

## Dying

**Knocked Out** When reduced to 0 HP, move your initiative to directly before the creature or effect that reduced you to 0 HP. Gain dying 1, or dying 2 if the damage came from a critical hit or your critical failure on a save.

A nonlethal effect makes you unconscious at 0 HP and doesn't give you the dying condition.

**Dying** You are unconscious. If you ever reach dying 4, you die. Attempt a recovery check at the start of your turn to determine whether you get better or worse. If you ever have 1 HP or more, you lose the dying condition. Any time you lose the dying condition, increase your wounded value by 1. If you take damage while dying, increase the dying value by 1 (or 2 on an enemy's critical success or your critical failure).

**Recovery Checks** At the start of your turn when you're dying, attempt a flat check (DC 10 + your dying value).

**Critical Success** Your dying value is reduced by 2.

**Success** Your dying value is reduced by 1.

**Failure** Your dying value increases by 1.

**Critical Failure** Your dying value increases by 2.

## Cover

**Lesser Cover:** +1 circumstance bonus to AC if line passes through creatures but no objects.

**Cover:** +2 circumstance bonus to AC, Reflex saves against area effects, and Stealth checks to Hide or Sneak. You can use Take Cover to increase this to greater cover.

**Greater Cover:** As cover, but a +4 bonus.

## Recall Knowledge

Aberration	Occultism
Animal	Nature
Astral	Occultism
Beast	Arcana, Nature
Celestial	Religion
Construct	Arcana, Crafting
Dragon	Arcana
Elemental	Arcana, Nature
Ethereal	Occultism
Fey	Nature
Fiend	Religion
Fungus	Nature
Humanoid	Society
Monitor	Religion
Ooze	Occultism
Plant	Nature
Spirit	Occultism
Undead	Religion

## Treat Wounds

Proficiency	DC	Success Healing	Critical Healing
Trained	15	2d8	4d8
Expert*	20	2d8+10	4d8+10
Master*	30	2d8+30	4d8+30
Legendary*	40	2d8+50	4d8+50

\*Rolling against harder DC is optional

## Items Stats

Material	HS	HP	BT	Example Items
Paper	0	1	—	Book pages, paper fan, scroll
Thin cloth	0	1	—	Kite, silk dress, undershirt
Thin glass	0	1	—	Bottle, spectacles, window pane
Cloth	1	4	2	Cloth armor, heavy jacket, sack, tent
Glass	1	4	2	Glass block, glass table, heavy vase
Glass structure	2	8	4	Glass block wall
Thin leather	2	8	4	Backpack, jacket, pouch, strap, whip
Thin rope	2	8	4	Standard adventuring rope
Thin wood	3	12	6	Chair, club, sapling, wooden shield
Leather	4	16	8	Leather armor, saddle
Rope	4	16	8	Industrial rope, ship rigging
Thin stone	5	16	8	Chalkboard, slate/stone tiles
Thin iron or steel	5	20	10	Chain, steel shield, sword
Wood	5	20	10	Chest, simple door, table, tree trunk
Stone	7	28	14	Paving stone, statue
Iron or steel	9	36	18	Anvil, iron or steel armor, stove
Wooden structure	10	40	20	Reinforced door, wooden wall
Stone structure	14	56	28	Stone wall
Iron/steel structure	18	72	36	Iron plate wall

## Structures

Door	Cib DC	Hardness , HP (BT)
Wood	20	10, 40 (20)
Stone	30	14, 56 (28)
Reinforced wood	15	15, 60 (30)
Iron	30	18, 72 (36)
Wall	Cib DC	Hardness , HP (BT)
Crumbling masonry	15	10, 40 (20)
Wooden slats	15	10, 40 (20)
Masonry	20	14, 56 (28)
Hewn stone	30	14, 56 (28)
Iron	40	18, 72 (36)
Portcullis	Cib DC	Hardness , HP (BT)
Wood	10	10, 40 (20)
Iron	10	18, 72 (36)

## Spell DC

1st	15
2nd	18
3rd	20
4th	23
5th	26
6th	28
7th	31
8th	34
9th	36
10th	39

## Stealth

Level	DC
0	14
1	15
2	16
3	18
4	19
5	20
6	22
7	23
8	24
9	26
10	27
11	28
12	30
13	31
14	32
15	34
16	35
17	36
18	38
19	39
20	40
21	42
22	44
23	46
24	48
25	50

