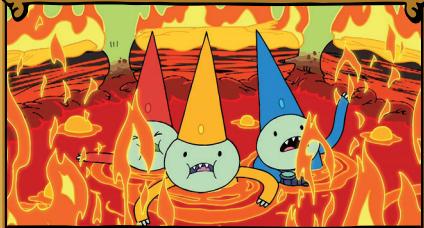


QUEIMANDO



A cada turno perde um nível de saúde.

-2 em todas as ações.

Apagar: ação de soltar-se com dificuldade 1. Descarte esse estado se tiver sucesso.

O fogo se estende: em ação de ataque pode usar para causar estado queimando no seu alvo.

Cancela: congelado.

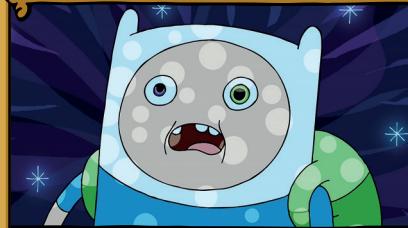
ASSUSTADO



Sucesso com 5 ou 6 em todas as ações.

Cancela: cansado, furioso, inspirado.

ATURDIDO



-1 em todas as ações.

Ignora: concentrado.

Cancela: concentrado, inspirado.

CANSADO



Não pode fazer ação e movimento.

Não pode fazer dois movimentos.

Sucesso com 5 ou 6 em todas as ações.

Sucesso com 5 ou 6 em todas as reações.

Cancela: concentrado, furioso, inspirado, surpreso.

CEGADO



Falha automaticamente em todas as ações de buscar, fichar, imitar, perceber ou rastrear que dependam da visão.

Em todas as demais ações em que a visão seja importante aumente a dificuldade em +1.

Cancela: concentrado.

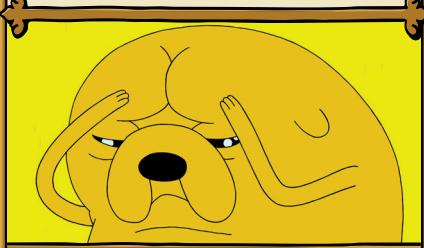
MANCANDO



Precisa de dois movimentos para se mover uma área.

+1 na dificuldade das ações de correr, saltar, escalar ou outras que precisem do uso das pernas.

CONCENTRADO



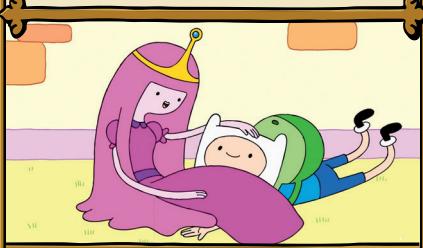
Especificar: ação ou reação.

Pode repetir uma vez todas as falhas de seus dados ao fazer a ação ou reação.

-2 em todas as demais ações.

Cancela: aturdido, cansado, concentrado (em outra coisa), confuso, furioso, inspirado, surpreso.

CRÉDULO



Especificar: personagem.

-1 em todas as reações sociais frente a essa personagem.

Confiança quebrada: Se a personagem atacar você, trair ou destruir a sua confiança, ganhe decepcionado com essa mesma personagem.

Cancela: assustado, decepcionado (com a mesma personagem).

CONFUSO



-1 em todas as ações sociais e mentais.

-1 em todas as reações sociais.

Cancela: concentrado, inspirado.

CONGELADO



Não pode fazer movimentos, nem ações físicas (exceto soltar-se), nem sociais, nem reações a ações físicas.

Quebrar o gelo: ação de soltar-se com dificuldade 2 para descartar esse estado.

Ignora: queimando (e descarta esse estado).

Cancela: queimando.

PARA BAIXO



Não pode gastar pontos de Herói.

Os resultados 1 nos seus dados anulam sucessos normais, mas os sucessos magníficos não são afetados.

Cancela: concentrado, furioso, inspirado.

DECEPcIONADO

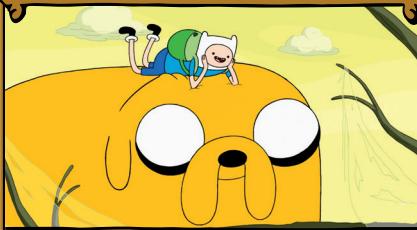


Especificar: personagem.

