

# Afectado

*(Sickened)*

Recibes un penalizador -2 a todas las tiradas de ataque, tiradas de daño con armas, tiradas de salvación, pruebas de habilidad y pruebas de característica.

# Apresado

*(Grappled)*

No puedes moverte, recibes un penalizador -4 a tu Destreza y un penalizador -2 a todas las tiradas de ataque y maniobras de combate, excepto aquellas hechas para apresar o para escapar de una presa. Además no puedes realizar acciones que requieran dos manos para llevarse a cabo. Si intentas lanzar un conjuro debes superar concentración (CD 10 + el BMC del apresador + el nivel del conjuro), o perderás el conjuro. Las criaturas apresadas no pueden hacer ataques de oportunidad. Tampoco puedes utilizar Sigilo para ocultarte de la criatura que te está apresando.

# Asustado

*(Frightened)*

Debes huir de la fuente de tu miedo lo mejor que puedas. Si eres incapaz de huir, puedes luchar. Recibes un penalizador -2 a todas las tiradas de ataque, tiradas de salvación, pruebas de habilidad y pruebas de característica. Puedes usar aptitudes especiales, incluyendo conjuros, para huir; de hecho, **debes** usar dichos medios si representan la única vía de escape. Asustado es similar a estremecido, excepto en que la criatura debe huir si es posible. Despavorido es un estado más extremo de miedo.

# Aterrado

*(Cowering)*

Estás paralizado de miedo y no puedes realizar acciones. Recibes un penalizador -2 a tu categoría de armadura y pierdes tu bonificador de Destreza (si tienes).

# Atontado

*(Dazed)*

Eres incapaz de actuar normalmente. No puedes realizar acciones, pero no tienes penalizadores a tu CA. La condición de atontado dura normalmente 1 asalto.

# Aturdido

*(Stunned)*

Sueltas todo lo que estés sujetando, no puedes iniciar acciones, recibes un penalizador -2 a la CA y pierdes tu bonificador de Destreza a la CA (si tienes).

# Cegado

*(Blinded)*

No puedes ver. Recibes un penalizador -2 a tu CA, pierdes tu bonificador de DES (si tienes) y recibes un penalizador -4 a la mayoría de pruebas de habilidad basadas en Fuerza y Destreza y en pruebas opuestas de habilidad de Percepción. Todas las pruebas y actividades que se basen en la visión (como leer y pruebas de Percepción basadas en la vista) fallan automáticamente. Se considera que todos los oponentes tienen ocultación total (50% de posibilidad de fallo) contra ti. Si quieres mover más rápido que la mitad de tu movimiento debes superar Acrobacias (CD 10) o caer tumbado.

# Confuso

*(Confused)*

Estás mentalmente desconcertado y no puedes actuar con normalidad.

d%	Comportamiento
01-25	Actúas normalmente
26-50	No haces nada excepto balbucear incoherentemente
51-75	Te provocas 1d8 puntos de daño + modificador de Fue a ti mismo con el objeto que tengas a mano
76-100	Atacas a la criatura más cercana (a todos los efectos, un familiar cuenta como parte de ti)

# *Desangrándose*

*(Bleed)*

Recibes el daño indicado al principio de tu turno. Puedes detenerlo superando Sanar (CD 15) o con un conjuro que cure daño (PG) (incluso si el desangramiento es daño de característica). Algunos efectos de desangramiento provocan daño de característica o incluso consunción de característica. Los efectos de desangramiento no se apilan con otros a menos que causen distintos tipos de daño. Cuando dos o más efectos de desangramiento causan el mismo tipo de daño, elige el peor. En ese caso, consunción de característica es peor que daño de característica.

# *Deslumbrado*

*(Dazzled)*

Eres incapaz de ver debido a una sobre estimulación de tus ojos. Recibes un penalizador -1 a las tiradas de ataque y las pruebas de Percepción basadas en la vista.

# *Despavorido*

*(Panicked)*

Despavorido supera estremecido o asustado. Debes soltar todo lo que estás sujetando y huir a tu máxima velocidad de la fuente de tu miedo, así como de otros peligros que encuentres, a lo largo de un camino aleatorio. Recibes un penalizador -2 a todas las tiradas de salvación, pruebas de habilidad y pruebas de Característica. Si te acorralan, te acobardas y no atacas, normalmente usando defensa total en combate. Puedes utilizar aptitudes especiales, incluyendo conjuros, para huir. De hecho, **debes** utilizar esos métodos si representan la única forma de escapar.

# *Desprevenido*

*(Flat-Footed)*

Un personaje que todavía no ha actuado durante un combate está desprevenido, incapaz de reaccionar normalmente ante la situación. Un personaje desprevenido pierde su bonificador por Destreza a la CA (si lo tiene) y no puede hacer ataques de oportunidad.

