

INSTRUKTIONER

Skriv ut korten. Tips: om du använder Adobe Acrobat, välj »Flera« under »Anpassning av sidstorlek och sidhantering«, »9« under »sidor per ark«, och »Liggande« under »Orientering«. Skriv gärna ut på kraftigare papper. Klipp ut och sätt i kortfodral. Korten är 87,9×62,5 mm.

Tillståndskorten är en uppdatering av grundbokens »tillstånd«. Om korten och grundboken säger emot varandra, använd korten.

ANTÄND

Du tar 1T6 skada på *Hälsa* i början på din tur. *Skydd* hjälper inte.

Du kan använda din handling för att försöka släcka elden genom att rulla dig, kväva elden med en filt eller släcka elden med vatten med ett slag för *Manövrer*. Slaget kan vara lättare om det finns vatten i närheten, eller svårare om du är helt eller delvis indränkt i olja eller omgiven av eld. Om slaget lyckas är du inte längre *Antänd*.

BEDÖVAD

Anfallsslag blir fem snäpp svårare. Förflyttningar som kräver ett slag för *Manövrer* blir också fem snäpp svårare. Du behöver också lyckas med *Manövrer* även för förflyttningar som normalt inte kräver det.

Om bedövningen beror på förgiftning eller sjukdom släpper bedövningen när du tillfrisknar. Annars släpper bedövningen om du *Hämtar andan* som en handling, och i en senare handling slår för *Uthållighet* och lyckas, eller efter striden.

Döv

Alla slag för att upptäcka något med hörsel misslyckas automatiskt. Slag för *Vältalighet*, *Språk*, *Skaldekunst* och till och med *Handel* och *Ledarskap* kan bli två eller fem snäpp svårare, beroende på hur mycket du behöver höra vad andra säger.

FASTHÅLLEN/SNÄRJJD

Du kan inte förflytta dig. På din tur kan du använda din handling för att försöka komma loss med ett slag för *Slagsmål*, *Styrkeprov* eller *Manövrer* beroende på hur du sitter fast.

Slaget kan vara svårare om du är rejält snärjd, eller motsatt om du är fasthållen av någon.

Förlorar du slaget, eller om det misslyckas, så kommer du inte loss.

FULL

Gard sjunker till 0. Du kan inte återhämta *Gard* så länge du är Full.

Alla slag blir två snäpp svårare, utom slag för att fatta mod (se Skrämd/Skräckslagen) som blir fem snäpp lättare. Du har minst 2T6 *Skydd*, oavsett om du har rustning eller inte.

Om du slutar dricka så nyktrar du i allmänhet till inom 1T6 timmar så att effekten försvinner.

FÖRBLINDAD

Alla slag för *Spana* misslyckas automatiskt. Alla slag för *Leta* blir *Mycket svåra*. Anfallsslag och försvarsslag är *Svåra*. Många handlingar, till exempel att läsa, är omöjliga.

LIGGANDE

Om du är *Liggande* blir alla försvarsslag två snäpp svårare. Du kan inte göra din vanliga *Förflyttning*, men du kan *Sprinta* och förflytta dig på det sättet. Du kan resa på dig sist i din tur som en sidohandling.

OSYNLIG

Du kan inte bli sedd, men kan upptäckas indirekt (fotspår, saker som flyttas på) eller med andra sinnen (hörsel). Slag för att upptäcka en *Osynlig* varelse blir fem snäpp svårare.

PARALYSERAD

Om du är *Paralyserad* kan du inte utföra några handlingar alls utom passiva sådana. Du kan slå för *Spana* och *Leta* (eventuellt med högre svårighet eftersom du inte kan vrida huvudet). Eventuellt kan du tala.

SKRÄMD/SKRÄCKSLAGEN

Skrämd: Du kan inte gå in i samma zon som källan till fasan. Anfallsslag är två snäpp svårare. Fatta mod som din handling med ett slag för *Viljestyrka*; lyckas slaget är du inte *Skrämd*.

Skräckslagen: Slå för *Viljestyrka* först i din tur om du är i samma zon; misslyckas det måste du *Förflytta* dig ut. Alla slag är två snäpp svårare. Anfallsslag mot fasan är fem snäpp svårare. Du kan inte närma dig fasan. Fatta mod som en handling med ett slag för *Viljestyrka*; lyckas det är du *Skrämd*.

UTMATTAD

Din maximala *Gard* sjunker tillfälligt till hälften (avrunda uppåt). Det krävs ett dygns vila för att sluta vara *Utmattad* och återställa din maximala *Gard* till normal nivå.

Du kan bli *Utmattad* flera gånger. Varje *Utmattning* halverar *Gard*, och kräver ett dygns vila för att bli av med.

UTSLAGEN

Du kan inte göra några handlingar, sidohandlingar eller förflyttningar.

Utslagen blir du genom att din *Hälsa* tar slut, men det kan även ske av förgiftning eller att du tappar medvetandet. Om du blev *Utslagen* genom att *Hälsa* tar slut är du *Utslagen* tills utmaningen »Rädda en döende« når minst God kvalitet, eller får magisk läkning.

ÖVERLASTAD

Din startutrustning är ungefär det du kan bära utan att vara *Överlastad*. Bär du mer än så, och om du inte snabbt kan släppa säcken eller väskan, är du *Överlastad*. Går det att släppa väskan snabbt är det en sidohandling att släppa den. Om du måste krångla dig ur en bärsele eller ryggsäckssele eller motsvarande så är det en huvudhandling att dumpa övervikten.

När du är *Överlastad* blir förflyttning och anfall två snäpp svårare eller mer.

ÖVERRASKAD

Överraskad blir du oftast om du råkar ut för ett bakhåll.

Är du *Överraskad* kan du inte göra något: det räknas som att du redan har gjort något den här rundan. När det blir din tur igen är du inte längre *Överraskad*.

Under tiden som du är *Överraskad* kan du försvara dig, men försvarsslag blir två snäpp svårare.