränke eingeschlossen).

Du kannst  aufwenden, um zu würgen und einen Zähigkeitswurf gegen den SG des Effekts abzulegen. Bei einem Erfolg sinkt dein Zustandswert für Kränkelnd um 1 (bei einem Kritischen Erfolg um 2).

—



**AUF ALLE WÜRFE  
UND SG**

 , um Erholung zu versuchen



# KRÄNKELEND

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Kränkelnd auf all deine Würfe und SG. Du kannst freiwillig nichts zu dir nehmen (Tränke eingeschlossen).

Du kannst  aufwenden, um zu würgen und einen Zähigkeitswurf gegen den SG des Effekts abzulegen. Bei einem Erfolg sinkt dein Zustandswert für Kränkelnd um 1 (bei einem Kritischen Erfolg um 2).

—



**AUF ALLE WÜRFE  
UND SG**

, um Erholung zu versuchen



# KRÄNKELEND

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Kränkelnd auf all deine Würfe und SG. Du kannst freiwillig nichts zu dir nehmen (Tränke eingeschlossen).

Du kannst  aufwenden, um zu würgen und einen Zähigkeitswurf gegen den SG des Effekts abzulegen. Bei einem Erfolg sinkt dein Zustandswert für Kränkelnd um 1 (bei einem Kritischen Erfolg um 2).

—



**AUF ALLE WÜRFE  
UND SG**

, um Erholung zu versuchen



# KRÄNKELEND

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Kränkelnd auf all deine Würfe und SG. Du kannst freiwillig nichts zu dir nehmen (Tränke eingeschlossen).

Du kannst  aufwenden, um zu würgen und einen Zähigkeitswurf gegen den SG des Effekts abzulegen. Bei einem Erfolg sinkt dein Zustandswert für Kränkelnd um 1 (bei einem Kritischen Erfolg um 2).

—



**AUF ALLE WÜRFE  
UND SG**

, um Erholung zu versuchen



# KRÄNKELEND

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Kränkelnd auf all deine Würfe und SG. Du kannst freiwillig nichts zu dir nehmen (Tränke eingeschlossen).

Du kannst  aufwenden, um zu würgen und einen Zähigkeitswurf gegen den SG des Effekts abzulegen. Bei einem Erfolg sinkt dein Zustandswert für Kränkelnd um 1 (bei einem Kritischen Erfolg um 2).

—



**AUF ALLE WÜRFE  
UND SG**

 , um Erholung zu versuchen



# KRÄNKELEND

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Kränkelnd auf all deine Würfe und SG. Du kannst freiwillig nichts zu dir nehmen (Tränke eingeschlossen).

Du kannst  aufwenden, um zu würgen und einen Zähigkeitswurf gegen den SG des Effekts abzulegen. Bei einem Erfolg sinkt dein Zustandswert für Kränkelnd um 1 (bei einem Kritischen Erfolg um 2).

—



**AUF ALLE WÜRFE  
UND SG**

 , um Erholung zu versuchen



# KRÄNKELEND

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Kränkelnd auf all deine Würfe und SG. Du kannst freiwillig nichts zu dir nehmen (Tränke eingeschlossen).

Du kannst  aufwenden, um zu würgen und einen Zähigkeitswurf gegen den SG des Effekts abzulegen. Bei einem Erfolg sinkt dein Zustandswert für Kränkelnd um 1 (bei einem Kritischen Erfolg um 2).

—



**AUF ALLE WÜRFE  
UND SG**

, um Erholung zu versuchen



# KRÄNKELEND

Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Kränkelnd auf all deine Würfe und SG. Du kannst freiwillig nichts zu dir nehmen (Tränke eingeschlossen).

Du kannst  aufwenden, um zu würgen und einen Zähigkeitswurf gegen den SG des Effekts abzulegen. Bei einem Erfolg sinkt dein Zustandswert für Kränkelnd um 1 (bei einem Kritischen Erfolg um 2).