## Level DC

DC	Task Level	Fail	T	E	M	L
14	0	1 cp	5 cp	5 cp	5 cp	5 cp
15	1	2 cp	2 sp	2 sp	2 sp	2 sp
16	2	4 cp	3 sp	3 sp	3 sp	3 sp
18	3	8 cp	5 sp	5 sp	5 sp	5 sp
19	4	1 sp	7 sp	8 sp	8 sp	8 sp
20	5	2 sp	9 sp	1 gp	1 gp	1 gp
22	6	3 sp	1 gp, 5 sp	2 gp	2 gp	2 gp
23	7	4 sp	2 gp	2 gp, 5 sp	2 gp, 5 sp	2 gp, 5 sp
24	8	5 sp	2 gp, 5 sp	3 gp	3 gp	3 gp
26	9	6 sp	3 gp	4 gp	4 gp	4 gp
27	10	7 sp	4 gp	5 gp	6 gp	6 gp
28	11	8 sp	5 gp	6 gp	8 gp	8 gp
30	12	9 sp	6 gp	8 gp	10 gp	10 gp
31	13	1 gp	7 gp	10 gp	15 gp	15 gp
32	14	1 gp, 5 sp	8 gp	15 gp	20 gp	20 gp
34	15	2 gp	10 gp	20 gp	28 gp	28 gp
35	16	2 gp, 5 sp	13 gp	25 gp	36 gp	40 gp
36	17	3 gp	15 gp	30 gp	45 gp	55 gp
38	18	4 gp	20 gp	45 gp	70 gp	90 gp
39	19	6 gp	30 gp	60 gp	100 gp	130 gp
40	20	8 gp	40 gp	75 gp	150 gp	200 gp
—	20 critical	—	50 gp	90 gp	175 gp	300 gp

Difficulty	Adjustment	Rarity
Incredibly easy	-10	-
Very easy	-5	-
Easy	-2	-
Hard	2	Uncommon
Very hard	5	Rare
Incredibly hard	10	Unique

**Observed** A creature you're observed by knows where you are and can target you normally.

**Hidden** A creature you're hidden from knows the space you're in. It is flat-footed to you, and must succeed at a DC 11 flat check to affect you. You can Hide to become hidden, and Seek to find hidden creatures.

**Undetected** When you are undetected by a creature, it's flat-footed to you, can't see you, has no idea what space you occupy, and can't target you. It can try to guess your square by picking a square and attempting an attack. This works like targeting a hidden creature, but the flat check and attack roll are rolled in secret by the GM.

**Unnoticed** A creature you're unnoticed by is totally unaware of your presence.

Creatures that are avoiding notice roll stealth for initiative comparing result to the Perception DC of the enemies.

If someone rolls better initiative than everybody else but stealth checks were better than his DC, then enemies are undetected, but are noticed by smell/trace/weird silence etc.



## Afflictions

When you're first exposed to the affliction, you must attempt a saving throw against it. This first attempt to stave off the affliction is called the initial save. An affliction usually requires a Fortitude save, but the exact save and its DC are listed after the name and type of affliction. Spells that can poison you typically use the caster's spell DC. On a successful initial saving throw, you are unaffected by that exposure to the affliction. You do not need to attempt further saving throws against it unless you are exposed to the affliction again. If you fail the initial saving throw, after the affliction's onset period elapses (if applicable), you advance to stage 1 of the affliction and are subjected to the listed effect. On a critical failure, after its onset period (if applicable), you advance to stage 2 of the affliction and are subjected to that effect instead. The stages of an affliction are described below.

An affliction typically has multiple stages, each of which lists an effect followed by an interval in parentheses. When you reach a given stage of an affliction, you are subjected to the effects listed for that stage.

At the end of a stage's listed interval, you must attempt a new saving throw. On a success, you reduce the stage by 1; on a critical success, you reduce the stage by 2. You are then subjected to the effects of the new stage. If the affliction's stage is ever reduced below stage 1, the affliction ends and you don't need to attempt further saves unless you're exposed to the affliction again.

On a failure, the stage increases by 1; on a critical failure, the stage increases by 2. You are then subjected to the effects listed for the new stage. If a failure or critical failure would increase the stage beyond the highest listed stage, the affliction instead repeats the effects of the highest stage.

Multiple exposures to the same curse or disease currently affecting you have no effect. For a poison, however, failing the initial saving throw against a new exposure increases the stage by 1 (or by 2 if you critically fail) without affecting the maximum duration. This is true even if you're within the poison's onset period, though it doesn't change the onset length.

## Counteracting

Some effects try to counteract spells, afflictions, conditions, or other effects. Counteract checks compare the power of two forces and determine which defeats the other. Successfully counteracting an effect ends it unless noted otherwise. When attempting a counteract check, add the relevant skill modifier or other appropriate modifier to your check against the target's DC. If you're counteracting an affliction, the DC is in the affliction's stat block. If it's a spell, use the caster's DC. The GM can also calculate a DC based on the target effect's level. For spells, the counteract check modifier is your spellcasting ability modifier plus your spellcasting proficiency bonus. What you can counteract depends on the check result and the target's level. If an effect is a spell, its level is the counteract level. Otherwise, halve its level and round up to determine its counteract level. If an effect's level is unclear and it came from a creature, halve and round up the creature's level.

**Critical Success** Counteract the target if its counteract level is no more than 3 levels higher than your effect's counteract level.

**Success** Counteract the target if its counteract level is no more than 1 level higher than your effect's counteract level.

