


ARDIENDO



Cada turno pierdes un nivel de salud.

-2 todas las acciones.

Apagarte: acción de liberarse a dificultad 1. Descarta este estado si tienes éxito.

El fuego se extiende: en acción de ataque puedes usar  para colocar ardiendo a tu blanco. Cancela: congelado

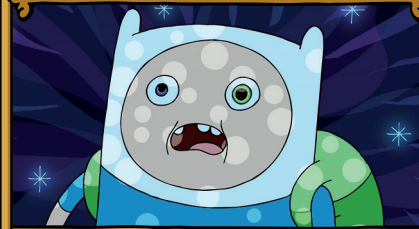
ASUSTADO



Éxito con 5 o 6 en todas las acciones.

Cancela: cansado, furioso, inspirado.

ATURDIDO



-1 a todas las acciones.

Ignora: concentrado.

Cancela: concentrado, inspirado.

CANSADO



No puedes realizar acción y movimiento.

No puedes realizar dos movimientos.

Éxito con 5 o 6 en todas las acciones.

Éxito con 5 o 6 en todas las reacciones.

Cancela: concentrado, furioso, inspirado, sorprendido.

CEGADO

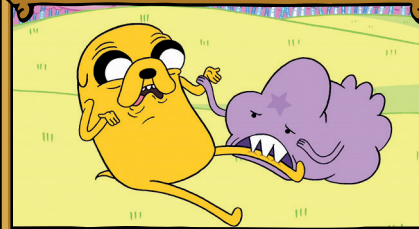


Fallas automáticamente todas las acciones de buscar, fichar, imitar, pisparse o rastrear que dependan del sentido de la vista.

En todas las demás acciones en las que la visión sea importante aumenta la dificultad en +1.

Cancela: concentrado.

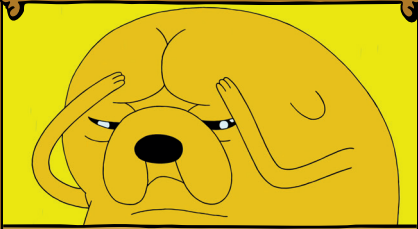
COJERAS



Necesitas dos movimientos para moverte una zona.

+1 a la dificultad de las acciones de correr, saltar, trepar u otras que necesiten el uso de las piernas.

CONCENTRADO



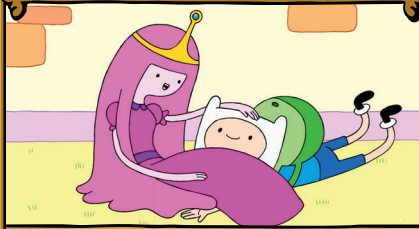
Especificar: acción o reacción.

Puedes repetir una vez todos los fallos de tus dados al realizar la acción o reacción.

-2 a todas las demás acciones.

Cancela: aturdido, cansado, concentrado (en otra cosa), confundido, furioso, inspirado, sorprendido.

CONFIADO



Especificar: personaje.

-1 a todas las reacciones sociales frente a ese personaje.

Confianza rota: Si el personaje te ataca, traiciona o destruye tu confianza ganas decepcionado con ese mismo personaje.

Cancela: asustado, decepcionado (con el mismo personaje).

CONFUNDIDO



-1 a todas las acciones sociales y mentales.

-1 a todas las reacciones sociales.

Cancela: concentrado, inspirado.

CONGELADO



No puedes realizar movimientos, ni acciones físicas (excepto liberarte) ni sociales, ni reacciones a acciones físicas.

Romper el hielo: acción de liberarse a dificultad 2 para descartar este estado.

Ignora: ardiendo (y descarta este estado).
Cancela: ardiendo.

DE BAJONA



No puedes gastar puntos de Héroe.

Los resultados de 1 en tus dados anulan éxitos normales pero los éxitos chachis no se ven afectados.

Cancela: concentrado, furioso, inspirado.

DECEPCIONADO

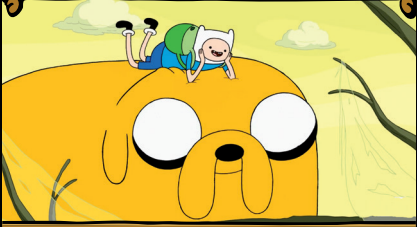


Especificar: personaje.

