RESUMEN DEL COMBATE

1. Los jugadores definen sus objetivos.
2. El MJ determina la dificultad.
3. El MJ prepara el Registro de combate.
4. Los jugadores declaran sus gastos de habilidades generales.
5. El MJ determina el orden de acción.
6. Los personajes participantes reciben los modificadores de -1 en Lucha y +1 en el Precio a pagar por cada personaje que no participe (ver excepciones en página 59).
7. Cada jugador en orden:
   - **(a)** Describe lo que el personaje está tratando de hacer.
   - **(b)** Realiza una tirada de Lucha.
   - **(c)** Si tiene éxito, el jugador:
     - i. Narra la acción exitosa.
     - ii. Y además:
       - A. Paga el precio del enemigo.
       - B. Recibe una Herida Leve, narrada por el MJ.
   - **(d)** Si falla:
     - i. El MJ narra la acción exitosa del enemigo.
     - ii. Si el margen es de 0 o 1: el personaje sufre una Herida Leve, narrada por el MJ.
     - iii. Con un margen mayor, el personaje recibe una Herida Grave, narrada por el MJ.
   - **(e)** El MJ anota el margen del jugador, reduciendo aquellos de 4 o más a 3, y los subraya.
   - **(f)** El MJ añade el margen del jugador al total del grupo y comparte el resultado parcial con la mesa.
     - i. Si es mayor que 0, los jugadores narran una situación en la que tienen ventaja.
     - ii. En caso contrario, el MJ narra una situación en la que los enemigos tienen ventaja.
8. Cuando todos los jugadores hayan actuado, consulta el margen final.
   - **(a)** Si es mayor que 0:
     - i. Los jugadores cuyos personajes hayan obtenido márgenes de 0 o más describen al grupo cómo logran su objetivo.
     - ii. Los jugadores cuyos márgenes se redujeron a 3 eligen:
       - A. Ganar un Impulso.
       - B. Recuperar puntos de una habilidad general que no sea Lucha.
   - **(b)** Si es inferior a 0, el MJ describe su fracaso al intentar conseguir su objetivo, posiblemente incluyendo las circunstancias que impidan que el enemigo victorioso mate a los PJ supervivientes.