**Failure** Counteract the target if its counteract level is lower than your effect's counteract level.

**Critical Failure** You fail to counteract the target.

## Crafting

You can make an item from raw materials. You need the Alchemical Crafting skill feat to create alchemical items, the Magical Crafting skill feat to create magic items, and the Snare Crafting feat to create snares. To Craft an item, you must meet the following requirements:

1) The item  $\leq$  your level. An item that doesn't list a level is level 0. If the item level  $\geq$  9, you must be a master in Crafting, and if it's  $\geq$  16 you must be legendary.

2) You have the formula for the item

3) You have an appropriate set of tools and, in many cases, a workshop

4) You must supply raw materials worth at least half the item's Price. You always expend at least that amount of raw materials when you Craft successfully. If you're in a settlement, you can usually spend currency to get the amount of raw materials you need, except in the case of rarer precious materials.

You must spend 4 days at work, at which point you attempt a Crafting check. The GM determines the DC to Craft the item based on its level, rarity, and other circumstances.

If your attempt to create the item is successful, you expend the raw materials you supplied. You can pay the remaining portion of the item's Price in materials to complete the item immediately, or you can spend additional downtime days working on it. For each additional day you spend, reduce the value of the materials you need to expend to complete the item. This amount is determined using Table 4-2: Income Earned, based on your proficiency rank in Crafting and using your own level instead of a task level.

After any of these downtime days, you can complete the item by spending the remaining portion of its Price in materials




































**Critical Success** Your attempt is successful. Each additional day spent Crafting reduces the materials needed to complete the item by an amount based on your level + 1 and your proficiency rank in Crafting.

**Success** Your attempt is successful. Each additional day spent Crafting reduces the materials needed to complete the item by an amount based on your level and your proficiency rank.

**Failure** You fail to complete the item. You can salvage the raw materials you supplied for their full value. If you want to try again, you must start over.

**Critical Failure** You fail to complete the item. You ruin 10% of the raw materials you supplied, but you can salvage the rest. If you want to try again, you must start over.

TABELA 4-1: PERÍCIAS, ATRIBUTOS CHAVE E AÇÕES

Perícia	Atributo Chave	Ações Destreinadas	Ações Treinadas
Acrobatismo	Destreza	Atravessar Acrobaticamente  Equilibrar 	Espremer <sup>E</sup> Manobrar em Voo 
Arcanismo	Inteligência	Recordar Conhecimento <sup>G</sup> 	Aprender uma Magia <sup>E, G</sup> Decifrar Escrita <sup>E, G</sup> Emprestar uma Magia Arcana <sup>E</sup> Identificar Magia <sup>E, G</sup>
Atletismo	Força	Agarrar  Derrubar  Empurrar  Escalar  Forçar  Nadar  Salto em Altura  Salto em Distância 	Desarmar 
Diplomacia	Carisma	Impressionar <sup>E</sup> Obter Informação <sup>E</sup> Pedir 	
Dissimulação	Carisma	Criar uma Distração  Mentir Personificar <sup>E</sup>	Fintar 
Furtividade	Destreza	Esconder  Esgueirar  Ocultar um Objeto 	
Intimidação	Carisma	Coagir <sup>E</sup> Desmoralizar 	
Ladragem	Destreza	Empalmar um Objeto  Furtar 	Abrir uma Fechadura  Desabilitar um Dispositivo 
Manufatura	Inteligência	Recordar Conhecimento <sup>G</sup>  Reparar <sup>E</sup>	Ganhar Proventos <sup>G, R</sup> Identificar Alquimia <sup>E</sup> Manufaturar <sup>R</sup>
Medicina	Sabedoria	Administrar Primeiros Socorros  Recordar Conhecimento <sup>G</sup> 	Tratar Doença <sup>R</sup> Tratar Ferimentos <sup>E</sup> Tratar Veneno 
Natureza	Sabedoria	Comandar um Animal  Recordar Conhecimento <sup>G</sup> 	Aprender uma Magia <sup>E, G</sup> Identificar Magia <sup>E, G</sup>
Ocultismo	Inteligência	Recordar Conhecimento <sup>G</sup> 	Aprender uma Magia <sup>E, G</sup> Decifrar Escrita <sup>E, G</sup> Identificar Magia <sup>E, G</sup>
Performance	Carisma	Performar 	Ganhar Proventos <sup>G, R</sup>
Religião	Sabedoria	Recordar Conhecimento <sup>G</sup> 	Aprender uma Magia <sup>E, G</sup> Decifrar Escrita <sup>E, G</sup> Identificar Magia <sup>E, G</sup>
Saber	Inteligência	Recordar Conhecimento <sup>G</sup> 	Ganhar Proventos <sup>G, R</sup>
Sobrevivência	Sabedoria	Intuir Direção <sup>E</sup> Subsistir <sup>G, R</sup>	Cobrir Rastros <sup>E</sup> Rastrear <sup>E</sup>
Sociedade	Inteligência	Recordar Conhecimento <sup>G</sup>  Subsistir <sup>G, R</sup>	Criar Falsificação <sup>R</sup> Decifrar Escrita <sup>E, G</sup>

<sup>E</sup> Esta ação de perícia é usada durante a exploração.<sup>G</sup> Esta é uma ação geral de perícia, com sua descrição aparecendo nas páginas 234 a 240 em vez de estar sob as seções das várias peícias para as quais é usada.<sup>R</sup> Esta ação de perícia pode ser usada somente durante o recesso.