—



**AUF ALLE WÜRFE  
UND SG**

, um Erholung zu versuchen



# VERLANGSAMT

Du hast weniger Aktionen zur Verfügung. Wenn du deine Aktionen zu Beginn deines Zuges zurückerlangst, so reduziere ihre Anzahl um deinen Zustandswert für Verlangsamung.

Da Verlangsamung sich zu Beginn deines Zuges auswirkt, verlierst du deine Aktionen nicht augenblicklich, solltest du den Zustand Verlangsamung während deines Zuges erhalten. Solltest du zugleich Betäubt und Verlangsamung sein, zählen durch Verlangsamung verlorene Aktionen zu Betäubt hinzu.

-





# VERLANGSAMT

Du hast weniger Aktionen zur Verfügung. Wenn du deine Aktionen zu Beginn deines Zuges zurückerlangst, so reduziere ihre Anzahl um deinen Zustandswert für Verlangsamung.

Da Verlangsamung sich zu Beginn deines Zuges auswirkt, verlierst du deine Aktionen nicht augenblicklich, solltest du den Zustand Verlangsamung während deines Zuges erhalten. Solltest du zugleich Betäubt und Verlangsamung sein, zählen durch Verlangsamung verlorene Aktionen zu Betäubt hinzu.

-





# VERLANGSAMT

Du hast weniger Aktionen zur Verfügung. Wenn du deine Aktionen zu Beginn deines Zuges zurückerlangst, so reduziere ihre Anzahl um deinen Zustandswert für Verlangsamung.

Da Verlangsamung sich zu Beginn deines Zuges auswirkt, verlierst du deine Aktionen nicht augenblicklich, solltest du den Zustand Verlangsamung während deines Zuges erhalten. Solltest du zugleich Betäubt und Verlangsamung sein, zählen durch Verlangsamung verlorene Aktionen zu Betäubt hinzu.

-





# VERLANGSAMT

Du hast weniger Aktionen zur Verfügung. Wenn du deine Aktionen zu Beginn deines Zuges zurückerlangst, so reduziere ihre Anzahl um deinen Zustandswert für Verlangsamung.

Da Verlangsamung sich zu Beginn deines Zuges auswirkt, verlierst du deine Aktionen nicht augenblicklich, solltest du den Zustand Verlangsamung während deines Zuges erhalten. Solltest du zugleich Betäubt und Verlangsamung sein, zählen durch Verlangsamung verlorene Aktionen zu Betäubt hinzu.

-





# VERLANGSAMT

Du hast weniger Aktionen zur Verfügung. Wenn du deine Aktionen zu Beginn deines Zuges zurückerlangst, so reduziere ihre Anzahl um deinen Zustandswert für Verlangsamt.

Da Verlangsamt sich zu Beginn deines Zuges auswirkt, verlierst du deine Aktionen nicht augenblicklich, solltest du den Zustand Verlangsamt während deines Zuges erhalten. Solltest du zugleich Betäubt und Verlangsamt sein, zählen durch Verlangsamt verlorene Aktionen zu Betäubt hinzu.

-





# VERLANGSAMT

Du hast weniger Aktionen zur Verfügung. Wenn du deine Aktionen zu Beginn deines Zuges zurückerlangst, so reduziere ihre Anzahl um deinen Zustandswert für Verlangsamt.

Da Verlangsamt sich zu Beginn deines Zuges auswirkt, verlierst du deine Aktionen nicht augenblicklich, solltest du den Zustand Verlangsamt während deines Zuges erhalten. Solltest du zugleich Betäubt und Verlangsamt sein, zählen durch Verlangsamt verlorene Aktionen zu Betäubt hinzu.

–





# VERLANGSAMT

Du hast weniger Aktionen zur Verfügung. Wenn du deine Aktionen zu Beginn deines Zuges zurückerlangst, so reduziere ihre Anzahl um deinen Zustandswert für Verlangsamt.

Da Verlangsamt sich zu Beginn deines Zuges auswirkt, verlierst du deine Aktionen nicht augenblicklich, solltest du den Zustand Verlangsamt während deines Zuges erhalten. Solltest du zugleich Betäubt und Verlangsamt sein, zählen durch Verlangsamt verlorene Aktionen zu Betäubt hinzu.

