

Kondition	Any	Pers	Stack	Beschreibung
Bleeding <i>Bluten</i>	X		X	Blutende Ziele verlieren 1 Lebenspunkt während der Auflösungsphase jeder Runde. Bluten hält an bis das Ziel geheilt wird oder bis zum Kampfende.
Blinded <i>Erblindet</i>				Blinde Helden müssen einen Navigate -Test während der Auflösungsphase jeder Runde bestehen um normal agieren zu können. Schlägt der Test fehl sind Fähigkeitenränge in der aktuellen Runde halbiert.
Bound <i>Gebunden</i>	X	X		Gebundene Ziele sind mit der Lebenskraft eines anderen Wesens verbunden. Jedesmal wenn der Alliierte, an den man gebunden ist, Schaden erleidet, erleidet das Ziel den äquivalenten Schadenstyp und Höhe an Schaden. Der Verlust von Vitalenergie wird nur einmal erlitten, wenn zwei Ziele aneinander gebunden sind.
Brain-washed <i>Gehirngewaschen</i>				Gehirngewaschene Helden können nicht normal agieren. Sie betrachten ihre Feinde als ihre einzigen Alliierten und die eigene Gruppe als Gegner. Wirf Ziel-Würfel, wenn der Held attackiert um zu bestimmen welches Gruppenmitglied angegriffen wird. Wenn der Held eine Fähigkeit oder einen Gegenstand nutzt, der sich selbst oder einen Alliierten anwählen kann, wird stattdessen der Feind anvisiert. (Etwa zur Heilung oder zum Buffen.)
Burned <i>Brennend</i>	X			Brennende Ziele verlieren 3 Lebenspunkte zu Beginn der Auflösungsphase jeder Runde und heilen 3 Leben weniger, jedes mal wenn ihre Lebenspunkte geheilt werden. Die Heilreduktion ist kumulativ, der Lebenspunktschaden nicht.
Captured <i>Gefangen</i>				Gefangene Helden müssen einen Explorer-Test während der Auflösungsphase jeder Runde bestehen oder sie verlieren ihre Aktion.
Cursed <i>Verflucht</i>		X		Verfluchte Helden können nicht geheilt werden. Würfle alle drei Skull-Tests während der Auflösungsphase jeder Runde und während der Bewegungsphase jedes Spielzugs. Wenn du alle drei Tests bestehst, bist du nicht länger verflucht.
Debilitated <i>Geschwächt</i>			X	Helden, die geschwächt werden würfeln 1W4. Die gewürfelte Fähigkeit darf nicht benutzt werden. 1: Attacke / 2: Verteidigung / 3: Erste Meisterschaft / 4: Zweite Meisterschaft. Ist in der Bedingung eine Zahl angegeben, verwende diese als Würfelergebnis. Helden können maximal von 3 Instanzen dieser Bedingung betroffen sein.
Disarmed <i>Entwaffnet</i>				Entwaffnete Helden verlieren ihre Waffe am Ende der Auflösungsphase. Sie können versuchen sie jede Runde wieder zu erlangen indem sie eine Verteidigungsaktion machen und einen D10 gegen ihren Attacke-Rang würfeln (so als wäre es ein Still). Während sie entwaffnet sind, können Helden nur Schaden in Höhe ihrer Basis-Rollen- und Rassenmodifikatoren verursachen.
Diseased <i>Krank</i>		X		Kranke Helden die Energie nutzen möchten müssen zuvor einen Survival-Test bestehen. Um den Zustand zu verlieren muss der Held an einem Ort Heilung erfahren (Stadt, Schrein, etc.).
Disoriented <i>Desorientiert</i>			X	Desorientiert Helden erleiden eine erhöhte Chance auf einen kritischen Fehlschlag für Skull-Tests. Ihre kritische Fehlschlagsrate erhöht sich um 2 jedes mal wenn sie Desorientiert werden. (8-10 für den ersten Zustand, 6-10 für den zweiten, etc.)
