



## Ardiendo

¡Estás en llamas!

- Al final de cada *asalto*, sufres 1d10 *Heridas*, modificadas por el Bonificador de **Resistencia + puntos de Armadura**. Mínimo 1
- Cada estado adicional suma +1 al *daño*
- Se puede eliminar con un chequeo de **Atletismo**. Cada NE elimina un estado de *Ardiendo* adicional.



## Cegado

Eres incapaz de ver bien

- Sufres -10 a todos los *Chequeos* que implique la visión.
- Los oponentes reciben +10 al impacto en combate cerrado.
- Elimina un estado de *Cegado* al final de cada *Asalto* par



## Enmarañado

Estás envuelto en algo que restringe tu movimiento

- En tu *Turno*, no puedes *Moverte*.
- Todas las *Acciones* que impliquen movimiento sufren -10
- Elimina un estado de *Enmarañado* con una *acción* superando un *Chequeo Enfrentado* de Fuerza. Cada NE elimina un estado adicional de *Enmarañado*



## Sangrando

### Sangras bastante

- Pierdes 1 *Herida* al final de cada *Asalto*.
- Sufres -10 a todos los *Chequeos* para resistirte a *Heridas supurantes*, *Infección leve* o *Pobredumbre sanguínea*.
- Si llegas a 0 *Heridas*, dejas de perder *heridas* y ganas el estado de *Inconsciente*.
- Al final del *asalto* tienes un 10% de probabilidad de morir por cada estado de *Sangrando*.
- No puedes recuperar la consciencia hasta que se te eliminen todos los estados de *Sangrando*.
- Elimina un estado de *Sangrando* con un *Chequeo* de Sanar. Cada **NE** elimina un estado adicional. Un hechizo o plegaria elimina un estado por cada herida curada
- Si eliminas el estado de *Sangrando*, ganas el de *Fatigado*



## Ensordecido

Eres incapaz de oír de manera adecuada

- Sufres un -10 a todos los *Chequeos* que implican el oído.
- Los oponentes que te ataquen en combate cerrado desde un flanco o por la retaguardia reciben un +10
- Elimina un estado de *Ensordecido* al final de cada 2 *asaltos*.



## Fatigado

Estás exhausto o tenso, y necesitas un descanso

- Sufres -10 a todos los *Chequeos*.
- Quitar 1 estado de *Fatigado* suele requerir descanso, un hechizo, o un efecto divino
- Si es causado por la **impedimenta**, aligerar peso puede eliminar 1 estado



## Sorprendido

Te han cogido desprevenido y no estás preparado

- No puedes realizar *Acción* o *Movimiento* alguno en tu *Turno*.
- No te puedes defender en *chequeos* *enfrentados*.
- Cualquier oponente que intente acertarte en Combate Cuerpo a cuerpo obtiene un +20
- El estado de *Sorprendido* no se apila.
- Al final de cada *asalto*, o después de un intento de atacarte, pierdes el estado de *Sorprendido*.

# Quebrantado

Estás atemorizado, derrotado, presa del pánico o convencido de que vas a morir

- Tu *Movimiento* y *Acción* deben emplearse para huir lo más rápido posible hasta que no estés a la vista de tu enemigo.
- En ese momento podrás usar tu *Acción* para ocultarte de manera más efectiva.
- Sufres -10 a todos los *Chequeos* que no impliquen correr u ocultarte
- No puedes *Chequear* para recuperarte del estado *Quebrantado* si estás trabado con un enemigo.
- Al final de cada *asalto* puedes eliminar un estado de *Quebrantado* con un *Chequeo* de **Frialdad**. Cada NE elimina un estado adicional.
- Si inviertes un *asalto* completo en esconderte fuera de la vista del enemigo, eliminas un estado de *Quebrantado*.
- Eliminados todos los estados de *Quebrantado*, sufres 1 estado de *Fatigado*.



## Envenenado

Te han administrado o inyectado veneno

- Al final de cada *Asalto*, pierdes 1 *Herida*, ignorando todos modificadores.
- Sufres -10 a todos los *Chequeos*.
- Si llegas a 0 *Heridas* estando *Envenenado*, no puedes curar ninguna *Herida* mientras tengas un estado de *Envenenado*.
- Si caes *Inconsciente* estando *Envenenado*, fallas un *Chequeo* de **Aguante** al final de *Asaltos* = *Bonificador de Resistencia*, mueres.
- Al final de cada *asalto*, si superas un *Chequeo* de **Aguante** elimina un estado de *Envenenado*, cada **NE** elimina uno adicional.
- Eliminados todos los estados de *Envenenado*, sufres 1 estado de *Fatigado*.



## Tumbado

Has caído al suelo

- Tu *Movimiento* sólo puede usarse para ponerte en pie o gatear la mitad de tu *Movimiento* en yardas.
- Si te quedan 0 *Heridas*, sólo puedes gatear.
- Sufres -20 a todos los *Chequeos* que implican movimiento de cualquier tipo.
- Cualquier oponente que quiera acertarte en Combate cuerpo a cuerpo recibe un +20.
- Pierdes el estado de *Tumbado* al ponerte en pie.



## Aturdido

Te has desorientado o estás confundido

- Eres incapaz de realizar *Acción* alguna.
- Puedes moverte a la mitad de tu movimiento.
- Puedes defenderte en *Chequeos Enfrentados* pero no de **Hablar idioma (magia)**.
- Sufres -10 a todos los *Chequeos*.
- Si tienes un estado de *Aturdido*, cualquier oponente que te ataque Cuerpo a cuerpo obtiene +1 **Ventaja** antes de tirar los dados.
- Al final de cada *asalto*, si superas un *Chequeo Desafiante* (+0) de **Aguante** elimina un estado de *Aturdido*, cada NE elimina uno adicional.
- Eliminados todos los estados de *Aturdido*, sufres 1 estado de *Fatigado*.



## Inconsciente

Te han noqueado, estás dormido o insensible de alguna forma

- No puedes hacer nada en tu *Turno* e ignoras por completo lo que te rodea.
- Un enemigo que te ataque puede aplicar la regla “No fallaré” sin gastar 1 punto de **Resiliencia** o en combate cerrado puede matarte directamente (elección del DJ).
- Se aplica lo mismo a combates a distancia si el tirador está a *Quemarropa*.
- El estado de *Inconsciente* no se apila.
- Eliminar el estado de *Inconsciente* depende de las circunstancias.
- Si gastas 1 punto de **Resolución** para eliminar *Inconsciente*, pero no resuelves su origen, ganas un estado de *Inconsciente* al final del asalto.
- Cuando pierdes el estado de *Inconsciente*, pasas a *Tumbado* y sufres 1 estado de *Fatigado*.