-





# VERLANGSAMT

Du hast weniger Aktionen zur Verfügung. Wenn du deine Aktionen zu Beginn deines Zuges zurückerlangst, so reduziere ihre Anzahl um deinen Zustandswert für Verlangsamt.

Da Verlangsamt sich zu Beginn deines Zuges auswirkt, verlierst du deine Aktionen nicht augenblicklich, solltest du den Zustand Verlangsamt während deines Zuges erhalten. Solltest du zugleich Betäubt und Verlangsamt sein, zählen durch Verlangsamt verlorene Aktionen zu Betäubt hinzu.

–





# BETÄUBT

Du kannst nicht handeln, während du Betäubt bist. Betäubt besitzt in der Regel einen Zustandswert, der besagt, wie viele Aktionen du insgesamt verlierst. Immer wenn du Aktionen zurückerlangst, reduzierst du erst ihre Anzahl um deinen Zustandswert für Betäubt und dann deinen Zustandswert für Betäubt um die Anzahl der verlorenen Aktionen.

Wenn der Zustand eine Wirkungsdauer aufweist, verlierst du während der aufgeführten Wirkungsdauer alle Aktionen.



**Kann nicht handeln**

**Reduziere Wert, wann immer  
du Aktionen zurückerhältst**



# BETÄUBT

Du kannst nicht handeln, während du Betäubt bist. Betäubt besitzt in der Regel einen Zustandswert, der besagt, wie viele Aktionen du insgesamt verlierst. Immer wenn du Aktionen zurückerlangst, reduzierst du erst ihre Anzahl um deinen Zustandswert für Betäubt und dann deinen Zustandswert für Betäubt um die Anzahl der verlorenen Aktionen.

Wenn der Zustand eine Wirkungsdauer aufweist, verlierst du während der aufgeführten Wirkungsdauer alle Aktionen.



**Kann nicht handeln**

**Reduziere Wert, wann immer  
du Aktionen zurückerhältst**



# BETÄUBT

Du kannst nicht handeln, während du Betäubt bist. Betäubt besitzt in der Regel einen Zustandswert, der besagt, wie viele Aktionen du insgesamt verlierst. Immer wenn du Aktionen zurückerlangst, reduzierst du erst ihre Anzahl um deinen Zustandswert für Betäubt und dann deinen Zustandswert für Betäubt um die Anzahl der verlorenen Aktionen.

Wenn der Zustand eine Wirkungsdauer aufweist, verlierst du während der aufgeführten Wirkungsdauer alle Aktionen.



**Kann nicht handeln**

**Reduziere Wert, wann immer  
du Aktionen zurückerhältst**



# BETÄUBT

Du kannst nicht handeln, während du Betäubt bist. Betäubt besitzt in der Regel einen Zustandswert, der besagt, wie viele Aktionen du insgesamt verlierst. Immer wenn du Aktionen zurückerlangst, reduzierst du erst ihre Anzahl um deinen Zustandswert für Betäubt und dann deinen Zustandswert für Betäubt um die Anzahl der verlorenen Aktionen.

Wenn der Zustand eine Wirkungsdauer aufweist, verlierst du während der aufgeführten Wirkungsdauer alle Aktionen.



**Kann nicht handeln**

**Reduziere Wert, wann immer  
du Aktionen zurückerhältst**



# BETÄUBT

Du kannst nicht handeln, während du Betäubt bist. Betäubt besitzt in der Regel einen Zustandswert, der besagt, wie viele Aktionen du insgesamt verlierst. Immer wenn du Aktionen zurückerlangst, reduzierst du erst ihre Anzahl um deinen Zustandswert für Betäubt und dann deinen Zustandswert für Betäubt um die Anzahl der verlorenen Aktionen.

Wenn der Zustand eine Wirkungsdauer aufweist, verlierst du während der aufgeführten Wirkungsdauer alle Aktionen.



