**Blenden:** -2 Trefferchance für Gegner

**Paralyse:** 50/50 Chance. Bei Jeder Aktion muss gewürfelt werden. Wurfchance wird um 4 verschlechtert. Bei einer 1-3 befreit man sich.

**Schlaf:** 50/50 Chance. Bei jeder Aktion muss gewürfelt werden. Unter 10 befreit man sich, über 10 bleibt man schlafend. Wenn schlafend kann man keine Aktion ausführen. Erleidet man einen Treffer ist die Chance bei alles unter einer 14. Pro Runde regeneriert man 10KP

**Brennen:** 10 Schaden pro Runde. W4 würfeln ob Brennen aufhört. Bei einer 1 hört es auf.

**Gift:** 10 Schaden pro Runde. W4 würfeln ob Gift aufhört. Bei einer 1 hört es auf.

**Frost:** 50/50 Chance. Man bekommt keinen Schaden und kann keine Aktionen durchführen. Man kann in seiner Runde würfeln. Über 10 und man bleibt gefangen. Unter 10 und man kommt frei.

**Verwirrt:** 50/50 Chance. Wenn man verwirrt ist, bekommt man bei einem Verfehlen einer Attacke selbst die Hälfte des ausgewürfelten Schadens

Man kann in seiner Runde würfeln. Über 10 und man bleibt gefangen. Unter 10 und man kommt frei.

***Das Ausweichen*** funtioniert jetzt mit AP die sind entsprechend der anzahl der initiative und können mit beeren oder schlaf aufgefüllt werden