

## REGLAS DE AMBIENTACIÓN

- **Daño descarnado:** Cada vez que un PJ sufre una o más heridas debe hacer una tirada en la Tabla de HERIDAS CRÍTICAS y aplicar de inmediato el resultado (una sola tirada por incidente). *Aturdimiento + aturdimiento = Herida (no tira en Tabla de H. C.)*
- **Múltiples idiomas:** Los PJ conocen su lengua materna + 1/2 del dado de Astucia de idiomas.
- **Sangre y redañes:** Los PJ y PNJ pueden usar benis para repetir tiradas de daño.
- **Sin puntos de poder:** Los PJ con Trasfondo arcano hacen una tirada de *habilidad arcano* con penalización igual a la mitad del coste en PP que tenga el efecto (redondeo hacia abajo):
  - *Aumento:* El poder se activa con los efectos normales de un aumento que indique su descripción.
  - *Éxito:* El poder se activa con normalidad.
  - *Fallo:* El poder no se activa; el PJ queda aturrido y pierde todos sus poderes activos.

## CURACIÓN

- HORA DE ORO:** Se emplea habilidad SANAR en heridas sufridas en la última hora. Una sola tirada por PJ. *Éxito:* cura 1 herida. *Aumento:* cura 1 heridas más.
- MODIFICADORES:** El médico sustrae penalizador por herida del paciente.
- Sin suministros médicos:** -2
- PACIENTES INCAPACITADOS:** Una tirada de SANAR para eliminar este estado y luego otra tirada de SANAR para curar heridas (siempre en la hora de oro).
- CURACIÓN NATURAL** (penalizador por herida): Cada 5 días tirada de VIGOR. *Éxito:* cura 1 herida; *Aumento:* cura 2 heridas; *Fallo crítico:* + 1 herida. Recibir cuidados médicos en un feudo/atención de un curandero experto = +2 en tiradas de curación natural.

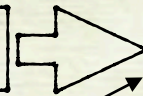
## REGLAS DE COMBATE Y CONTAGIO

**ATAQUES DE LA PROGENIE DE LA PLAGA:** DADO NORMAL + DADO SALVAJE (si es aplicable) + 1d20 (determina la localización del ataque en la *Tabla de Mordiscos y Arañazos*)

### EXPOSICIÓN A LA PLAGA

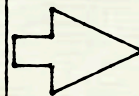
#### HERIDA COMO CONSECUENCIA DEL ATAQUE DE LA PLAGA

Con ATURDIMIENTO no contrae la plaga.  
ATURDIMIENTO + ATURDIMIENTO = HERIDA



**INFECCIÓN. El PJ contrae la PLAGA**  
Solo se puede evitar con tirada de absorción: BENI

#### SI HAY CONTAGIO (MANOS, BRAZOS O PIERNAS)



#### SI HAY CONTAGIO (CABEZA, CUELLO, TORSO O LA AMPUTACIÓN SE REALIZA MAL)



#### Los PJ tienen 5 rondas para AMPUTAR la extremidad afectada.

- Deben poseer una **ÚLTIMA ESPERANZA**.
  - Tirada **SANAR**: -2 si es a sí mismo. -2 sin última esperanza.
- Una vez amputada el PJ comienza a DESANGRARSE:**
- Tirada de **VIGOR** al comienzo de cada ronda (antes de repartir cartas) y cuando acaba el combate cada minuto. *ÉXITO:* el PJ sigue tirando; *AUMENTO:* el PJ se estabiliza. *FALLO:* el PJ fallece.
  - Aplicar **CAUTERIO** (desinfecta y cauteriza la herida). No necesita tirada y el PJ se estabiliza.
  - **VITRIOLO, FUEGO U OTROS ACIDOS** (cuando no hay cauterio): Tirada SANAR (-2 si es a sí mismo). Esta tirada se puede repetir superando una tirada de VIGOR, el fallo causa un nivel de **FATIGA**.

Un PJ Comodín mutilado recibe la **DESVENTAJA** correspondiente (manco, cojo...) y una **VENTAJA** a elegir entre: *Alerta, Ardor, Carismático, Difícil de matar, Mando, Temple, Prótesis mecánica, Reflejos de combate, o Sentir el peligro*. Los **extras** deberán hacer una tirada de **VIGOR** al acabar un combate para ver si se contagian.

Exposición al **MIASMA**: Tirada de **ASTUCIA** para contener la respiración (máxima 2+1/2 dado VIGOR). Si el PJ respira **MIASMA**: Tirada de **VIGOR** por turno: *Éxito* (1 nivel de fatiga); *Aumento* (no sufre ningún efecto dañino); *Fallo* (contagio).

#### EL PJ CONTRAE LA PLAGA Y MORIRÁ EN POCO TIEMPO: MORITORI

- Gana la **ventaja ESTOICISMO**: +1 BENI por sesión. +1 a ataque/daño contra la progenie. Ignora penalizaciones por herida causada por estas criaturas.
- Tirada de **VIGOR** cada día (sin dado salvaje ni beni). -1 por cada día tras el primero. *ÉXITO:* aguanta. *FALLO:* un nivel de **fatiga** (dos si 1 natural en dado de Vigor).
- Cuando quede **INCAPACITADO** saca una carta por rango. Si es un **comodín**: el PJ se convierte en **INFECTADO**, si no, sufre su 2ª muerte tras **1d6-1** horas como **FURIA** o como **POSESO** (VIGOR -2).