**Kann nicht handeln**

**Reduziere Wert, wann immer  
du Aktionen zurückerhältst**



# BETÄUBT

Du kannst nicht handeln, während du Betäubt bist. Betäubt besitzt in der Regel einen Zustandswert, der besagt, wie viele Aktionen du insgesamt verlierst. Immer wenn du Aktionen zurückerlangst, reduzierst du erst ihre Anzahl um deinen Zustandswert für Betäubt und dann deinen Zustandswert für Betäubt um die Anzahl der verlorenen Aktionen.

Wenn der Zustand eine Wirkungsdauer aufweist, verlierst du während der aufgeführten Wirkungsdauer alle Aktionen.



**Kann nicht handeln**

**Reduziere Wert, wann immer  
du Aktionen zurückerhältst**



# BETÄUBT

Du kannst nicht handeln, während du Betäubt bist. Betäubt besitzt in der Regel einen Zustandswert, der besagt, wie viele Aktionen du insgesamt verlierst. Immer wenn du Aktionen zurückerlangst, reduzierst du erst ihre Anzahl um deinen Zustandswert für Betäubt und dann deinen Zustandswert für Betäubt um die Anzahl der verlorenen Aktionen.

Wenn der Zustand eine Wirkungsdauer aufweist, verlierst du während der aufgeführten Wirkungsdauer alle Aktionen.



**Kann nicht handeln**

**Reduziere Wert, wann immer  
du Aktionen zurückerhältst**



# BETÄUBT

Du kannst nicht handeln, während du Betäubt bist. Betäubt besitzt in der Regel einen Zustandswert, der besagt, wie viele Aktionen du insgesamt verlierst. Immer wenn du Aktionen zurückerlangst, reduzierst du erst ihre Anzahl um deinen Zustandswert für Betäubt und dann deinen Zustandswert für Betäubt um die Anzahl der verlorenen Aktionen.

Wenn der Zustand eine Wirkungsdauer aufweist, verlierst du während der aufgeführten Wirkungsdauer alle Aktionen.



**Kann nicht handeln**

**Reduziere Wert, wann immer  
du Aktionen zurückerhältst**



## BENOMMEN

Du erhältst einen Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes auf IN-, WE- und CH-basierende Würfe und SG, darunter Willenswürfe, Zauberangriffswürfe, Zauber-SG und Fertigkeitwürfe, die auf diesen Attributswerten basieren.

Wenn du einen Zauber wirkst, während du den Zustand Benommen besitzt, wird der Zauber unterbrochen, sofern du nicht einen Einfachen Wurf gegen SG 5 + Zustandswert bestehst.

—  **AUF IN-, WE- UND  
CH-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**

**Einfacher Wurf gegen SG 5 + Wert,  
um einen Zauber zu wirken**



## BENOMMEN

Du erhältst einen Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes auf IN-, WE- und CH-basierende Würfe und SG, darunter Willenswürfe, Zauberangriffswürfe, Zauber-SG und Fertigkeitwürfe, die auf diesen Attributswerten basieren.

Wenn du einen Zauber wirkst, während du den Zustand Benommen besitzt, wird der Zauber unterbrochen, sofern du nicht einen Einfachen Wurf gegen SG 5 + Zustandswert bestehst.

—  **AUF IN-, WE- UND  
CH-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**

**Einfacher Wurf gegen SG 5 + Wert,  
um einen Zauber zu wirken**



## BENOMMEN

Du erhältst einen Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes auf IN-, WE- und CH-basierende Würfe und SG, darunter Willenswürfe, Zauberangriffswürfe, Zauber-SG und Fertigkeitwürfe, die auf diesen Attributswerten basieren.

Wenn du einen Zauber wirkst, während du den Zustand Benommen besitzt, wird der Zauber unterbrochen, sofern du nicht einen Einfachen Wurf gegen SG 5 + Zustandswert bestehst.

—  **AUF IN-, WE- UND CH-BASIERENDE WÜRFE UND SG**

**Einfacher Wurf gegen SG 5 + Wert,  
um einen Zauber zu wirken**



## BENOMMEN

Du erhältst einen Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes auf IN-, WE- und CH-basierende Würfe und SG, darunter Willenswürfe, Zauberangriffswürfe, Zauber-SG und Fertigkeitwürfe, die auf diesen Attributswerten basieren.