+1 em todas as suas reações sociais frente a essa personagem.

Cancela: crédulo (com a mesma personagem), deslumbrado (com a mesma personagem), enamorado (da mesma personagem).

DESLUMBRADO



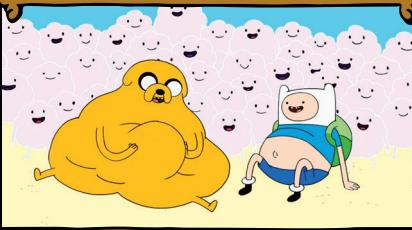
Especificar: personagem.

-1 nas reações sociais da personagem.

-1 em qualquer ação que não tenha relação com a personagem.

Cancela: crédulo (com a mesma personagem), decepcionado (com a mesma personagem), deslumbrado (com a mesma personagem), enamorado (de outra personagem).

EMPANTURRADO



-2 na ação de engolir.

-1 no restante das ações e reações físicas.

Ignora: esfomeado.

Cancela: esfomeado.

ENAMORADO



Especificar: personagem

-2 em reações sociais frente à personagem.

+1 em qualquer ação destinada a proteger a personagem.

Ignora: deslumbrado (pela mesma personagem).

Cancela: crédulo (com a mesma personagem), decepcionado (com a mesma personagem), deslumbrado (com outra personagem), enamorado (de outra personagem).

ENSURDECIDO



Falha automaticamente em todas as ações de buscar, fichar, imitar, perceber ou rastrear que dependam da audição.

Em todas as demais ações em que o ouvido seja importante aumente a dificuldade em +1.

Cancela: concentrado.

FURIOSO



+1 no dano de ação de ataque corpo a corpo.

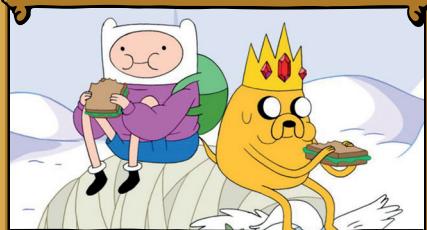
+1 em ações físicas que usem força.

-1 nas demais ações.

Ignora: escondido.

Cancela: aturdido, cansado, concentrado, para baixo, inspirado, escondido.

ESFOMEADO



+2 na ação de engolir.

-1 no resto das ações físicas.

ENFEITIÇADO

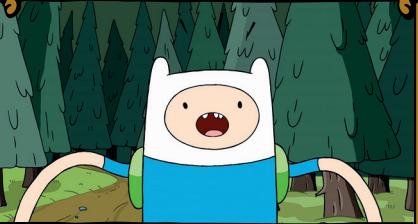


Especificar: ação.

Cada turno: faz a ação.

Cancela: concentrado, inspirado.

IMPRESSIONADO



Especificar: personagem.

-1 em reações sociais frente à personagem.

-1 em todas as ações que tenham a personagem como alvo.

Cancela: crédulo (com a mesma personagem), decepcionado (com a mesma personagem).

INCONSCIENTE



Não pode se mover, fazer ações nem reagir a ações de outros.

Imune a todas as ações sociais.

Ignora: todos os estados (exceto morto).

Cancela: aturdido, cansado, concentrado, confuso, furioso, inspirado, surpreso.

IMOBILIZADO



Não pode fazer ações físicas (exceto soltar-se) nem movimentos.

-2 nas reações contra ações físicas.

Amordaçado (opcional): -2 nas ações sociais.

INSPIRADO

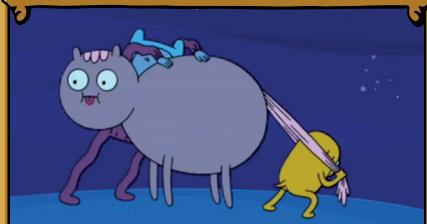


Especificar: tarefa.

+1 em ações destinadas a cumprir essa tarefa.

Cancela: assustado, aturdido, cansado, concentrado, para baixo, furioso, inspirado (para outra coisa), surpreso.

MIOLO MOLE



Não pode fazer ações mentais nem sociais. Imune a ações mentais ou sociais.

Ignora: assustado, aturdido, cansado, concentrado, crédulo, confuso, para baixo, decepcionado, deslumbrado, enamorado, furioso, impressionado, inspirado, escondido, surpreso.