# CONDIÇÕES

## ACELERADO (QUICKNED)

Você ganha 1 ação adicional no início de seu turno a cada rodada. Muitos efeitos que lhe deixam acelerado especificam os tipos de ações que você pode usar com esta ação adicional. Se ficar acelerado por várias fontes, você pode usar a ação extra que recebeu para qualquer ação única permitida por qualquer dos efeitos que o deixaram acelerado. Como acelerado tem seu efeito no início de seu turno, você não ganha ações imediatamente se ficar acelerado durante seu turno.

## AGARRADO (GRABBED)

Você é mantido no lugar por outra criatura, impondo-lhe as condições desprevenido e imobilizado. Se tentar uma ação de manuseio enquanto estiver agarrado, você deve obter sucesso em um teste simples CD 5 ou ela é perdida; role o teste após gastar a ação, mas antes de quaisquer efeitos serem aplicados.

## ATORDOADO (STUNNED)

Você fica sem sentidos. Você não pode agir enquanto estiver atordoado. Atordoado sempre inclui um valor, que indica o total de ações que você perde, possivelmente ao longo de vários turnos, por estar atordoado. Cada vez que recuperar ações (como no início de seu turno), reduza o valor que você recupera pelo seu valor de atordoado, e então reduza seu valor de atordoado pela quantidade de ações que você perdeu. Por exemplo, se estivesse atordoado 4, você perderia todas as suas 3 ações em seu turno, reduzindo seu valor para atordoado 1; em seu próximo turno, você perderia mais 1 ação, e depois seria capaz de usar suas 2 ações remanescentes normalmente. Atordoado também pode ter uma duração em vez de um valor, como “atordoado por 1 minuto”. Neste caso, você perde todas suas ações pela duração listada. Atordoado sobrepõe lento. Se a duração de sua condição atordoado acabar enquanto você está lento, você deduz as ações perdidas pela condição atordoado das ações perdidas por estar lento. Portanto, se estivesse atordoado 1 e lento 2 no início de seu turno, você perderia 1 ação por estar atordoado e perderia somente 1 ação adicional por estar lento, portanto, ainda teria 1 ação remanescente nesse turno.

## AMISTOSO

Esta condição reflete a disposição de uma criatura em relação a um personagem em particular, e afeita somente criaturas que não sejam personagens jogadores. Uma criatura que seja amistosa a um personagem gosta desse personagem. O personagem pode tentar fazer um Pedido para uma criatura amistosa, e a criatura amistosa possivelmente concordará com um pedido simples e seguro que não seja muito custoso para realizar. Se o personagem ou um de seus aliados usar ações hostis contra a criatura, ela recebe uma condição de atitude pior dependendo da severidade da ação hostil, conforme determinado pelo MJ.

## ASSUSTADO

Você está com medo e se esforça para controlar seus nervos. Assustado sempre inclui um valor. Você sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em todos os seus testes e CDs. Exceto se especificado o contrário, ao final de cada um de seus turnos, o valor de sua condição assustado é reduzido em 1.

## CEGO

Você não pode enxergar. Todo terreno normal é terreno difícil para você. Você é incapaz de detectar qualquer coisa utilizando a visão. Você automaticamente falha criticamente em testes de Percepção que requerem que você seja capaz de enxergar, e se visão for seu único seu sentido preciso, você sofre –4 de penalidade de estado em testes de Percepção. Você fica imune a efeitos visuais. Cego sobrepõe ofuscado.

## CONDENADO

Uma força poderosa prendeu sua alma, atraindo-o para mais perto da morte. Condenado sempre inclui um valor. O valor máximo de morrendo (que determina quando você morre) é reduzido pelo seu valor de condenado. Se seu valor máximo de morrendo for reduzido para 0, você morre instantaneamente. Quando morre, você não está mais condenado. Seu valor de condenado diminui em 1 para cada vez que tiver uma noite completa de descanso.