Wenn du einen Zauber wirkst, während du den Zustand Benommen besitzt, wird der Zauber unterbrochen, sofern du nicht einen Einfachen Wurf gegen SG 5 + Zustandswert bestehst.

—  **AUF IN-, WE- UND  
CH-BASIERENDE  
WÜRFE UND SG**

**Einfacher Wurf gegen SG 5 + Wert,  
um einen Zauber zu wirken**



# BEWUSSTLOS

Du kannst nicht handeln und erhältst die Zustände Blind und Auf dem Falschen Fuß. Du erleidest einen Zustandsmalus von -4 auf RK, Wahrnehmung und Reflexwürfe. Du erhältst den Zustand Liegend und lässt alle gehaltenen Gegenstände fallen. Du kannst nicht aufwachen, solange du 0 TP hast.

Wenn du Bewusstlos bist und 1 oder mehr TP besitzt, wachst du auf, wenn:

- Du erleidest Schaden.
- Du erlangst Heilung.
- Du wirst wachgerüttelt (Interaktion).
- Es gibt ein lautes Geräusch und dir gelingt ein Wahrnehmungswurf Am Anfang deines Zuges.

**-6 RK (AUF DEM FALSCHEN FUSS)**  
**-4 WAHRNEHMUNG UND REFLEX**



# BEWUSSTLOS

Du kannst nicht handeln und erhältst die Zustände Blind und Auf dem Falschen Fuß. Du erleidest einen Zustandsmalus von -4 auf RK, Wahrnehmung und Reflexwürfe. Du erhältst den Zustand Liegend und lässt alle gehaltenen Gegenstände fallen. Du kannst nicht aufwachen, solange du 0 TP hast.

Wenn du Bewusstlos bist und 1 oder mehr TP besitzt, wachst du auf, wenn:

- Du erleidest Schaden.
- Du erlangst Heilung.
- Du wirst wachgerüttelt (Interaktion).
- Es gibt ein lautes Geräusch und dir gelingt ein Wahrnehmungswurf Am Anfang deines Zuges.

**-6 RK (AUF DEM FALSCHEN FUSS)**  
**-4 WAHRNEHMUNG UND REFLEX**



# BEWUSSTLOS

Du kannst nicht handeln und erhältst die Zustände Blind und Auf dem Falschen Fuß. Du erleidest einen Zustandsmalus von -4 auf RK, Wahrnehmung und Reflexwürfe. Du erhältst den Zustand Liegend und lässt alle gehaltenen Gegenstände fallen. Du kannst nicht aufwachen, solange du 0 TP hast.

Wenn du Bewusstlos bist und 1 oder mehr TP besitzt, wachst du auf, wenn:

- Du erleidest Schaden.
- Du erlangst Heilung.
- Du wirst wachgerüttelt (Interaktion).
- Es gibt ein lautes Geräusch und dir gelingt ein Wahrnehmungswurf Am Anfang deines Zuges.

**-6 RK (AUF DEM FALSCHEN FUSS)**  
**-4 WAHRNEHMUNG UND REFLEX**



# BEWUSSTLOS

Du kannst nicht handeln und erhältst die Zustände Blind und Auf dem Falschen Fuß. Du erleidest einen Zustandsmalus von -4 auf RK, Wahrnehmung und Reflexwürfe. Du erhältst den Zustand Liegend und lässt alle gehaltenen Gegenstände fallen. Du kannst nicht aufwachen, solange du 0 TP hast.

Wenn du Bewusstlos bist und 1 oder mehr TP besitzt, wachst du auf, wenn:

- Du erleidest Schaden.
- Du erlangst Heilung.
- Du wirst wachgerüttelt (Interaktion).
- Es gibt ein lautes Geräusch und dir gelingt ein Wahrnehmungswurf Am Anfang deines Zuges.