Drained <i>Entwässert</i>	X		X	Entwässerte Ziele verlieren 3 Energie am Beginn der Auflösungsphase jeder Runde und heilen 3 Energie weniger, jedes mal, wenn ihre Energie geheilt wird. Die Heilungsreduktion ist kumulativ, der Energieschaden nicht.
Encased <i>Eingeschlossen</i>	X			Eingeschlossene Ziele können im Kampf nicht mehr von Gegnern anvisiert werden, aber die Einschränkung, die sie einschließt, kann von ihnen selbst oder ihren Verbündeten anvisiert werden. Eingeschlossene Ziele dürfen nur ihre normale Attacke nutzen und dürfen nur das Ziel anvisieren, das sie einschließt. Diese Bedingung enthält eine Zahl in Klammern. Dies ist die Anzahl an Lebenspunkteschaden, die ausgeteilt werden muss um das Ziel zu befreien. Dieser Zustand kann nicht anders entfernt werden.
Entangled <i>Verwickelt</i>			X	Verwickelte Helden müssen einen Nazigate-Test während der Auflösungsphase jeder Runde bestehen um normal agieren zu können. Ansonsten dürfen sie nur Attackieren oder Verteidigen mit einem -3-Modifiaktor.
Fatigued <i>Ermüdet</i>			X	Ermüdete Ziele verlieren 1 Energie zu Beginn der Auflösungsphase jeder Kampfrunde.
Frightened <i>Verängstigt</i>			X	Verängstigte Ziele dürfen nur ihre Verteidigungsaktion mit einem -2-Modifikator nutzen. Würfle einen Survival-Test während der Auflösungsphase jeder Kampfrunde. Bei Erfolg endet dieser Zustand.
Frozen <i>Gefroren</i>				Gefrorene Helden können nicht agieren. Würfle einen Survival-Test während der Auflösungsphase jeder Runde. Nach zwei Erfolgen darfst du wieder normal agieren und bist nicht länger gefroren.

Kondition	Any	Pers	Stack	Beschreibung
Imprisoned (X) <i>Eingesperrt</i>				Eingesperrte Helden werden gegen Ihren Willen festgehalten. Verlieren sie sämtliche Währung, Wahrung und den Zugang zu ihrem Rucksack. Wenn sich die Helden nicht in einem Stadtstaat befinden, würfeln sie 1W4 und gehen sie in diesen. Die Gruppe darf einmal an der Arena teilnehmen. Jede Währung die gewonnen wurde, wird konfisziert. Diese Bedingung enthält eine Zahl in Klammern, die die Zeit angibt, in der die Gruppe eingesperrt ist. Legt am Ende der Spielrunde eine Zahl an Remnants (Überreste) auf das Spielfeld, die dieser Zahl entspricht. Die Gruppe ist dann befreit und die Helden erhalten wieder Zugriff auf ihren Rucksack. Diese Kondition darf nicht durch ein Item entfernt werden.
Irradiated (X) <i>Bestrahlt</i>	X			Ziele, die diese Kondition erhalten, erleiden einen Energieverlust in Höhe der angegebenen Zahl abzüglich ihres Food Ratings. Helden, die diese Kondition erhalten, dürfen einen Stat-Test würfeln um einer Mutation zu widerstehen. Wenn du nicht würfelst oder dein Resultat höher ist als das doppelte deines Food-Ratings, ziehe sofort eine Mutationskarte.
Knocked Down <i>Niedergeschlagen</i>				Helden die niedergeschlagen sind können nicht agieren oder Skills nutzen bis sie sich eine Runde lang verteidigt haben um wieder aufzustehen. Du darfst während dieser Verteidigung kein Item nutzen.
Mindwiped <i>Gedankenverloren</i>		X		Gedankenverlorene Ziele verlieren ihren Willen zu kämpfen und werden gedankenlose Gefolgsleute der Magi. Würfle den Schicksalswürfel In jedem Spielzug während der Magi-Phase. Wenn du eine 8 würfelst verläuft sich der gedankenverlorene Held und ist für immer verloren. Jeden folgenden Spielzug verringert sich das Würfelziel um 1. (7-8 beim zweiten Zug, 6-8 beim dritten,...)