## CONFUSO

Você não tem certeza sobre as coisas, e ataca selvagememente. Você está desprevenido, não trata ninguém como aliado (embora seus aliados ainda possam tratá-lo como um aliado deles) e não pode Adiar, Preparar ou usar reações. Você usa todas suas ações para Golpear ou conjurar truques mágicos ofensivos, embora o MJ possa fazer você usar outras ações para facilitar o ataque, como sacar uma arma, mover-se para que um alvo esteja ao alcance e assim por diante. Seus alvos são determinados aleatoriamente pelo MJ. Se não tiver outros alvos viáveis, você acerta a si mesmo, acertando-se automaticamente, mas sem causar um acerto crítico. Se for impossível atacar ou conjurar magias, você balbucia incoerentemente, desperdiçando suas ações. Cada vez que sofrer dano de um ataque ou magia, você pode fazer um teste simples CD 11 para recuperar-se de sua confusão e encerrar a condição.

## CONTROLADO

Alguém está tomando suas decisões por você, normalmente porque você está sendo comandado ou dominado magicamente. O controlador dita como você age e pode fazê-lo usar qualquer uma de suas ações, incluindo ataques, reações ou até mesmo Adiar. O controlador normalmente não precisa gastar as ações dele quando lhe controlar.

## DANO PERSISTENTE

Dano persistente origina de efeitos como ácido, estar em chamas ou muitas outras situações. Ele aparece como “X dano persistente [tipo]”, onde “X” é a quantidade de dano causado e “[tipo]” é o tipo do dano. Em vez de sofrer dano persistente imediatamente, você o sofre ao final de cada um de seus turnos enquanto você tiver a condição, rolando quaisquer dados de dano a cada vez. Após sofrer dano persistente, role um teste simples CD 15 para conferir se recupera-se do dano persistente. Se obtiver sucesso, a condição acaba.

## DESAJEITADO

Seu movimento fica desajeitado e inexacto. Desajeitado sempre inclui um valor. Você sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em testes e CDs baseadas em Destreza, incluindo CA, salvamentos de Reflexos, rolagens de ataque à distância e testes de perícia utilizando Acrobatismo, Furtividade e Ladoagem.

## DESPERCEBIDO

Se estiver despercebido por uma criatura, essa criatura não tem ideia de que você está presente. Se estiver despercebido, você também está indetectado pela criatura. Esta condição é relevante para habilidades que podem ser usadas somente contra alvos totalmente inscientes de sua presença.

## DESPREVENIDO

Você está distraído ou de alguma forma incapaz de focar sua atenção total na defesa. Você sofre –2 de penalidade de circunstância na CA. Alguns efeitos lhe impõem a condição desprevenido somente para certas criaturas ou contra certos ataques. Outros — especialmente condições — podem lhe deixar desprevenido universalmente contra qualquer coisa. Se uma regra não especificar que a condição se aplica somente a determinadas circunstâncias, ela se aplica a todas; por exemplo, muitos efeitos simplesmente dizem que “O alvo fica desprevenido”.

## DRENADO

Quando uma criatura obtiver sucesso em drenar seu sangue ou força vital, você fica menos saudável. Drenado sempre inclui um valor. Você sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em testes baseados em Constituição, como salvamentos de Fortitude. Você também perde uma quantidade de Pontos de Vida igual ao seu nível (mínimo 1) multiplicado pelo valor de drenado, e seus Pontos de Vida máximos são reduzidos nesta mesma quantidade. Por exemplo, se for atingido por um efeito que inflige drenado 3 e você for um personagem de 3º nível, você perde 9 Pontos de Vida e reduz seus Pontos de Vida máximos em 9. Perder estes Pontos de Vida não é considerado como sofrer dano. Cada vez que tiver uma noite completa de descanso, seu valor de drenado diminui em 1. Isto aumenta seus Pontos de Vida máximos, mas você não recupera Pontos de Vida perdidos imediatamente.

## ENFRAQUECIDO

Você está fisicamente enfraquecido. Enfraquecido sempre inclui um valor. Você sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em testes e CDs baseadas em Força, incluindo rolagens de ataques corpo a corpo baseados em Força, rolagens de dano baseadas em Força e testes de perícia utilizando Atletismo.

## ENJOADO

Você se sente mal. Enjoado sempre inclui um valor. Você sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em todos os seus testes e CDs. Você não pode ingerir nada voluntariamente — incluindo elixires e venenos — enquanto estiver enjoado. Você pode gastar uma ação única regurgitando em uma tentativa



de se recuperar, o que lhe permite tentar imediatamente um salvamento de Fortitude contra a CD do efeito que lhe deixou enjoado. Em um sucesso, você reduz seu valor de enjoado em 1 (ou em 2 em um sucesso crítico).

**ESCONDIDO**

Enquanto estiver escondido para uma criatura, essa criatura sabe o espaço em que você está, mas é incapaz de dizer em qual. Você normalmente fica escondido ao utilizar Furtividade para se Esconder. Quando Buscar uma criatura utilizando somente sentidos imprecisos, ela continua escondida em vez de observada. Uma criatura para a qual você estiver escondido fica desprevenida para você e deve obter sucesso em um teste simples CD 11 quando mirá-lo com um ataque, magia ou outro efeito, ou falha em afetá-lo. Efeitos de área não são sujeitos a este teste simples. Uma criatura pode ser capaz de usar a ação Buscar para tentar observá-lo, conforme descrito na página 470.