Cancela: assustado, aturdido, cansado, concentrado, crédulo, confuso, para baixo, decepcionado, deslumbrado, enamorado, furioso, impressionado, inspirado, escondido, surpreso.

MORTO



Não pode fazer ações de nenhum tipo.

Imune a todas as ações.

Ignora: todos os demais estados.

Cancela: todos os demais estados.

ESCONDIDO



Imune a qualquer ação exceto buscar.

Exposto: Se fizer qualquer ação que permita reação de outra personagem e falhar, perde o estado escondido.

Algumas ações podem significar perder o estado escondido até mesmo se for bem-sucedido.

PARALISADO



Não pode fazer movimentos, nem ações físicas, nem sociais.

Não pode reagir frente a ações físicas.

DOENTE

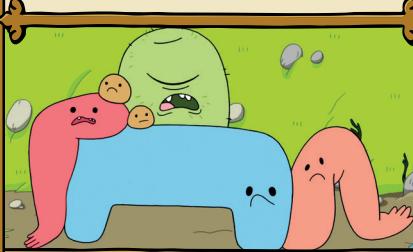


-2 em todas as ações e reações.

Ignora: concentrado, empanturrado, furioso.

Cancela: concentrado, empanturrado, furioso.

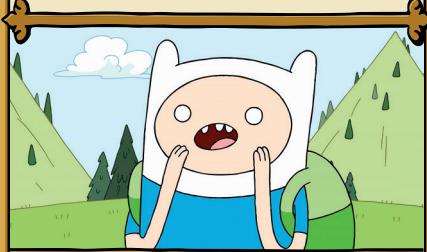
ESQUISITÃO



-2 nas ações sociais.

+1 nas reações sociais.

SURPRESCO



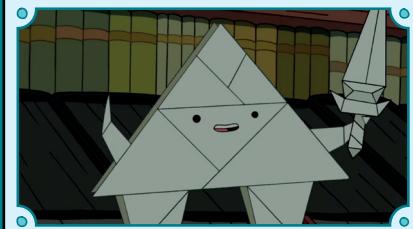
Não pode fazer ação nenhuma.

Não pode fazer dois movimentos.

-1 em reações físicas.

Cancela: concentrado.

DIMINUTO



Precisa de dois movimentos para se mover uma área.

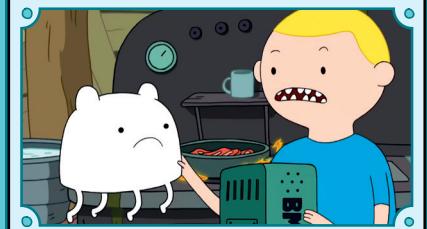
+2 em ações de espreitar, se esconder, esquivar e roubar.

-2 em ações de lançar, levantar, bloquear, quebrar, saltar, submeter ou outras baseadas na forma física.

Perde dois níveis de saúde.

Objetos cotidianos podem bloquear seu caminho.

PEQUENO

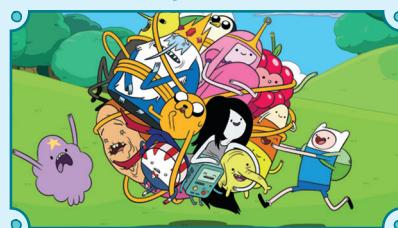


+1 em ações de espreitar, se esconder, esquivar e roubar.

-1 em ações de lançar, levantar, bloquear, quebrar, saltar, submeter ou outras baseadas na força física.

Perde um nível de saúde.

MÉDIO



Sem modificações.

GRANDE



-1 na ação de esquivar.

-1 em ações de espreitar, se esconder e roubar.

+1 em ações de lançar, levantar, bloquear, quebrar, saltar, submeter ou outras baseadas na força física.

Ganha um nível de saúde extra.

GIGANTE



-2 na ação de esquivar.

-2 em ações de espreitar, se esconder e roubar.

+2 em ações de lançar, levantar, bloquear, quebrar, saltar, submeter ou outras baseadas na força física.

Ganha dois níveis de saúde extras.

Nos espaços fechados você encontrará obstáculos continuamente. No exterior, você poderá passar pela maioria das barreiras sem se preocupar.