

ESTADO ALTERADO  LEVE

Heridas

DEBILIDAD ACCIONES CON:

FUE
AGI
DES

ZODIAC #224 Des Control
C20 R9 SA 4.2 #4541-484552-1

ESTADO ALTERADO  LEVE

Heridas

DEBILIDAD ACCIONES CON:

FUE
AGI
DES

ZODIAC #224 Des Control
C20 R9 SA 4.2 #4541-484552-1

ESTADO ALTERADO  GRAVE

Heridas

-3 **E** ACCIONES CON:

FUE
AGI
DES

ZODIAC #224 Des Control
C20 R9 SA 4.2 #4541-484552-3

ESTADO ALTERADO  PERST.

Heridas

DESVENTAJA ACCIONES CON:

FUE
AGI
DES

ZODIAC #224 Des Control
C20 R9 SA 4.2 #4541-484552-2

ESTADO ALTERADO  LEVE

Fatiga

DEBILIDAD
TODAS LAS
ACCIONES

ZODIAC #224 Des Control
C20 R9 SA 4.2 #4541-464354-1

ESTADO ALTERADO  LEVE

Fatiga

DEBILIDAD
TODAS LAS
ACCIONES

ZODIAC #224 Des Control
C20 R9 SA 4.2 #4541-464354-1

ESTADO ALTERADO  GRAVE

Fatiga

-3 **E**
TODAS LAS
ACCIONES

ZODIAC #224 Des Control
C20 R9 SA 4.2 #4541-464354-3

ESTADO ALTERADO  PERST.

Fatiga

DESVENTAJA
TODAS LAS
ACCIONES

ZODIAC #224 Des Control
C20 R9 SA 4.2 #4541-464354-2

ESTADO ALTERADO  LEVE

Shock

1 Turno
sin Acciones

ZODIAC #224 Des Control
C20 R9 SA 4.2 #4541-53484F-1

ESTADO ALTERADO  GRAVE

Shock

sin Acciones
HASTA SUPERAR
TS VOL
(DESPUES SHOCK LEVE)


ZODIAC #224 Des Control
C20 R9 SA 4.2 #4541-53484F-3

ESTADO ALTERADO  GRAVE

Shock

sin Acciones
HASTA SUPERAR
TS VOL
(DESPUES SHOCK LEVE)

ZODIAC #224 Des Control
C20 R9 SA 4.2 #4541-53484F-3

ESTADO ALTERADO  PERST.

Shock

Inconsciente

ZODIAC #224 Des Control
C20 R9 SA 4.2 #4541-53484F-2

ESTADO ALTERADO  LEVE

Shock

1 Turno
sin Acciones

ZODIAC #224 Des Control
C20 R9 SA 4.2 #4541-53484F-1

E.ESP. AUTOMATICO

Derribado

Está "desprevenido" ante Ataques **C-C**. Su Movimiento debe ser para levantarse, correr (gasta la mitad de su Movimiento) o "gatear" (Discreción, permite "sigilo" pero sigue "derribado"). Cualquier otra Acción con **FUE**, **AGI** o **DES** penaliza con -3 **E**.

ZODIAC #224 Des Control
C20 R9 SA 4.2 #4545-415554-1

E.ESP. AUTOMATICO

Derribado

Está "desprevenido" ante Ataques **C-C**. Su Movimiento debe ser para levantarse, correr (gasta la mitad de su Movimiento) o "gatear" (Discreción, permite "sigilo" pero sigue "derribado"). Cualquier otra Acción con **FUE**, **AGI** o **DES** penaliza con -3 **E**.

ZODIAC #224 Des Control
C20 R9 SA 4.2 #4545-415554-1

E.ESP. AUTOMATICO

Incapacitado

PJ a punto de morir: sufre automáticamente Shock Persistente ("inconsciente") y morirá en 1d6 minutos, o 1 Ronda si ha sido por Daño de Heridas Grave. Su muerte se puede evitar al obtener un Beneficio en **Medicina**: "cirugía".

