Abatida

La criatura cae al suelo por la fuerza del viento. Si es voladora es empujada hacia atrás 1d6x10'.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Afectada

La criatura sufre un penalizador de -2 en las tiradas de ataque y daño de las armas, los TS y las pruebas de habilidad y característica.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Apresada

La criatura está enzarzada en una pelea con uno o más contrincantes. Sólo puede llevar a cabo un número limitado de acciones. No amenaza ninguna casilla y pierde su bonificador de Destreza en la CA contra oponentes no enzarzados en la presa con él.

Niveles negativos
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Arrastrada

La criatura es arrastrada por el viento, es derribada y rueda 1d4x10', sufriendo 1d4 puntos de daño no letal por cada 10'. Si es voladora, retrocede 2d6x10' y sufre 2d6 puntos de daño no letal.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Asustada

La criatura huye lo mejor posible del origen de su miedo. Si no puede huir, puede luchar. Sufre un penalizador de -2 en las tiradas de ataque, los TS y las pruebas de habilidad y característica, pero puede hacer uso de aptitudes especiales.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Aterrada

La criatura no puede llevar a cabo ninguna acción, sufre un penalizador de -2 en su CA y pierde el bono de Destreza.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Atontada

La criatura no puede llevar a cabo ninguna acción, pero no sufre penalizadores en CA.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Aturdida

La criatura deja caer lo que tenga en sus manos, no puede llevar a cabo ninguna acción, sufre un penalizador de -2 en su CA y pierde el bono de Destreza.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Cegada

La criatura no puede ver, sufre un penalizador de -2 en su CA y pierde el bono de Destreza. Se mueve a la mitad de velocidad y sufre un penalizador de -4 en las pruebas de Buscar y en la mayoría de las basadas en Fuerza y Destreza. Todas las acciones dependientes de la vista fallan automáticamente. Todos los enemigos tienen ocultación total (50% posibilidades de fallo).

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Confusa

Las acciones de la criatura se determinan con una tirada de porcentaje: 01-10, ataca al lanzador; 11-20, actúa normal; 21-50, balbucea incoherencias; 51-70, huye del lanzador lo más rápido posible; 71-100, ataca a la criatura más cercana. Si es atacado, ataca de inmediato en su siguiente turno. No realiza ataques de oportunidad, salvo que esté luchando contra la criatura que lo haya provocado.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Deslumbrada

La criatura no puede ver. Sufre un penalizador de -1 en las tiradas de ataque y las pruebas de Avistar y Buscar.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Despavorida

La criatura deja caer lo que tenga en sus manos y huye tan rápido como pueda (en dirección aleatoria) del origen de su miedo u otro peligro. No puede llevar a cabo ninguna otra acción, sufre un penalizador de -2 en los TS y las pruebas de habilidad y característica. Si es acorralada, su estado pasa a Aterrado y no ataca, pero puede defenderse. Puede hacer uso de sus aptitudes especiales si con ello puede huir.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Desprevenida

La criatura pierde su bonificador de Destreza a la CA y no puede realizar ataques de oportunidad.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Energía consumida

La criatura sufre niveles negativos, lo que le puede provocar una consunción de nivel permanente. Si acumula tantos como DG muere. Cada nivel: penalizador -1 en ataques, TS, pruebas de habilidad y de característica; -5 puntos de golpe; -1 en nivel efectivo de lanzador de conjuros; -1 conjuro o espacio de conjuro del nivel más alto que tenga.

Niveles negativos
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Enmarañada

La criatura está enredada. Se mueve a la mitad de su velocidad, no puede correr ni cargar y sufre un penalizador de -2 en tiradas de ataque y un -4 a su Destreza. Si intenta lanzar un conjuro debe realizar una prueba de Concentración (CD 15 + nivel del conjuro).

