

AGARRADO

Condição



O deslocamento de uma criatura agarrada se torna 0, e ela não recebe bônus em seu deslocamento. A condição acaba se quem agarra ficar incapacitado, ou se um efeito remover a criatura agarrada do alcance de quem agarrou ou do efeito do agarrão.

CAÍDO

Condição



A única opção de movimento de uma criatura caída é rastejar, a não ser que se levante, encerrando a condição. Ela tem desvantagem em jogadas de ataque e uma jogada de ataque contra ela tem vantagem se o atacante estiver a até 1,5 m. Do contrário, essa jogada tem desvantagem.

PARALISADO

Condição



Uma criatura paralisada está incapacitada e não pode se mover ou falar. Ela automaticamente falha em salvaguardas de FOR. e DES. Jogadas de ataque contra a criatura têm vantagem. Um ataque que acerte a criatura é um acerto crítico se o atacante estiver a até 1,5 metro

SALVAGUARDA

Morrendo



Você sente a morte se aproximando. Quando tiver três destas cartas, você estará morto.

SALVAGUARDA

Morrendo



Você sente a morte se aproximando. Quando tiver três destas cartas, você estará morto.

SALVAGUARDA

Estabilizando



Sua visão embaça e depois retorna. Você está frio mas suando. Sente sua força voltar aos poucos. Quando tiver três destas cartas, você estará estabilizado.

SALVAGUARDA

Estabilizando



Sua visão embaça e depois retorna. Você está frio mas suando. Sente sua força voltar aos poucos. Quando tiver três destas cartas, você estará estabilizado.

AQUI JAZ...



Você está morto. Para o bem ou para o mal, suas histórias e tudo que você fez será agora contado pelos bardos nos anos que virão!
DESCANSE EM PAZ!

AQUI JAZ...



Você está morto. Para o bem ou para o mal, suas histórias e tudo que você fez será agora contado pelos bardos nos anos que virão!
DESCANSE EM PAZ!