**ESTUPEFATO**

Seus pensamentos e instintos ficam nublados. Estupefato sempre inclui um valor. Você sofre uma penalidade de estado igual ao valor desta condição em testes e CDs baseadas em Inteligência, Sabedoria e Carisma, incluindo jogadas de salvamento de Vontade, rolagens de ataque de magia, CDs de magia e testes de perícias que utilizem estes atributos. A qualquer momento em que você tentar Conjurar uma Magia enquanto estiver estupefato, a magia é interrompida a menos que você obtenha sucesso em um teste simples com CD igual a 5 + seu valor de estupefato.

**FASCINADO**

Você é compelido a focar sua atenção em algo, distraindo-se de qualquer outra coisa ao seu redor. Você sofre –2 de penalidade de estado em testes de Percepção e perícias e não pode usar ações com o traço concentração a menos que elas ou suas consequências pretendidas sejam relacionadas ao alvo de seu fascínio (conforme determinado pelo MJ). Por exemplo, você pode ser capaz de Buscar e Recordar Conhecimento sobre o assunto de seu fascínio, mas provavelmente não poderá conjurar uma magia mirando uma criatura diferente. Esta condição é encerrada se uma criatura usar ações hostis contra você ou qualquer de seus aliados.

**FATIGADO**

Você está cansado e não ter muita energia para gastar. Você sofre –1 de penalidade de estado na CA e em jogadas de salvamento. Enquanto explorar, você não pode escolher uma atividade de exploração. Você se recupera da fadiga após uma noite completa de descanso.

**FERIDO**

Você foi seriamente ferido durante um combate. A qualquer momento em que perder a condição morrendo, você fica ferido 1 (se já não possuir a condição ferido). Se já possuir a condição ferido, o valor dela aumenta em 1. Se sofrer a condição morrendo enquanto estiver ferido, aumente o valor dela pelo seu valor de ferido. A condição ferido se encerra somente se alguém restaurar Pontos de Vida seus usando Tratar Ferimentos ou se você for restaurado a seus Pontos de Vida totais e descansar por 10 minutos.

**FUGINDO**

Você é forçado a correr de medo ou alguma outra compulsão. Em seu turno, você deve gastar cada uma de suas ações tentando escapar da fonte da condição fugindo da melhor forma possível (usando ações de movimento para fugir ou abrindo portas para escapar). A fonte normalmente é o efeito ou conjurador que lhe impôs a condição, embora alguns efeitos possam definir outra coisa como fonte. Você não pode Adiar ou Preparar enquanto estiver fugindo.

**HOSTIL**

Esta condição reflete a disposição de uma criatura em relação a um personagem em particular, e afeita somente criaturas que não sejam personagens jogadores. Uma criatura que seja hostil a um personagem busca ativamente prejudicar esse personagem. Ela não necessariamente ataca, mas não aceitará Pedidos do personagem.

**IMOBILIZADO**

Você não pode usar qualquer ação com o traço movimento. Se estiver imobilizado por algo lhe segurando no lugar e uma força externa fosse lhe mover para fora de seu espaço, a força deve obter sucesso em um teste contra a CD do efeito lhe segurando no lugar ou contra a defesa relevante (normalmente CD de Fortitude) do monstro lhe segurando no lugar.

**INAMISTOSO**

Esta condição reflete a disposição de uma criatura em relação a um personagem em particular, e afeita somente criaturas que não sejam personagens jogadores. Uma criatura que seja inamistosa a um personagem não gosta do personagem e desconfia especificamente dele. Ela não aceitará Pedidos do personagem.

**INCONSCIENTE**

Você está dormindo ou foi nocauteado. Você não pode agir. Você sofre –4 de penalidade de estado na CA, Percepção e salvamentos de Reflexos, além de possuir as condições cego e desprevenido. Quando sofrer esta condição, você cai prostrado e larga itens que estiver segurando ou empunhando, exceto se o efeito especificar o contrário ou se o MJ determinar que você está em uma posição em que não o faria. Se estiver inconsciente por estar morrendo, você não pode despertar enquanto tiver 0 Pontos de Vida. Se for restaurado a 1 Ponto de Vida ou mais através de cura, você perde as condições morrendo e inconsciente e pode agir normalmente em seu próximo turno. Se estiver inconsciente e com 0 Pontos de Vida, mas não morrendo, você retorna naturalmente a 1 Ponto de Vida e desperta após passar tempo o suficiente. O MJ determina por quanto tempo você permanece inconsciente, de um mínimo de 10 minutos a algumas horas. Se receber cura durante este período, você perde a condição inconsciente e pode agir normalmente em seu próximo turno. Se estiver inconsciente e tiver mais de 1 Ponto de Vida (geralmente porque está dormindo ou inconsciente devido a um efeito), você acorda de uma das maneiras a seguir. Todas elas o fazem perder a condição inconsciente. • Você sofre dano, desde que esse dano não o reduza a 0 Pontos de Vida. (Se o dano o reduzir a 0 Pontos de Vida, você permanece inconsciente e sofre a condição morrendo normalmente.) • Você recebe cura, desde que não seja cura natural por descansar. • Alguém o cutuca ou balança usando uma ação de Interagir para você despertar. • Barulho alto é feito perto de você — embora isto não seja automático. No início de seu turno, você automaticamente faz um teste de Percepção contra a CD do barulho (ou a menor CD se houver mais de um barulho), despertando se obtiver sucesso. Esta CD geralmente é 5 para uma batalha, mas se houver criaturas perto de você tentando permanecer quietas, este teste de Percepção utiliza a CD de Furtividade delas. Alguns efeitos mágicos o fazem dormir tão profundamente que não permitem este teste de Percepção. • Se estiver simplesmente dormindo, o MJ decide se você acorda porque teve uma noite de descanso ou se algo interrompeu esse descanso.