+1 a todas tus reacciones sociales frente a ese personaje.

Cancela: confiado (en el mismo personaje), embelesado (con el mismo personaje), enamorado (del mismo personaje).

EMBELESADO



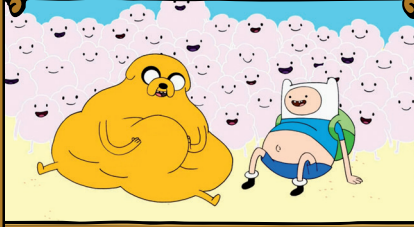
Especificar: personaje.

-1 a las reacciones sociales del personaje.

-1 a cualquier acción que no guarde relación con el personaje.

Cancela: confiado (en el mismo personaje), decepcionado (con el mismo personaje), embelesado (con otro personaje), enamorado (de otro personaje).

EMPACHADO



-2 a la acción de zampar.

-1 al resto de acciones y reacciones físicas.

Ignora: hambriento.
Cancela: hambriento.

ENAMORADO



Especificar: personaje

-2 a reacciones sociales frente al personaje.

+1 a cualquier acción destinada a proteger al personaje.

Ignora: embelesado (del mismo personaje).
Cancela: confiado (en el mismo personaje), decepcionado (del mismo personaje), embelesado (con otro personaje), enamorado (de otro personaje).

ENSORDECIDO



Fallas automáticamente todas las acciones de buscar, fichar, imitar, pispasear o rastrear que dependan del sentido del oído.

En todas las demás acciones en las que el oído sea importante aumenta la dificultad en +1.

Cancela: concentrado.

FURIOSO



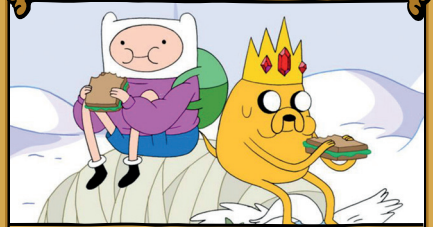
+1 al daño de acción de ataque C/C.

+1 a acciones físicas que requieran fuerza.

-1 a las demás acciones.

Ignora: oculto.
Cancela: aturdido, cansado, concentrado, de bajona, inspirado, oculto.

HAMBRIENTO



+2 a acción de zampar.

-1 al resto de acciones físicas.

HECHIZADO

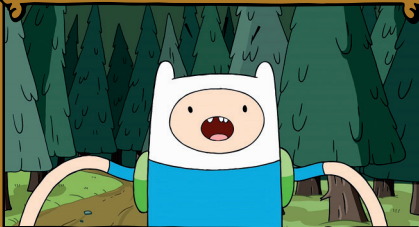


Especificar: acción.

Cada turno: realiza la acción.

Cancela: concentrado, inspirado.

IMPRESIONADO



Especificar: personaje

-1 a reacciones sociales frente al personaje.

-1 a todas las acciones que tengan al personaje como objetivo.

Cancela: confiado (del mismo personaje), decepcionado (del mismo personaje).

INCONSCIENTE



No puedes moverte, realizar acciones ni reaccionar a las acciones de otros.

Inmune a todas las acciones sociales.

Ignora: todos los estados (excepto muerto).
Cancela: aturdido, cansado, concentrado, confundido, furioso, inspirado, sorprendido.

INMOVILIZADO



No puedes hacer acciones físicas (excepto liberarse) ni movimientos.

-2 a las reacciones contra acciones físicas.

Amordazado (opcional): -2 a las acciones sociales.

INSPIRADO

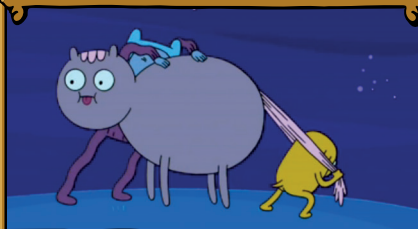


Especificar: tarea.

+1 a acciones destinadas a cumplir esa tarea.

Cancela: asustado, aturdido, cansado, concentrado, de bajona, furioso, inspirado (en otra cosa), sorprendido.

MENTE CHUNGA



No puede realizar acciones mentales ni sociales.

Inmune a acciones mentales o sociales.