Petrified <i>Versteint</i>				Versteinerte Helden können nicht agieren. Stattdessen verteidigen sie sich jede Runde, dürfen aber kein Item nutzen. Würfle einen Survival-Test nach der finalen Kampfphase. Wenn er Erfolg hat bricht die Versteinering, wenn nicht, stirbt der Held.
Poisoned <i>Vergiftet</i>		X		Vergiftete Helden verlieren 1 Lebenspunkte zu Beginn der Auflösungsphase jeder Kampfphase und zu Beginn jeder Bewegungsphase. Sie müssen außerdem einen Survival-Test bestehen um Energie nutzen zu dürfen. Nach 3 erfolgreichen Survival-Tests wird er Zustand entfernt.
Soul Laced <i>Seelengeschnürt</i>	X			Seelengeschnürte Ziele sind an die Lebenskraft ihres Gegners gebunden. Am Ende der Auflösungsphase erhält der Gegner einen Seelenschild in Höhe der Summe der aktuellen Lebenspunkte des Ziels (oder erhöht diese, falls er sie bereits hat). Die Lebenspunkte des Gegners bleiben unbeeinflusst. Wenn der Seelenschild im Laufe einer Runde Schaden erleidet, erleidet das Ziel mit dem Seelenschild einen durchdringenden Energieentzug in Höhe der doppelten Stufe des Gegners. Dieser Zustand endet, wenn der Gegner sein Seelenschild verliert und kann nicht durch andere Mittel entfernt werden.
Surrounded <i>Umzingelt</i>	X		X	Umzingelte Ziele erleiden 2 Piercing Lebensschaden zu Beginn der Auflösungsphase jeder Runde.
Swallowed <i>Verschlungen</i>	X			Wie "Eingeschlossen", außer dass verschluckte Ziele nicht von Verbündeten anvisiert werden können. Jeder Lebenspunkteschaden, den das verschluckte Ziel verursacht, verringert den Lebenspunktwert des Gegners, als wäre es normaler Schaden. Dieser Zustand enthält eine zweite Zahl in Klammern. Dies ist die Anzahl des Lebenspunktschadens, den das verschluckte Ziel in der Deklarationsphase jeder Kampfphase erleidet.
Tethered <i>Gefesselt</i>	X			Gefesselte Ziele sterben wenn ihr Leben und/oder Energie auf 0 sinkt.
Trapped <i>Gefangen</i>				Gefangene Ziele müssen einen Explore-Test während der Auflösungsphase jeder Runde bestehen um normal zu agieren. Bei einem Fehlschlag dürfen sie sich nur Verteidigen.
Unconscious <i>Bewusstlos</i>	X			Bewusstlose Ziele können nicht handeln. Am Ende jeder Runde wirft das Ziel einen sechsseitigen Würfel. Wenn das Ergebnis eine Sechs ist, erwacht es. Jede Runde erhöht sich die Chance, zu erwachen, um 1. Helden können ein bewusstloses Ziel zum Erwachen zwingen, indem sie eine Verteidigungsaktion durchführen, dürfen dabei aber keine Gegenstände benutzen. In der Runde nach dem Erwachen erleidet das Ziel einen Malus von -3 auf alle Fähigkeitsränge.
Vulnerable <i>Verwundbar</i>	X		X	Verwundbare Ziele erhalten +2 auf ihre Zielwürfel-Resultate während sie im Kampf sind und erleiden 1 Extra-Schaden.
Wounded <i>Verwundet</i>			X	Verwundete Helden erleiden einen -2 Modifikation auf alle Fähigkeiten- und Skill-Ränge bis sie Heilung erfahren.

Any: Auch Verbündete oder Gegner können betroffen sein. **Pers(istent):** Kondition bleibt auch nach dem Kampf erhalten. **Stack:** Kondition ist kumulativ.