**INDETECTADO**

Quando estiver indetectado por uma criatura, essa criatura não pode lhe ver, não tem ideia do espaço que você ocupa e não pode mirá-lo — embora você ainda possa ser afetado por habilidades que mirem uma área. Quando estiver indetectado por uma criatura, essa criatura fica desprevenida para você. Uma criatura para a qual você está indetectado pode sugerir em qual quadrado você está e tentar mirá-lo. Ela deve escolher um quadrado e fazer um ataque. Isto funciona como mirar uma criatura escondida (requerendo um teste simples CD 11, conforme descrito na página 466), mas o teste simples e rolagem de ataque são feitos em segredo pelo MJ — que não revela se o ataque errou por falhar no teste simples, por falhar na rolagem de ataque ou por escolher o quadrado errado.

**INDIFERENTE**

Esta condição reflete a disposição de uma criatura em relação a um personagem em particular, e afeita somente criaturas que não sejam personagens jogadores. Uma criatura que seja indiferente a um personagem de fato não se importa com esse personagem de forma alguma. Assuma que a atitude de uma criatura a um determinado personagem é indiferente exceto se especificado o contrário.

**INVISÍVEL**

Enquanto estiver invisível, você não pode ser visto. Você fica indetectado para todo mundo. Criaturas podem Buscar para tentar detectá-lo; se uma criatura obtiver sucesso no teste de Percepção dela contra sua CD de Furtividade, você fica escondido para essa criatura até Esgueirar para ficar indetectado novamente. Se ficar invisível enquanto alguém já puder lhe ver, você fica escondido para o observador (em vez de indetectado) até obter sucesso em Esgueirar. Você não pode ficar observado enquanto estiver invisível, exceto através de habilidades mágicas ou especiais. LENTO Você possui menos ações. Lento sempre inclui um valor. Quando recuperar suas ações no início de seu turno, reduza a quantidade de ações que você recupera pelo seu valor de lento. Como lento sem seu efeito no início de seu turno, você não perde ações imediatamente se ficar lento durante seu turno.

**MORRENDO**

Você está sangrando ou de alguma forma à beira da morte. Enquanto tiver esta condição, você está inconsciente. Morrendo sempre inclui um valor. Se em algum momento este valor chegar morrendo 4, você morre. Se estiver morrendo, no início de seu turno a cada rodada, você deve fazer um teste de recuperação para determinar sua condição se melhora ou piora. O valor de sua condição morrendo aumenta em 1 se você sofrer dano enquanto estiver morrendo — ou em 2 se

sofrer dano de um acerto crítico ou por falhar criticamente em um salvamento. Se perder a condição morrendo ao obter sucesso em um teste de recuperação e ainda estiver com 0 Pontos de Vida, você permanece inconsciente, mas pode despertar conforme descrito nessa condição. Você perde a condição morrendo automaticamente e desperta se em algum momento vier a ter 1 Ponto de Vida ou mais. A qualquer momento em que perder a condição morrendo, você sofre a condição ferido 1 — ou aumenta seu valor de ferido em 1 se já possuir essa condição.

**OBSERVADO**

Qualquer coisa em plena vista está observada para você. Se uma criatura tomar medidas para evitar detecção, como utilizar Furtividade para Esconder, ela pode ficar escondida ou indetectada em vez de observada. Se possuir outro sentido preciso em vez de ou além da visão, você pode ser capaz de observar uma criatura ou objeto utilizando esse sentido. Você pode observar uma criatura somente com sentidos precisos. Quando Buscar uma criatura utilizando somente sentidos imprecisos, ela permanece escondida em vez de observada.

**OCULTADO**

Enquanto estiver ocultado para uma criatura, como em uma névoa espessa, você é difícil de ser visto por essa criatura. Você ainda pode ser observado, mas é um alvo mais difícil. Uma criatura para a qual você esteja ocultado deve obter sucesso em um teste simples CD 5 quando mirá-lo com um ataque, magia ou outro efeito. Efeitos de área não são sujeitos a este teste simples. Se o teste falhar, o ataque, magia ou efeito não o afeta.

