

# STAVY

## STAVY A BONUSY/POSTIHY

Jsou často výsledkem akce proti postavě, jiné jsou naopak i dobrovolné. Některé vyhasnou samy, většina je zrušena nějakou akcí nebo jiným stavem. Bonusy/postihy dále způsobují i modifikátory poškození (podle řádky KZ), udržování kouzel/komplexních forem (<- 2 kumulativně), efekty toxinů (str. 121), interval rychlosti, některé kusy vybavení (str. 247) atd.

### SEZNAM STAVŮ (STR. 51)

| Stav                 | Popis  |
|----------------------|--|
| Hořící (#)           | # je HP útoku každé kolo, odolává se Tělem.<br>Odstranit lze testem Obratnosti + Reakce (2) nebo zrušit stavem „Mokrý“/„Podchlazený“.  |
| Imobilizovaný        | HŮ - 3, - 3 kostky k útokům. V obraně nelze využít Reakce.   |
| Krytý I až IV        | Bonus k HO podle úrovně zakrytí těla + kostky obrannému test. V krytu IV postih - 2 k útočnému testu. Hrana pouze v obraně.  |
| Kulhající            | Rychlost jakéhokoli pohybu je poloviční (zaokrouhleno nahoru).   |
| Mokrý                | Postih - 6 kostek na testy odolávání poškození chladem a elektrinou. Lze zrušit stavem „hořící“.   |
| Neviditelný (#)      | Pro živé bytosti je # práh testů vizuálního Vnímání.   |
| Neviditelný (+) (#)  | Pro živé bytosti i technologie je # práh testů vizuálního Vnímání.   |
| Nevolnost            | Každé kolo Těla + Vůle (2), buď ztráta všech akcí, nebo jen 1 menší akce.  |
| Otrávený #           | # je HP útoku každé kolo, odolává se Tělem. HP každé kolo klesá o 1. Možno odstranit protilátkami.   |
| Ohlušený I až III    | I a II dávají postih - 3/-6 do testů sluchu. Při III se ani nehází.  |
| Ochromený            | - 2 k iniciativě. Nelze „sprint“. Postih - 1 na všechny akce.  |
| Omámený              | - 4 k iniciativě. Nelze získat/utrácet Hranu (lze ji spálit).  |
| Oslepený I, II, III  | I a II dávají postih - 3/- 6 do testů vidění. Při III se ani nehází.   |
| Podchlazený          | - 4 k iniciativě. - 1 na všechny akce mimo odolávání poškození. Lze zrušit stavem „hořící“.  |
| Poleptaný #          | # je HP útoku každé kolo, odolává se Tělem. Odstraňuje se neutralizací nebo (někdy/částečně) vodou.  |
| Při zemi             | Pohyb 2 m za kolo, nelze sprintovat. V obraně - 2 kostky v blízkém/krátkém dostřelu, naopak + 2 v delších.<br>- 4 kostky při útoku nablízko/lukem. HŮ + 2 střelným a projektilovým zbrání (mimo luků). |
| Tichý #              | Pro živé bytosti je # práh testů sluchového Vnímání.   |
| Tichý (+) #          | Pro živé bytosti i technologie je # práh testů sluchového Vnímání.   |
| Vyčerpaný I, II, III | - 2/- 4/- 6 na všechny akce mimo odolávání poškození. Pohyblivost snížena o 5 m za kolo u normálního pohybu i sprintu.   |
| Vystrašený           | - 4 na všechny hody proti zdroji strachu.  |
| Zkamenělý            | Kamennost... Pancíř + 10. Ruší všechny škodlivé stavy.   |
| Zamlžený             | Ruší možnost přesunu mezi fyzickou/astrální rovinou, možnost uvíznutí. Stále lze astrálně vnímat.  |
| Zmatený #            | # je postih na všechny akce.   |
| Zpanikařený          | Nelze nic jiného, než zabránit podmínce paniky.  |
| Ztuhlý               | Nehybnost, pouze Vnímání a mentální komunikace.<br>- 10 k HO (min. 0)), nebráníš se, pouze odoláváš. Ruší všechny průběžně poškozující stavy.  |