

ONESVEŠĆEN

Kada svest lika padne na 0 lik se računa kao onesvešćen. Takav lik gubi mogućnost da radi akcije i aktivno krvari do smrti. Ako u naredne 3 runde primi magično lečenje lik gubi status onesvešćenosti, dobija jedan zamor i vraća se u redosled igranja. Ako neko napadne onesvešćenog lika i nanese više štete od njegove snage taj lik se računa kao mrtav.

STATUS

OBOREN

Oboreni likovi se nalaze na zemlji i imaju popolovljeno pomeranje i teže im je da napadaju za -1 , dodatno svi napadi protiv njih dobijaju $+1$.

Oboreni likovi mogu da ustanu trošeći pola svog pomeranja, nakon čega imaju polovinu pomeranja koju mogu da koriste da se pomere.

Oborenim likovima je mnogo lakše da se sakriju, zavisnosti od situacije dodeliti im bonus $+1$ za provere sakrivanja i šunjanja. Na primer šunjanje u visokoj travi na kolenima i laktovima bi dalo $+2$ liku koji to radi, bonus zavisi od situacije i ne mora uvek biti 1 ili 2 kockice !

STATUS

UTIŠAN

Ne može da priča.
Ne može sa baca magije.

STATUS

PARALIZOVAN

Paralizovani likovi imaju sve penale ošamućenosti.

Paralizovani likovi ne mogu da se vrate svesti sledeći potez, ostaju paralizovani dok se magiski ne izvade iz tog stanja.

STATUS

OŠAMUĆEN

Ošamućeni likovi ne mogu da koriste akcije.

Njihova magiska i obična odbrana je jednaka 5 dok su ošamućeni.

Nakon jednog poteza se vraćaju svesti i dobijaju -1 tog poteza na sve provere.

STATUS

OSLEPLJEN

Oslepljeni likovi ne znaju gde se nalaze, kada zele da se pomeraju bacaju kockicu da odrede smer pomeranja.

Oslepljeni likovi imaju -2 na sve napade pod uslovom da znaju gde je protivnik.

Oslepljeni likovi mogu da koriste sluh kako bi čuli neprijatelje i napali ih.

STATUS

OTROVAN

Otrovani likovi imaju -1 na sve provere.

Otrovani likovi imaju dodatan -1 na provere za atletike i akrobatike.

STATUS

VEZAN

Vezanim likovima je pomeranje jednako nuli.

Vezani likovi ne mogu da rade akcije.

Vezani likovi imaju šansu svaki potez da se odreše za 1 zamor. Da bi se odrešili trebaju da prebace težinu vezivanja sa veštinom koju pripovedač smatra da je prihvatljiva za tu proveru.

STATUS

KLINČOVAN

Klinčovani likovi imaju zaključane zglobove od strane svojih protivnika.

Njihovo pomeranje je jednako nuli.

Jedina akcija koju mogu da rade je provera snage sa likom koji ih drži u klinču. Dozvoljeno je da za 1 zamor pokušaju da se izbave do dva puta po potezu.

STATUS