# *Energía consumida*

*(Energy Drained)*

Obtienes uno o más Niveles Negativos que podrían volverse permanentes. Si tienes al menos tantos niveles negativos como Dados de Golpe, mueres. (consulta pág. 562 Pathfinder RPG)

# *Enmarañado*

*(Entangled)*

Estás atrapado. Estar enmarañado dificulta el movimiento, pero no lo evita totalmente a menos que las ligaduras estén ancladas en un objeto inmóvil o estén sujetas por una fuerza opuesta. Te mueves a la mitad de su velocidad, no puedes correr o cargar y recibes un penalizador -2 a todas tus tiradas de ataque y un penalizador -4 a tu Destreza. Si intentas lanzar un conjuro debes superar concentración (CD 15 + nivel de conjuro) o perder el conjuro.

# *Ensondecido*

*(Deafened)*

No puedes oír. Recibes un penalizador -4 a las pruebas de iniciativa, fallas automáticamente las pruebas de Percepción basadas en el sonido, recibes un penalizador -4 a las pruebas enfrentadas de Percepción y tienes una probabilidad del 20% de fallo de conjuro al lanzar conjuros con componentes verbales.

# *Estable*

*(Stable)*

Te has estabilizado, no estás moribundo, pero sí inconsciente. Si te has estabilizado gracias a la ayuda de un compañero ya no pierdes puntos de golpe. Puedes superar Constitución CD 10 cada hora para recuperar la consciencia y quedar incapacitado (tus PG siguen siendo negativos), recibes un penalizador a esta tirada igual a tu total de puntos de golpe negativos. Si te has estabilizado por ti mismo, todavía puedes perder PG. Cada hora debes superar Constitución para mantenerte estable (como un personaje que haya recibido ayuda), pero cada prueba fallida pierdes 1 PG.

# *Estremecido*

*(Shaken)*

Recibe un penalizador -2 a las tiradas de ataque, tiradas de salvación, pruebas de habilidad y pruebas de característica. Estremecido es un estado menos grave que asustado o despavorido.

# *Exhausto*

*(Exhausted)*

Te mueves a la mitad de su velocidad, no puedes correr o cargar y tienes un penalizador -6 a Fuerza y Destreza. Después de 1 hora de descanso total, un personaje exhausto queda fatigado. Un personaje fatigado se queda exhausto haciendo algo que normalmente causaría fatiga.

# *Fatigado*

*(Fatigued)*

No puedes ni correr ni cargar y recibes un penalizador -2 a Fuerza y Destreza. Hacer algo que normalmente causaría fatiga, hace que el personaje fatigado quede exhausto. Después de 8 horas de descanso total, un personaje fatigado deja de estarlo.

# *Fascinado*

*(Fascinated)*

Estás en trance. Te levantas o te sientas despacio, sin iniciar otras acciones que prestar atención al efecto, mientras dure. Recibes un penalizador -4 a las pruebas de habilidad hechas como reacción, como las pruebas de Percepción. Cualquier amenaza potencial, como una criatura hostil aproximándose, te permite una nueva TS contra el efecto fascinador. Cualquier amenaza obvia, como alguien desenvainando un arma, lanzando un conjuro o apuntando un arma a distancia contra ti, rompe automáticamente el efecto. Un aliado podría liberarte del conjuro con una acción estándar.

# *Grogui*

*(Staggered)*

Estás grogui, sólo puedes hacer una acción de movimiento o estándar por asalto (pero no ambas, ni tampoco realizar acciones de asalto completo) aunque sí puedes realizar acciones rápidas e inmediatas. Una criatura con daño atenuado exactamente igual a sus puntos de golpe actuales, adquiere la condición de grogui.

# *Incapacitado*

*(Disabled)*

Tienes 0 puntos de golpe, o bien puntos de golpe negativos, pero te has quedado estable y consciente; estás incapacitado. Puedes llevar a cabo una única acción de movimiento o una acción estándar cada asalto (pero no ambas, ni tampoco puedes realizar acciones de asalto completo, pero sí puedes realizar acciones rápidas, inmediatas y gratuitas). Te mueves a la mitad de tu velocidad. Realizar cualquier acción estándar te causa 1 punto de daño y, a menos que la acción aumente tus puntos de golpe vuelves a estar en puntos de golpe negativos y moribundo.

# *Inconsciente*

*(Unconscious)*

Estás noqueado e indefenso. La inconsciencia puede ser el resultado de tener puntos de golpe negativos (pero no más que tu puntuación de Constitución) o debido a que el daño atenuado supera tus puntos de golpe actuales.

# *Incorporal*

*(Incorporeal)*

No posees un cuerpo físico. Eres inmune a todas las formas de ataque no mágicas. Recibes la mitad del daño (50%) de las armas mágicas, conjuros, efectos sortílegos y efectos sobrenaturales. Recibes el daño completo de otras criaturas y efectos incorporales, así como de todos los efectos de fuerza.

