

# RESUMEN DE REGLAS DE COMBATE

## Fase de iniciativa

- Declaración de acciones: en orden inverso al de PER (+ Ref en caso de empate).
- Resolución de acciones: en orden directo al de PER (+ Ref en caso de empate).

## Fase de impacto / defensa

- **Atacante:** tirada sobre *PER + Nivel Básico Habilidad del atacante - Nivel Básico Habilidad del defensor (+ mod)*. Obtener un resultado de éxito crítico tiene los siguientes efectos:
  - Parada o esquivar: sólo se puede parar o esquivar este ataque si se obtiene un éxito crítico.
  - Daño producido: se consideran todos los dados como con resultado 6.
  - Heridas: siempre produce heridas a menos que se obtenga un éxito crítico en la tirada de resistencia.
- **Defensor:** para esquivar o parar el ataque tirada sobre *PER + Ref - (categoría éxito atacante (+ mod.))*. Durante un turno se pueden parar o esquivar un número de ataques igual a sus Ref. Si se sufre un fallo crítico en esta tirada ocurre:
  - Parada: se tiran 2D10: 2-10 el arma se cae al suelo, 11-20 el arma se rompe. (Excepción: armas de esgrima contra armas pesadas (claymore, machete, sable de caballería) 5-20 el arma se rompe).
  - Esquivar: igual que si el atacante hubiese obtenido éxito crítico.

## Fase de Daños

- **Puntos de daño:**
  - Combate CaC con armas: *(Código Daño ± mod. por VIG + Categoría de éxito)D6 + Plus*
  - Combate CaC sin armas: *(Código Daño)D6 + Plus + Categoría de éxito*
  - Combate con armas de fuego: *(Código Daño)D6*
- **Posibilidad de Herida:** Si el personaje aún no ha recibido la herida que corresponde a sus puntos de daño tendrá que superar una tirada sobre *VIG + Cor - mod. por herida*
- **Posibilidad de Aturdimiento / Inconsciencia:** cada vez que se produzca una herida habrá que superar una tirada sobre *VOL + Cor - mod. por daño* para evitar:
  - La pérdida de la iniciativa en su siguiente acción en caso de que haya recibido una herida inferior a grave.
  - La inconsciencia en caso de que haya recibido una Herida Grave.

## Inconsciencia

Tras un número de asaltos igual a la Categoría de Fracaso de la tirada de inconsciencia el afectado puede empezar a efectuar tiradas sobre *VIG + Cor - (mod. de daño -1 por cada turno que, se lleva realizando la tirada)* para recuperar la consciencia.

## Pérdida de sangre

Tras recibir una herida de arma punzante, cortante o de fuego un personaje empieza a perder sangre a razón de *1 Punto de Daño x min. durante (Puntos de daño recibidos)min.* a menos que reciba primeros auxilios.

## La Dama de la guadaña

Si un personaje se encuentra en la franja de Puntos de Daño correspondiente a Posibilidad de Muerte y falla su tirada de *VIG + Cor - mod.*, el personaje muere. :(

## Adrenalina

En situaciones estresantes, de riesgo, un personaje podrá, con permiso del D.J., sumar su Cor en todas sus acciones que en principio no lo usan y sus niveles en VIG y AGI aumentarán en tantos niveles como Cor. Los efectos duran *(Cor)min.* después de los cuales el personaje deberá descansar *(Cor×5)min.* o sufrir una penalización en VIG y AGI igual a su Cor.

El personaje podrá utilizar los efectos de la adrenalina *(Cor)* veces por sesión de juego.