**-6 RK (AUF DEM FALSCHEN FUSS)**  
**-4 WAHRNEHMUNG UND REFLEX**



# BEWUSSTLOS

Du kannst nicht handeln und erhältst die Zustände Blind und Auf dem Falschen Fuß. Du erleidest einen Zustandsmalus von -4 auf RK, Wahrnehmung und Reflexwürfe. Du erhältst den Zustand Liegend und lässt alle gehaltenen Gegenstände fallen. Du kannst nicht aufwachen, solange du 0 TP hast.

Wenn du Bewusstlos bist und 1 oder mehr TP besitzt, wachst du auf, wenn:

- Du erleidest Schaden.
- Du erlangst Heilung.
- Du wirst wachgerüttelt (Interaktion).
- Es gibt ein lautes Geräusch und dir gelingt ein Wahrnehmungswurf Am Anfang deines Zuges.

**-6 RK (AUF DEM FALSCHEN FUSS)**  
**-4 WAHRNEHMUNG UND REFLEX**



# BEWUSSTLOS

Du kannst nicht handeln und erhältst die Zustände Blind und Auf dem Falschen Fuß. Du erleidest einen Zustandsmalus von -4 auf RK, Wahrnehmung und Reflexwürfe. Du erhältst den Zustand Liegend und lässt alle gehaltenen Gegenstände fallen. Du kannst nicht aufwachen, solange du 0 TP hast.

Wenn du Bewusstlos bist und 1 oder mehr TP besitzt, wachst du auf, wenn:

- Du erleidest Schaden.
- Du erlangst Heilung.
- Du wirst wachgerüttelt (Interaktion).
- Es gibt ein lautes Geräusch und dir gelingt ein Wahrnehmungswurf Am Anfang deines Zuges.

**-6 RK (AUF DEM FALSCHEN FUSS)**  
**-4 WAHRNEHMUNG UND REFLEX**



# BEWUSSTLOS

Du kannst nicht handeln und erhältst die Zustände Blind und Auf dem Falschen Fuß. Du erleidest einen Zustandsmalus von -4 auf RK, Wahrnehmung und Reflexwürfe. Du erhältst den Zustand Liegend und lässt alle gehaltenen Gegenstände fallen. Du kannst nicht aufwachen, solange du 0 TP hast.

Wenn du Bewusstlos bist und 1 oder mehr TP besitzt, wachst du auf, wenn:

- Du erleidest Schaden.
- Du erlangst Heilung.
- Du wirst wachgerüttelt (Interaktion).
- Es gibt ein lautes Geräusch und dir gelingt ein Wahrnehmungswurf Am Anfang deines Zuges.

**-6 RK (AUF DEM FALSCHEN FUSS)**  
**-4 WAHRNEHMUNG UND REFLEX**



# BEWUSSTLOS

Du kannst nicht handeln und erhältst die Zustände Blind und Auf dem Falschen Fuß. Du erleidest einen Zustandsmalus von -4 auf RK, Wahrnehmung und Reflexwürfe. Du erhältst den Zustand Liegend und lässt alle gehaltenen Gegenstände fallen. Du kannst nicht aufwachen, solange du 0 TP hast.

Wenn du Bewusstlos bist und 1 oder mehr TP besitzt, wachst du auf, wenn:

- Du erleidest Schaden.
- Du erlangst Heilung.
- Du wirst wachgerüttelt (Interaktion).
- Es gibt ein lautes Geräusch und dir gelingt ein Wahrnehmungswurf Am Anfang deines Zuges.

**-6 RK (AUF DEM FALSCHEN FUSS)**  
**-4 WAHRNEHMUNG UND REFLEX**



## UNENTDECKT

Wenn du gegenüber einer Kreatur Unentdeckt bist, kann diese dich nicht sehen, weiß nicht, auf welchem Feld du dich befindest, und dich nicht als Ziel auswählen, aber Flächeneffekte betreffen dich weiterhin. Die Kreatur besitzt dir gegenüber den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Eine Kreatur kann raten, in welchem Feld du dich befindest, um dich als Ziel auszuwählen. Dies wirkt wie der Angriff auf eine Versteckte Kreatur, aber der SL würfelt verdeckt.