ZODIAC #224 Des Control
C20 R9 SA 4.2 #4545-415554-2

ESTADO ALTERADO  LEVE

Emoción

Miedo

DEBILIDAD ACCIONES CON:

PER
INT
VOL

VENTAJA PARA LUCHAR O HUIR

ZODIAC ©2024 Des Central
C.O.B. S.A. S. de RL #4541-454D4F-1A

ESTADO ALTERADO  LEVE

Emoción

Miedo

DEBILIDAD ACCIONES CON:

PER
INT
VOL

VENTAJA PARA LUCHAR O HUIR

ZODIAC ©2024 Des Central
C.O.B. S.A. S. de RL #4541-454D4F-1A

ESTADO ALTERADO  LEVE

Emoción

Euforia

DEBILIDAD ACCIONES CON:

PER
INT
VOL

VENTAJA PARA LUCHAR O HUIR

ZODIAC ©2024 Des Central
C.O.B. S.A. S. de RL #4541-454D4F-1B

ESTADO ALTERADO  LEVE

Emoción

Euforia

DEBILIDAD ACCIONES CON:

PER
INT
VOL

VENTAJA PARA LUCHAR O HUIR

ZODIAC ©2024 Des Central
C.O.B. S.A. S. de RL #4541-454D4F-1B

ESTADO ALTERADO  GRAVE

Emoción

Terror

-3 **E** ACCIONES CON:

PER
INT
VOL

VENTAJA SOLO PARA HUIR

ZODIAC ©2024 Des Central
C.O.B. S.A. S. de RL #4541-454D4F-3A

ESTADO ALTERADO  GRAVE

Emoción

Terror

-3 **E** ACCIONES CON:

PER
INT
VOL

VENTAJA SOLO PARA HUIR

ZODIAC ©2024 Des Central
C.O.B. S.A. S. de RL #4541-454D4F-3A

ESTADO ALTERADO  GRAVE

Emoción

Ira

-3 **E** ACCIONES CON:

PER
INT
VOL

VENTAJA SOLO PARA LUCHAR

ZODIAC ©2024 Des Central
C.O.B. S.A. S. de RL #4541-454D4F-3B

ESTADO ALTERADO  GRAVE

Emoción

Ira

-3 **E** ACCIONES CON:

PER
INT
VOL

VENTAJA SOLO PARA LUCHAR

ZODIAC ©2024 Des Central
C.O.B. S.A. S. de RL #4541-454D4F-3B

ESTADO ALTERADO  PERST.

Emoción

Abatimiento

DESVENTAJA ACCIONES CON:

PER
INT
VOL

ZODIAC ©2024 Des Central
C.O.B. S.A. S. de RL #4541-454D4F-2

ESTADO ALTERADO  LEVE

Afección

Efectos
inmediatos

ZODIAC ©2024 Des Central
C.O.B. S.A. S. de RL #4541-414645-1

ESTADO ALTERADO  GRAVE

Afección

Efectos
a corto plazo

ZODIAC ©2024 Des Central
C.O.B. S.A. S. de RL #4541-414645-3

ESTADO ALTERADO  PERST.

Afección

Efectos
a largo plazo

ZODIAC ©2024 Des Central
C.O.B. S.A. S. de RL #4541-414645-2

ESTADO ALTERADO  PERST.

Emoción

Abatimiento

DESVENTAJA ACCIONES CON:

PER
INT
VOL

ZODIAC ©2024 Des Central
C.O.B. S.A. S. de RL #4541-454D4F-2

ESTADO ALTERADO  LEVE

Afección

Efectos
inmediatos

ZODIAC ©2024 Des Central
C.O.B. S.A. S. de RL #4541-414645-1

ESTADO ALTERADO  GRAVE

Afección

Efectos
a corto plazo

ZODIAC ©2024 Des Central
C.O.B. S.A. S. de RL #4541-414645-3

ESTADO ALTERADO  PERST.

Afección

Efectos
a largo plazo

ZODIAC ©2024 Des Central
C.O.B. S.A. S. de RL #4541-414645-2

ESTADO ESPECIAL

Desangramiento

El PJ tiene una herida abierta por la que pierde sangre de forma alarmante.

Al inicio de cada uno de sus Turnos, debe realizar una **TS de FUE**

Si no la supera, sufre **E.Alt** de Fatiga Leve.

ZODIAC #224 Des Control #4545-464953-1

ESTADO ESPECIAL

Ceguera

Estorbo a **PER** excepto en situaciones en las que no intervenga el sentido de la vista (como escuchar una conversación).
Cualquier Acción que dependa directamente de la vista (como leer un texto) obtiene Fracaso Absoluto automático.

ZODIAC #224 Des Control #4545-464953-3A

ESTADO ESPECIAL

Sordera

Estorbo a **PER** excepto en situaciones en las que no intervenga el sentido del oído (como leer un texto).
Cualquier Acción que dependa directamente del oído (como escuchar una conversación sin poder leer sus labios) obtiene Fracaso Absoluto automático.

ZODIAC #224 Des Control #4545-464953-3B

ESTADO ESPECIAL

Quemaduras

Al vestir Armadura, reemplaza la Actividad de **Aguante** por una **TS de VOL**: si la supera, se aplica el efecto equivalente a un Fracaso Parcial, o Fracaso Estándar si aplica Estorbo a **FUE**; si falla la **TS**, se aplica directamente una Catástrofe.