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Ensordecida

La criatura no puede oír. Sufre un penalizador de -4 en iniciativa, falla automáticamente las pruebas de Escuchar y tiene un 20% de fallar al lanzar conjuros con componentes verbales.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Estable

La criatura se encuentra por debajo de 0 puntos de golpe, pero ya no pierde más. Sigue inconsciente. Si otro ayuda a estabilizarla, ya no pierde más puntos; cada hora hay un 10% de posibilidades de recuperación de la conciencia y su estado cambiaría a incapacitada. Si se ha estabilizado sola, cada hora hay un 10% de posibilidades de recuperación de la conciencia y pasar a incapacitada; de lo contrario, pierde 1 punto de golpe.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Estremecida

La criatura sufre un penalizador de -2 en las tiradas de ataque, los TS y las pruebas de habilidad y característica.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Exhausta

La criatura se mueve a la mitad de su velocidad y sufre un penalizador de -6 a Fuerza y Destreza. Tras una hora de descanso, la criatura pasa a fatigada.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Expulsada

La criatura es afectada por un intento de expulsar muertos vivientes. Huye durante 10 asaltos, utilizando los mejores y más rápidos medios disponibles. Si no puede huir, queda aterrada.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Fascinada

La criatura no hace nada salvo prestar atención al efecto que la ha fascinado. Sufre un penalizador de -4 en las pruebas de habilidades reflejas, como Avistar o Escuchar. Cualquier amenaza potencial permite a la criatura un nuevo TS contra el efecto que ha originado su estado. Cualquier amenaza obvia, hace que el efecto se rompa inmediatamente. Puede salir de la fascinación si es agitada con fuerza, como acción estándar.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Fatigada

La criatura no puede correr ni cargar y sufre un penalizador de -2 en su Fuerza y Destreza. Si lleva a cabo una acción que la fatiga, se queda exhausto. Después de 8 horas de descanso deja de estar fatigada.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Frenada

La criatura es incapaz de moverse hacia delante por una fuerza opuesta y se queda parada en el sitio. Si es voladora, retrocede una distancia concreta según cada efecto.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Grogui

La criatura ha recibido el mismo daño no letal que sus puntos de golpe actuales. Sólo puede llevar a cabo una única acción de movimiento o estándar por asalto. Si el daño no letal supera a sus puntos de golpe, queda inconsciente.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Incapacitada

La criatura tiene 0 puntos de golpe o negativos pero está estabilizada y consciente. Puede realizar una acción estándar o de movimiento por asalto (1/2 de la velocidad normal). Puede moverse sin contratiempos, pero realizar acciones extenuantes le causa 1 punto de daño y pasa a moribundo. Cada día tiene un 10% de probabilidad de recuperarse de forma natural; si no, pierde un punto de golpe.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Inconsciente

La criatura está sin sentido e indefensa. Puede estar inconsciente por tener entre -1 y -9 puntos de golpe o porque los puntos de daño no letales exceden a los de golpe actuales.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Incorporal

La criatura no tiene cuerpo físico. Es inmune a ataques no mágicos. Sólo puede ser herida por otro ser incorporal, armas mágicas +1 ó mejores, conjuros, efectos sortílegos o sobrenaturales.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Indefensa

La criatura está paralizada, inmovilizada, atada, durmiendo, inconsciente o a merced del oponente. Tiene una Destreza de 0 (modificador -5). Los ataques cuerpo a cuerpo contra ella tienen un bonificador de +4, pero no los de a distancia. Puede ser afectada por ataques furtivos de pícaro o golpes de gracia (CD 10 + daño causado, o muere).