**GEGNER -2 RK  
[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

**Kann nicht gesehen oder ins Ziel  
genommen werden**



## UNENTDECKT

Wenn du gegenüber einer Kreatur Unentdeckt bist, kann diese dich nicht sehen, weiß nicht, auf welchem Feld du dich befindest, und dich nicht als Ziel auswählen, aber Flächeneffekte betreffen dich weiterhin. Die Kreatur besitzt dir gegenüber den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Eine Kreatur kann raten, in welchem Feld du dich befindest, um dich als Ziel auszuwählen. Dies wirkt wie der Angriff auf eine Versteckte Kreatur, aber der SL würfelt verdeckt.

**GEGNER -2 RK  
[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

**Kann nicht gesehen oder ins Ziel  
genommen werden**



## UNENTDECKT

Wenn du gegenüber einer Kreatur Unentdeckt bist, kann diese dich nicht sehen, weiß nicht, auf welchem Feld du dich befindest, und dich nicht als Ziel auswählen, aber Flächeneffekte betreffen dich weiterhin. Die Kreatur besitzt dir gegenüber den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Eine Kreatur kann raten, in welchem Feld du dich befindest, um dich als Ziel auszuwählen. Dies wirkt wie der Angriff auf eine Versteckte Kreatur, aber der SL würfelt verdeckt.

**GEGNER -2 RK  
[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

**Kann nicht gesehen oder ins Ziel  
genommen werden**



## UNENTDECKT

Wenn du gegenüber einer Kreatur Unentdeckt bist, kann diese dich nicht sehen, weiß nicht, auf welchem Feld du dich befindest, und dich nicht als Ziel auswählen, aber Flächeneffekte betreffen dich weiterhin. Die Kreatur besitzt dir gegenüber den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Eine Kreatur kann raten, in welchem Feld du dich befindest, um dich als Ziel auszuwählen. Dies wirkt wie der Angriff auf eine Versteckte Kreatur, aber der SL würfelt verdeckt.

**GEGNER -2 RK  
[AUF DEM FALSCHEN FUSS]**

**Kann nicht gesehen oder ins Ziel  
genommen werden**



# VERWUNDET

Immer wenn du den Zustand Sterbend erhältst oder erhöhst, addiere deinen Zustandswert für Verwundet auf deinen Wert.

Der Zustand Verwundet endet, wenn dir jemand mittels Wunden versorgen TP zurückgibt oder wenn du auf deine maximale Anzahl an TP zurückgebracht wirst und dich 10 Minuten lang ausgeruht hast.

+



**Sterbend, wenn  
dein Zustandswert  
für Sterbend steigt**



# VERWUNDET

Immer wenn du den Zustand Sterbend erhältst oder erhöhst, addiere deinen Zustandswert für Verwundet auf deinen Wert.

Der Zustand Verwundet endet, wenn dir jemand mittels Wunden versorgen TP zurückgibt oder wenn du auf deine maximale Anzahl an TP zurückgebracht wirst und dich 10 Minuten lang ausgeruht hast.

+



**Sterbend, wenn  
dein Zustandswert  
für Sterbend steigt**



# VERWUNDET

Immer wenn du den Zustand Sterbend erhältst oder erhöhst, addiere deinen Zustandswert für Verwundet auf deinen Wert.

Der Zustand Verwundet endet, wenn dir jemand mittels Wunden versorgen TP zurückgibt oder wenn du auf deine maximale Anzahl an TP zurückgebracht wirst und dich 10 Minuten lang ausgeruht hast.

+



**Sterbend, wenn  
dein Zustandswert  
für Sterbend steigt**



# VERWUNDET

Immer wenn du den Zustand Sterbend erhältst oder erhöhst, addiere deinen Zustandswert für Verwundet auf deinen Wert.

Der Zustand Verwundet endet, wenn dir jemand mittels Wunden versorgen TP zurückgibt oder wenn du auf deine maximale Anzahl an TP zurückgebracht wirst und dich 10 Minuten lang ausgeruht hast.

+



**Sterbend, wenn  
dein Zustandswert  
für Sterbend steigt**



# VERWUNDET

Immer wenn du den Zustand Sterbend erhältst oder erhöhst, addiere deinen Zustandswert für Verwundet auf deinen Wert.

