

ABBAGLIATO (DAZZLED)

-1 tiri per colpire, Osservare e Cercare

ACCECATO (BLINDED)

-2 CA, nessun bonus di Des alla CA, velocità dimezzata, -4 prove di For e Des, fallimento automatico di prove sulla vista, gli avversari hanno occultamento totale (50% probabilità di mancare)

ACCOVACCIATO (COWERING)

Non può compiere azioni, -2 CA, nessun bonus di Des alla CA

AFFASCINATO (FASCINATED)

Non effettua azioni tranne badare a chi lo ha affascinato, -4 Ascoltare e Osservare, ottiene un nuovo TS se potenzialmente minacciato; perde la condizione se direttamente minacciato; un alleato può far perdere la condizione come azione standard se lo scuote

AFFATICATO (FATIGUED)

Non può correre o caricare, -2 For e Des, diventa **ESAUSTO** se dovesse essere nuovamente affaticato; perde la condizione dopo 8 ore di riposo

ASSORDATO (DEAFENED)

-4 iniziativa, fallimento automatico di prove di Ascoltare, 20% fallimento incantesimi con componenti Verbali

BARCOLLANTE (STAGGERED)

Può compiere solo un'azione standard o di movimento ogni round

BUTTATO A TERRA (KNOCKED DOWN)

PRONO se sul terreno, spinto di 1d6x3 m se in volo

COLTO ALLA SPROVVISTA (FLAT-FOOTED)

Nessun bonus di Des alla CA, non può effettuare attacchi di opportunità

CONFUSO (CONFUSED)

Azioni casuali (1d100): 1-10 attacca l'incantatore o si avvicina se non può attaccarlo, 11-20 agisce normalmente, 21-50 non effettua azioni, 51-70 fugge dall'incantatore alla velocità massima possibile, 71-100 attacca la creatura più vicina

DANNI ALLE CARATTERISTICHE (ABILITY DAMAGED)

I modificatori si abbassano come di norma; a For 0 è **A TERRA INDIFESO**, a Des 0 è **PARALIZZATO**, a Cos 0 è **MORTO**, a Int, Sag o Car 0 è **PRIVO DI SENSI**; recupera 1 punto di caratteristica ogni 8 ore di riposo

ESAUSTO (EXHAUSTED)

-6 For e Des, velocità dimezzata; perde la condizione dopo 1 ora di riposo e diventa **AFFATICATO**

FRASTORNATO (DAZED)

Non può compiere azioni

FRENATO (CHECKED)

Ferma ogni suo movimento se sul terreno, torna indietro di una distanza dipendente dall'effetto se in volo

IMMOBILIZZATO (PINNED)

È immobile, ma non **INDIFESO**

IN LOTTA (GRAPPLED)

Effettua solo le azioni consentite in una lotta, non minaccia alcun quadretto, nessun bonus di Des alla CA contro chi non sta lottando con lui

IN PREDAL PANICO (PANICKED)

Lascia cadere oggetti impugnati, non può compiere azioni che non servano a fuggire al massimo della velocità possibile dalla fonte della paura e da altri pericoli, -2 TS, -2 prove di abilità e caratteristica, se non può fuggire diventa **ACCOVACCIATO**

INABILE (DISABLED)

Può compiere solo un'azione standard o di movimento ogni round, velocità dimezzata, qualsiasi azione standard (o comunque stancante) infligge 1 danno al termine

INCORPOREO (INCORPOREAL)

Immune a ogni forma di attacco non magico; ferito solo da altri incorporei, armi magiche +1 o migliori, incantesimi, effetti magici e soprannaturali; le fonti fisiche hanno comunque il 50% di probabilità di non infliggere danno

INDIFESO (HELPLESS)

Des 0 (modificatore -5), gli attacchi in mischia ricevuti hanno +4, vulnerabile ad attacchi furtivi, vulnerabile ai colpi di grazia (tranne nel caso sia immune ai colpi critici)