Ignora: asustado, aturdido, cansado, concentrado, confiado, confundido, de bajona, decepcionado, embelesado, enamorado, furioso, impresionado, inspirado, oculto, sorprendido.
Cancela: asustado, aturdido, cansado, concentrado, confiado, confundido, de bajona, decepcionado, embelesado, enamorado, furioso, impresionado, inspirado, oculto, sorprendido.

MUERTO



No puedes realizar acciones de ningún tipo.

Inmune a todas las acciones.

Ignora: todos los demás estados.
Cancela: todos los demás estados.

OCULTO

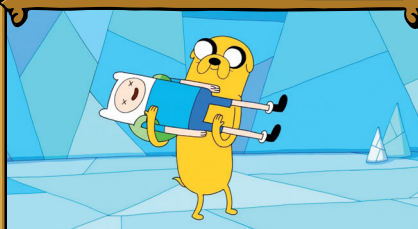


Inmune a cualquier acción excepto buscar.

Expuesto: Si realizas cualquier acción que permita reacción de otro personaje y fallas pierdes el estado oculto.

Algunas acciones pueden suponer perder el estado oculto incluso si tienes éxito.

PARALIZADO



No puedes realizar movimientos ni acciones físicas ni sociales.

No puedes realizar reacciones frente a acciones físicas.

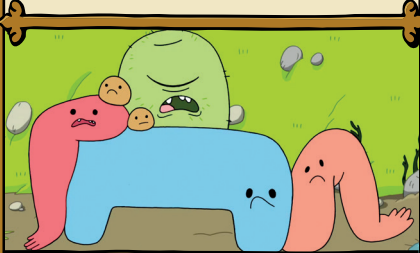
Pocho



-2 a todas las acciones y reacciones.

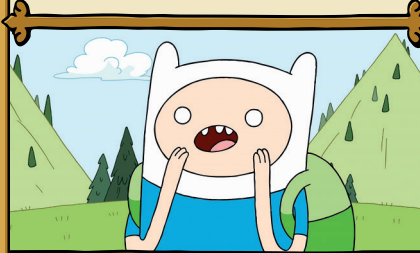
Ignora: concentrado, empachado, furioso.
Cancela: concentrado, empachado, furioso.

RARITO



-2 a las acciones sociales.
+1 a las reacciones sociales.

SORPRENDIDO

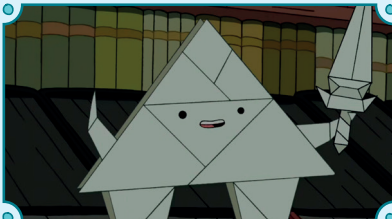


No puedes realizar ninguna acción.
No puedes realizar dos movimientos.
-1 a reacciones físicas.

Cancela: concentrado.



DIMINUTO



Necesitas dos movimientos para moverte una zona.

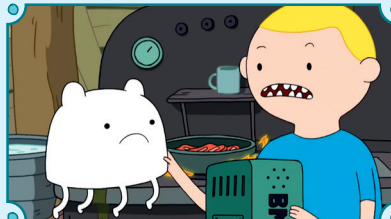
+2 a acciones de acechar, esconderse, esquivar y robar.

-2 a acciones de lanzar, levantar, obstaculizar, romper, saltar, sujetar u otras basadas en la fuerza física.

Pierde dos niveles de salud.

Objetos cotidianos pueden obstaculizar su paso.

PEQUEÑO



+1 a acciones de acechar, esconderse, esquivar y robar.

-1 a acciones de lanzar, levantar, obstaculizar, romper, saltar, sujetar u otras basadas en la fuerza física.

Pierde un nivel de salud.

MEDIANO



Sin modificaciones.

GRANDE



-1 a acción de esquivar.

-1 a acciones de acechar, esconderse y robar.

+1 a acciones de lanzar, levantar, obstaculizar, romper, saltar, sujetar u otras basadas en la fuerza física.

Gana un nivel de salud extra.

GIGANTE



-2 a acción de esquivar.

-2 a acciones de acechar, esconderse y robar.

+2 a acciones de lanzar, levantar, obstaculizar, romper, saltar, sujetar u otras basadas en la fuerza física.

Gana dos niveles de salud extra.

En los espacios cerrados encontrará obstáculos continuamente. En el exterior, la mayoría de las barreras las podrá pasar sin preocuparse.