# *Indefenso*

*(Helpless)*

Estás paralizado, sujeto, retenido, durmiendo o inconsciente; completamente a merced de tu oponente. Tienes Destreza 0 (modificador -5). Los ataques cuerpo a cuerpo contra ti reciben un bonificador +4. Los ataques a distancia no reciben ningún bonificador especial. Como acción de asalto completo, un enemigo puede utilizar un arma cuerpo a cuerpo (o un arco o ballesta, suponiendo que esté adyacente a ti) para asestarte un golpe de gracia. El atacante impacta automáticamente y consigue un crítico. Si sobrevives, debes superar Fortaleza (CD 10 + daño recibido) o morir. Las criaturas inmunes a los ataques críticos no necesitan hacer una salvación de Fortaleza para evitar morir debido a un golpe de gracia. Los pícaros pueden hacer ataques furtivos contra objetivos indefensos y aplicar su bonificador de daño por ataque furtivo al dar un golpe de gracia. Dar un golpe de gracia provoca ataque de oportunidad.

# *Invisible*

*(Invisible)*

Eres visualmente indetectable. Ganas un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra oponentes a la vista e ignoras los bonificadores por Destreza a la CA de tus oponentes (si existen). (Consulta pág. 563 Pathfinder RPG)

# *Moribundo*

*(Dying)*

Estás inconsciente y próximo a la muerte. Si posees puntos de golpe negativos y no te has estabilizado, estás moribundo: no puedes realizar ninguna acción. En el siguiente turno, después de haber sido reducido a puntos de golpe negativos (pero sin haber muerto) y en todos los turnos siguientes, debes superar Constitución CD 10 para estabilizarte. Recibes un penalizador a esta tirada igual a tus puntos de golpe negativos totales. Un 20 natural es un éxito automático. Si fallas pierdes 1 PG. Si tienes una cantidad de PG negativos igual a tu puntuación de Constitución, mueres.

# *Muerto*

*(Dead)*

Tus puntos de golpe han quedado reducidos a un valor negativo igual a tu puntuación de Constitución, tu Constitución ha bajado hasta 0 o has muerto instantáneamente debido a un conjuro o efecto. El alma de tu personaje abandona su cuerpo. No puedes beneficiarte de curación normal o mágica, pero puedes ser revivido con magia. Un cuerpo muerto se pudre normalmente a menos que se preserve mágicamente, pero la magia que restaura la vida también restaura el cuerpo a un estado de completa salud o a la condición que tuviera en el momento de la muerte. En cualquier caso, los personajes resucitados no deben preocuparse por el rigor mortis, descomposición y otras condiciones que afectan a los cuerpos muertos.

# *Nauseado*

*(Nauseated)*

Experimentas incomodidad estomacal. Eres incapaz de atacar, lanzar conjuros, concentrarte en conjuros o hacer cualquier cosa que requiera atención. La única acción que puedes llevar a cabo es una acción de movimiento por turno.

# *Paralizado*

*(Paralyzed)*

Estás congelado, incapaz de moverte o actuar. Tus puntuaciones de Destreza y Fuerza efectivas son de 0 y estás indefenso, pero puedes llevar a cabo acciones puramente mentales. Una criatura alada que esté volando en el momento en que queda paralizada no puede agitar sus alas y cae. Un nadador paralizado no puede nadar y puede ahogarse. Una criatura puede moverse a través de un espacio ocupado por una criatura paralizada (aliada o no). Cada casilla ocupada por una criatura paralizada, sin embargo, cuenta como 2 casillas para moverse a través de ella.

# *Petrificado*

*(Petrified)*

Has sido convertido en piedra y se te considera inconsciente. Si un personaje petrificado se agrieta o se rompe, pero las piezas separadas se unen con el cuerpo en el momento de convertirlo en carne, no recibe daño. Si el cuerpo petrificado del personaje está incompleto cuando se vuelve a convertir en carne, el cuerpo queda incompleto y puede haber alguna cantidad de pérdida de puntos de golpe permanentemente y/o debilitamiento.

# *Roto*

*(Broken)*

Un objeto que haya recibido un daño que supere la mitad de sus puntos de golpe totales gana la condición de roto, lo que significa que es menos efectivo en la tarea para la que está diseñado. Los efectos de la condición de roto tienen diferentes efectos, dependiendo del objeto (consulta pág. 565 Pathfinder RPG)

# *Sujeto*

*(Pinned)*

Estás firmemente atado, no puedes moverte y se te considera desprevenido. Recibes un penalizador -4 adicional a tu CA. Puedes tratar de liberarte, superando una prueba enfrentada de maniobra de combate o de Escapismo. Puedes realizar acciones verbales y mentales, pero no puedes lanzar conjuros que requieran un componente somático o material. Si tratas de lanzar un conjuro debes superar concentración (CD 10 + el BMC del apresador + el nivel del conjuro) o perderás el conjuro. Sujeto es una versión más severa que apresado y sus efectos no se apilan.

# *Tumbado*

*(Prone)*

Descansas sobre el suelo. Si atacas tienes un penalizador -4 a las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo y no puedes usar armas a distancia (excepto ballestas). Si defiendes tumbado obtienes un bonificador +4 a tu Categoría de Armadura contra ataques a distancia, pero recibes un penalizador -4 a tu CA contra ataques cuerpo a cuerpo. Levantarse es una acción equivalente a moverse que provoca un ataque de oportunidad.