INFERMO (SICKENED)

-2 tiri per colpire, danni delle armi, TS, prove di abilità e di caratteristica

INTRALCIATO (ENTANGLED)

Velocità dimezzata, non può correre o caricare, -2 tiri per colpire, -4 Des, prova di Concentrazione (CD 15+livello dell'incantesimo) per lanciare incantesimi

INVISIBILE (INVISIBLE)

+2 tiri per colpire contro avversari visibili, nega il bonus di Des alla CA

MORENTE (DYING)

PRIVO DI SENSI e alla fine di ogni round tira 1d100: 1-10 diventa **STABILE**, 11-100 perde 1 punto ferita

MORTO (DEAD)

L'anima abbandona permanentemente il corpo, il corpo decade se non conservato

NAUSEATO (NAUSEATED)

Può compiere solo una azione di movimento per turno

PARALIZZATO (PARALYZED)

For e Des 0, può compiere solo azioni mentali, interrompe movimenti fisici, il suo spazio può essere attraversato ma ogni quadretto occupato conta come 2 quadretti

PIETRIFICATO (PETRIFIED)

PRIVO DI SENSI e trasformato in pietra, se rotto e non riparato quando la condizione termina riceve penalità a discrezione del DM

PORTATO VIA (BLOWN AWAY)

BUTTATO A TERRA per 1d4x3 m se sul terreno e 1d4 danni non letali per ogni 3 m di spostamento, spinto per 2d6x3 m se in volo e 2d6 danni non letali

PRIVO DI SENSI (UNCONSCIOUS)

Abbattuto e **INDIFESO**

PRONO (PRONE)

-4 ai tiri per colpire in mischia, non può usare armi a distanza eccetto le balestre, +4 CA contro attacchi a distanza, -4 CA contro attacchi in mischia; perde la condizione se si rialza come azione di movimento che provoca attacchi di opportunità

RISUCCHIO DI CARATTERISTICHE (ABILITY DRAIN)

I modificatori si abbassano come di norma; a For 0 è **A TERRA INDIFESO**, a Des 0 è **PARALIZZATO**, a Cos 0 è **MORTO**, a Int, Sag o Car 0 è **PRIVO DI SENSI**

RISUCCHIO DI ENERGIA (anche LIVELLI NEGATIVI) (ENERGY DRAINED)

Se ha livelli negativi pari ai DV è **MORTO**; ogni livello negativo impone -1 a tiri per colpire, TS, prove di abilità, prove di caratteristica, perdita di 5 punti ferita, -1 al livello effettivo per qualsiasi capacità lo richieda, perdita di uno slot o incantesimo preparato del livello massimo disponibile; i livelli negativi sono cumulativi

SCACCIATO (TURNED)

Fugge per 10 round (1 minuto) nella maniera più rapida possibile, se non può fuggire diventa **ACCOVACCIATO**

SCOSSO (SHAKEN)

-2 tiri per colpire, TS, prove di abilità e di caratteristica; se colpito da un altro effetto di paura diventa **SPAVENTATO**

SPAVENTATO (FRIGHTENED)

Fugge al con tutti i mezzi possibili dalla fonte della paura e da altri pericoli, se non può fuggire combatte, -2 tiri per colpire, TS, prove di abilità e di caratteristica; se colpito da un altro effetto di paura diventa **IN PREDAL PANICO**

STABILE (STABLE)

PRIVO DI SENSI e se stabilizzato da aiuto esterno alla fine di ogni ora tira 1d100: 1-10 diventa **INABILE**, 11-100 nulla accade; se stabilizzato autonomamente alla fine di ogni ora tira 1d100: 1-10 diventa **PRIVO DI SENSI**, 11-100 perde 1 punto ferita

STORDITO (STUNNED)

Lascia cadere oggetti impugnati, non può compiere azioni, -2 CA, nessun bonus di Des alla CA