ZODIAC #224 Des Control #4545-464953-4

ESTADO ESPECIAL

Lesión: torso

Estorbo a **FUE**

Cada vez que realice una Acción de **Aguante**, **Atletismo** o **Agresividad** o sufra cualquier Daño físico, debe realizar una **TS de FUE**: si la falla, sufre **E.Alt** de Fatiga Leve.

ZODIAC #224 Des Control #4545-464953-2A

ESTADO ESPECIAL

Lesión: pierna

Estorbo a **AGI**

Su capacidad de Movimiento se reduce a la mitad.
Si sufre una "lesión" en ambas piernas, a efectos de Movimiento se le considera siempre "derribado".

ZODIAC #224 Des Control #4545-464953-2B

ESTADO ESPECIAL

Lesión: brazo

Estorbo a **DES**

Es incapaz de sostener ningún objeto con esa mano (lo que incluye no poder empuñar armas a dos manos ni tampoco usar **Ímpetu**)

ZODIAC #224 Des Control #4545-464953-2C

ESTADO ESPECIAL

Posesión

Pierde temporalmente la posibilidad de decidir sus Acciones, las cuales serán controladas por quien le haya sumido en este **E.Esp**. El **PJ** tendrá derecho a intentar una **TS de VOL** cuando se le obligue a realizar una Acción en contra de sus Rasgos, su Giri, su Ninpô o alguno de sus Vínculos.

ZODIAC #224 Des Control #4545-4D4743-2

ESTADO ESPECIAL

Compulsión

Cada vez que el **PJ** tenga oportunidad de hacerlo, debe superar una **TS de VOL** o tendrá que satisfacer su "compulsión". Tras completar su acto, si supera una **TS de INT** (no si falla) sufre **E.Alt** de Emoción Persistente durante 1d6 horas.

ZODIAC #224 Des Control #4545-505349-3

ESTADO ESPECIAL

Fobia

Cada vez que el **PJ** interactúe con lo que causa su "fobia" (sea voluntariamente o no), debe superar una **TS de VOL** o sufrirá "miedo": si estaba en "euforia"/"ira", cambia a "miedo"/"terror".
No puede empezar a calmarse mientras se exponga a su "fobia".

ZODIAC #224 Des Control #4545-505349-2

ESTADO ESPECIAL

Catatonía

Mientras no se recupere de este **E.Esp**, sufre **E.Alt** de Shock Persistente.
No está inconsciente, simplemente su mente se ha "desconectado" y es incapaz de reaccionar a ningún estímulo.

ZODIAC #224 Des Control #4545-505349-1

ESTADO ESPECIAL

Parálisis

No puede Moverse ni realizar ninguna Acción que esté basada en **FUE** / **AGI** / **DES** mientras sufra este **E.Esp**, ni tampoco puede hablar ni expresarse, pero sí puede percibir lo que sucede alrededor. También se le considera "desprevenido" por sufrir este **E.Esp** (pero no "inconsciente" ni "derribado").

ZODIAC #224 Des Control #4545-4D4743-1

ESTADO ESPECIAL

Paranoia

En cualquier momento (a discreción del **Director de Juego**), el **PJ** debe superar una **TS de INT** (si falla, sufre "miedo") o, si ya estaba en **E.Alt**, de Emoción Grave, una **TS de VOL** (si falla, su siguiente Acción debe satisfacer a su "paranoia").

ZODIAC #224 Des Control #4545-505349-4

ESTADO ESPECIAL

Bloqueo Empático

El **PJ** es incapaz de sentir empatía hacia ninguna situación o persona: anula los efectos de **E.Alt** de Emoción y cualquier otro **E.Esp** derivado, pero no puede dar ni recibir Ventaja por Ayuda; además, aplica Estorbo a **INT**

ZODIAC #224 Des Control #4545-505349-5

ESTADO ESPECIAL

Amnesia

Pierde varios recuerdos de forma temporal.
El **Director de Juego** tacha de la hoja de personaje del **PJ** una Habilidad basada en **INT** o tipo **E** o **C** y uno de sus Vínculos: el **PJ** no puede usarlos y no recuerda nada sobre la persona con la que tenía ese Vínculo.

ZODIAC #224 Des Control #4545-505349-6

ESTADO ESPECIAL

Exclusión Social

Mientras esté en el entorno social en el que fue marginado, falla automáticamente las **TS de REC** / **CON** / **TER** a menos que supere una Acción de **Presencia**: "destacar sobre la multitud"
CD (15)
Beneficio: lo mantiene hasta que abandone el entorno o falle una **TS**.

ZODIAC #224 Des Control #4545-534F43-1