Der Zustand Verwundet endet, wenn dir jemand mittels Wunden versorgen TP zurückgibt oder wenn du auf deine maximale Anzahl an TP zurückgebracht wirst und dich 10 Minuten lang ausgeruht hast.

+



**Sterbend, wenn  
dein Zustandswert  
für Sterbend steigt**



# VERWUNDET

Immer wenn du den Zustand Sterbend erhältst oder erhöhst, addiere deinen Zustandswert für Verwundet auf deinen Wert.

Der Zustand Verwundet endet, wenn dir jemand mittels Wunden versorgen TP zurückgibt oder wenn du auf deine maximale Anzahl an TP zurückgebracht wirst und dich 10 Minuten lang ausgeruht hast.

+



**Sterbend, wenn  
dein Zustandswert  
für Sterbend steigt**



# VERWUNDET

Immer wenn du den Zustand Sterbend erhältst oder erhöhst, addiere deinen Zustandswert für Verwundet auf deinen Wert.

Der Zustand Verwundet endet, wenn dir jemand mittels Wunden versorgen TP zurückgibt oder wenn du auf deine maximale Anzahl an TP zurückgebracht wirst und dich 10 Minuten lang ausgeruht hast.

+



**Sterbend, wenn  
dein Zustandswert  
für Sterbend steigt**



# VERWUNDET

Immer wenn du den Zustand Sterbend erhältst oder erhöhst, addiere deinen Zustandswert für Verwundet auf deinen Wert.

Der Zustand Verwundet endet, wenn dir jemand mittels Wunden versorgen TP zurückgibt oder wenn du auf deine maximale Anzahl an TP zurückgebracht wirst und dich 10 Minuten lang ausgeruht hast.

+



**Sterbend, wenn  
dein Zustandswert  
für Sterbend steigt**

# ZUSTANDSWERT



10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

# WIRKUNGSDAUER



**10 RUNDEN [1 MINUTE]**



**9 RUNDEN**



**8 RUNDEN**



**7 RUNDEN**



**6 RUNDEN**



**5 RUNDEN**



**4 RUNDEN**



**3 RUNDEN**



**2 RUNDEN**



**1 RUNDE**

# ZUSTANDSWERT



10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

# WIRKUNGSDAUER



**10 RUNDEN [1 MINUTE]**



**9 RUNDEN**



**8 RUNDEN**



**7 RUNDEN**



**6 RUNDEN**



**5 RUNDEN**



**4 RUNDEN**



**3 RUNDEN**



**2 RUNDEN**



**1 RUNDE**

# ZUSTANDSWERT



10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

# WIRKUNGSDAUER



**10 RUNDEN [1 MINUTE]**



**9 RUNDEN**



**8 RUNDEN**



**7 RUNDEN**



**6 RUNDEN**



**5 RUNDEN**



**4 RUNDEN**



**3 RUNDEN**



**2 RUNDEN**



**1 RUNDE**

# ZUSTANDSWERT



10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

# WIRKUNGSDAUER



**10 RUNDEN [1 MINUTE]**



**9 RUNDEN**



**8 RUNDEN**



**7 RUNDEN**



**6 RUNDEN**



**5 RUNDEN**



**4 RUNDEN**



**3 RUNDEN**



**2 RUNDEN**



**1 RUNDE**

# ZUSTANDSWERT



10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

# WIRKUNGSDAUER



**10 RUNDEN [1 MINUTE]**



**9 RUNDEN**



**8 RUNDEN**



**7 RUNDEN**



**6 RUNDEN**



**5 RUNDEN**



**4 RUNDEN**



**3 RUNDEN**



**2 RUNDEN**



**1 RUNDE**

# ZUSTANDSWERT



10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

# WIRKUNGSDAUER



**10 RUNDEN [1 MINUTE]**



**9 RUNDEN**



**8 RUNDEN**



**7 RUNDEN**



**6 RUNDEN**



**5 RUNDEN**



**4 RUNDEN**



**3 RUNDEN**



**2 RUNDEN**



**1 RUNDE**