**OFUSCADO**

Seus olhos estão superestimulados. Se visão for seu único sentido preciso, todas as criaturas e objetos ficam ocultados para você.

**PARALISADO**

Seu corpo está congelado no lugar. Você sofre a condição desprevenido e não pode agir exceto para Recordar Conhecimento e usar ações que requeiram somente o uso de sua mente (conforme determinado pelo MJ). Seus sentidos ainda funcionam, mas somente nas áreas que puder perceber sem mover seu corpo, portanto, você não pode Buscar enquanto estiver paralisado.

**PETRIFICADO**

Você foi transformado em pedra. Você não pode agir nem sentir qualquer coisa. Você se torna um objeto com um Volume igual ao dobro de seu Volume normal (tipicamente 12 para uma criatura Média petrificada ou 6 para uma criatura Pequena petrificada), CA 9, Dureza 8 e a mesma quantidade de Pontos de Vida atuais que tinha quando estava vivo. Você não possui um Limiar de Quebra. Quando for transformado de volta em carne, você possui a mesma quantidade de Pontos de Vida que tinha quanto era uma estátua. Se a estátua for destruída, você morre imediatamente. Enquanto estiver petrificado, sua mente e corpo estão em estase, portanto, você não envelhece ou percebe a passagem do tempo.

**PRESTATIVO**

Esta condição reflete a disposição de uma criatura em relação a um personagem em particular, e afeita somente criaturas que não sejam personagens jogadores. Uma criatura que seja prestativa a um personagem deseja ativamente ajudar esse personagem. Ela aceitará Pedidos razoáveis desse personagem, desde que esses Pedidos não sejam cumpridos ao custo dos objetivos ou qualidade de vida da criatura prestativa. Se o personagem ou um de seus aliados usar ações hostis contra a criatura, ela recebe uma condição de atitude pior dependendo da severidade da ação hostil, conforme determinado pelo MJ.

**PROSTRADO**

Você está deitado no chão. Você está desprevenido e sofre −2 de penalidade de circunstância em rolagens de ataque. As únicas ações de movimento que você pode usar enquanto estiver prostrado são Rastejar e Levantar. Levantar encerra a condição prostrado. Você pode Obter Cobertura enquanto estiver prostrado para proteger-se e receber cobertura contra ataques à distância, mesmo se você não tiver um objeto para ficar atrás, recebendo +4 de bônus de circunstância na CA contra ataques à distância (mas você permanece desprevenido). Se fosse ser derrubado prostrado enquanto estiver Escalando ou Voando, você cai (veja página 464 para regras sobre queda). Você não pode ser derrubado prostrado enquanto estiver Nadando.

**QUEBRADO**

Quebrado é uma condição que afeta objetos. Um objeto está quebrado quando dano reduzir seus Pontos de Vida abaixo de seu Limiar de Quebra. Um objeto quebrado não pode ser usado para sua função normal nem concede bônus — com exceção de armaduras. Uma armadura quebrada ainda concede um item de bônus na CA, mas também impõe uma penalidade de estado na CA dependendo da categoria dela: −1 para armadura leve quebrada, −2 para armadura média quebrada ou −3 para armadura pesada quebrada. Um item quebrado ainda impõe penalidades e limitações normalmente impostas por carregá-lo, segurá-lo ou usá-lo. Por exemplo, uma armadura quebrada ainda impõe seu limite de modificador de Destreza, penalidade em testes e assim por diante. Se um efeito deixar um item quebrado automaticamente e o item tiver mais PV que seu Limiar de Quebra, esse efeito também reduz os PV atuais do item para o Limiar de Quebra dele.

**RESTRINGIDO**

Você está amarrado e mal pode se mover, ou uma criatura lhe prendeu. Você sofre as condições desprevenido e imobilizado e não pode usar quaisquer ações com os traços ataque ou manuseio exceto para tentar Escapar ou Forçar suas amarras. Restringido sobrepõe agarrado.

**SOBRECARGADO**

Você está carregando mais peso do que consegue lidar. Enquanto estiver sobrecarregado, você fica desajeitado 1 e sofre −3 metros de penalidade em todas suas Velocidades. Assim como todas as penalidades em sua Velocidade, isto não pode reduzir sua Velocidade abaixo de 1,5 metros.

**SURDO**

Você não pode ouvir. Você automaticamente falha criticamente em testes de Percepção que requeiram que você seja capaz de ouvir. Você sofre −2 de penalidade de circunstância em testes de Percepção para iniciativa e testes que envolvam som e também utilizem de outros sentidos. Se realizar uma ação com o traço auditivo, você deve obter sucesso em um teste simples CD 5 ou a ação é perdida; faça o teste após gastar a ação, mas antes de quaisquer efeitos serem aplicados. Você fica imune a efeitos auditivos.