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Invisible

La criatura es visualmente indetectable. Gana un bonificador de +2 a sus tiradas de ataque contra oponentes visible e ignora bonificadores de Destreza a la CA de sus enemigos.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Mareada

La criatura presenta malestar estomacal. Es incapaz de atacar, lanzar conjuros, concentrarse en conjuros o hacer cosas que requieran atención. Sólo puede hacer una acción de movimiento por turno.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Moribunda

La criatura no puede realizar acciones, está inconsciente y al borde de la muerte. Sus puntos de golpe se sitúan entre -1 y -9. Al final de cada asalto, tira d% para ver si se estabiliza. Tiene un 10% y, si no, pierde 1 punto de golpe. En -10 estará muerta.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Muerta

La criatura está en -10 puntos de vida, su Constitución ha disminuido a 0 ó ha muerto por un conjuro u otro efecto. Puede ser devuelta a la vida mediante la magia.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Paralizada

La criatura está completamente quieta y es incapaz de moverse o actuar. La Fuerza y Destreza efectiva es 0 y está indefensa, pero puede llevar acciones mentales. Si estaba volando, cae; si nadaba, corre el riesgo de ahogarse. Una casilla donde está una criatura paralizada cuenta como 2.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Petrificada

La criatura ha sido convertida en piedra y está inconsciente. Si se resquebraja o rompe, al convertirse de nuevo en carne le faltará dicho trozo a menos que se le una en el momento de la transformación.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Sujeta

La criatura está inmovilizada a causa de una presa. Contra criaturas que se encuentren fuera de la presa tiene un penalizador de -4 a la CA. Si el oponente quiere, no puede hablar. Puede intentar escapar con una tirada enfrentada de presa o de Escapismo en su turno.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

Tumbada

La criatura está tendida en el suelo. Sufre un penalizador de -4 en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y no puede utilizar armas a distancia, salvo ballesta. Gana +4 a su CA contra ataques de distancia. Levantarse es una acción de movimiento que provoca ataques de oportunidad.

Duración
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Asaltos
☐ Minutos
☐ Horas
☐ Días
☐ Permanente

FUE dañada

La criatura ha perdido temporalmente puntos de Fuerza, que se recuperan a razón de 1 por día. Un personaje con Fuerza 0 cae al suelo y está indefenso.

Puntos dañados
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

DES dañada

La criatura ha perdido temporalmente puntos de Destreza, que se recuperan a razón de 1 por día. Un personaje con Destreza 0 queda paralizado.

Puntos dañados
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CON dañada

La criatura ha perdido temporalmente puntos de Constitución, que se recuperan a razón de 1 por día. Un personaje con Constitución 0 está muerto.

Puntos dañados
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

INT dañada

La criatura ha perdido temporalmente puntos de Inteligencia, que se recuperan a razón de 1 por día. Un personaje con Inteligencia 0 queda inconsciente.

Puntos dañados
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

SAB dañada

La criatura ha perdido temporalmente puntos de Sabiduría, que se recuperan a razón de 1 por día. Un personaje con Sabiduría 0 queda inconsciente.

Puntos dañados
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

CAR dañada

La criatura ha perdido temporalmente puntos de Carisma, que se recuperan a razón de 1 por día. Un personaje con Carisma 0 queda inconsciente.

Puntos dañados
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

FUE consumida

La criatura ha perdido de forma permanente puntos de Fuerza, que sólo puede recuperar por medios mágicos. Un personaje con Fuerza 0 cae al suelo y está indefenso.

Puntos dañados
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

DES consumida

La criatura ha perdido de forma permanente puntos de Destreza, que sólo puede recuperar por medios mágicos. Un personaje con Destreza 0 queda paralizado.

Puntos dañados
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

CON consumida

La criatura ha perdido de forma permanente puntos de Constitución, que sólo puede recuperar por medios mágicos. Un personaje con Constitución 0 está muerto.

Puntos dañados
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

INT consumida

La criatura ha perdido de forma permanente puntos de Inteligencia, que sólo puede recuperar por medios mágicos. Un personaje con Inteligencia 0 queda inconsciente.

Puntos dañados
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

SAB consumida

La criatura ha perdido de forma permanente puntos de Sabiduría, que sólo puede recuperar por medios mágicos. Un personaje con Sabiduría 0 queda inconsciente.

Puntos dañados
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

CAR consumido

La criatura ha perdido de forma permanente puntos de Carisma, que sólo puede recuperar por medios mágicos. Un personaje con Carisma 0 queda inconsciente.

Puntos dañados
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □