

Condición	Descripción	Duración	Cura
KO	Incapaz de realizar alguna acción	Hasta el final de la batalla para mortales, dos rondas para inmortales	Pluma de Angel
HP Crítico	Si bajo en HP, todas las acciones ocurren más rápido de lo normal	Al azar	Medicina curativa
Congelación	Cambia a estado congelado si algún ataque de frío es sostenido	Permanente hasta q se cura, o se cambia a congelado (o fin de batalla)	Rubi llameante o Cura-Todo
Dormido	Imposible actuar	Aleatorio	Polvo Menta o Cura-Todo
Veneno	Causa daño en cada turno	Permanente hasta q se cura (o fin de batalla)	Antídoto o Cura-Todo
Paralizar	Cancela la siguiente acción	Aleatorio	Hierba anti paralizante o Cura-Todo
Sello (Seal)	Imposible usar magia	Aleatorio	Despeja sello o Cura-Todo
Keleton	Daño de ataque y recuperación de HP reducido a 1; El daño de impacto-crítico aumenta	Aleatorio	Vitamina Kelo o Cura-Todo
Toxina	Daño cada turno. Si dañado con Toxina y Veneno, la Toxina ataca antes	Permanente hasta q se cura (o fin de batalla)	Antídoto o Cura-Todo
Virus	Daño cada turno. Mayor daño con Toxina y Veneno	Permanente hasta q se cura (o fin de batalla)	Antídoto o Cura-Todo
Ciego	Reduce precisión, evasión y oportunidad de impacto crítico	Aleatorio	Colirio o Cura-Todo
Confusión	Incapaz de seleccionar objetivo para ataques normales, item o magia	Aleatorio	Sales Olorosas o Cura-Todo
Miedo	Incapaz de realizar alguna acción	Inmediato o después de dos turnos	Fruta "Brave" o Cura-Todo
Oscuridad	Ocasiona daño mágico aleatorio	Aleatorio	Piedra Llama Blanco Cura-Todo
Petrificación	Incapaz de realizar alguna acción	Inmediato o después de dos turnos	Piedra cuerno de bestia o Cura-Todo
Maldición	Ocasiona daño mágico aleatorio	Permanente hasta q se cura (o fin de batalla)	Cura-Todo