



Introducción: Esto que vas a leer es un proyecto aun no terminado, se trata de un compendio de reglas que se han recogido sobre el sistema de combate para WoD. Algunas de ellas se han clarificado, otras se han modificado. Cualquier comentario o añadido será bien recibido, así pues si tienes algo que decir a su autor (Volucer Filius) esta es su dirección: volucer@yahoo.com

1.- Nomenclatura (sí, hace falta un diccionario)

En cuanto a la nomenclatura, me referiré a toda una unidad de tiempo (desde una fase de curación a otra) con el nombre generalizado de turno. Dentro de cada turno, existe la posibilidad de que haya múltiples asaltos, pero "tan sólo" si hay seres sobrenaturales de por medio. El turno se subdivide en asaltos para evitar que un ser sobrenatural realice todas sus acciones sin que los demás tengan posibilidad de defenderse. Si no hay sobrenaturales de por medio, el turno solo tendrá un asalto, al que llamaré asalto normal. A partir de ahí, podrían sucederse el asalto 1, el asalto 2, etc, suponiendo claro que alguien usase Celeridad, Rabia o cualquier otro invento.

El término acciones adicionales se refiere a aquellas acciones completas que garantizan los poderes sobrenaturales mientras que las acciones múltiples son el resultado de la fragmentación de las acciones completas y pueden ser llevadas a cabo por cualquiera. Asegúrate de haber entendido la diferencia antes de seguir leyendo o te harás un lío.

Una acción reflexiva (no se a que viene el término) es una acción que no requiere haber sido declarada (se tira cuando es necesario) y que no requiere una reserva especialmente dedicada, sino que siempre se realiza a reserva completa (ajustada por modificaciones de situación). Estas acciones pueden ser modificadas por heridas (como la mayoría de las tiradas reflexivas que se hacen en algunas maniobras avanzadas) o pueden resultar inalterables (como la mayoría de las tiradas de Fuerza de Voluntad o absorción).

En cuanto a cosas más concretas, NL quiere decir No letal; L, Letal y A, Agravado. Los Atributos se identifican con sus tres primeras letras (Des, Fue,...) y en algunas ocasiones se puede ver Fuerza de Voluntad escrito como FV. Una acción evasiva es aquella cuyos éxitos se restan del ataque del contrario (las acciones evasivas básicas son Esquiva, Bloqueo y Parada).

2.- Turno de combate

Estas son las fases de las que se compone el turno de combate. Algunas de ellas hay que repetirlas varias veces, pero las que permanecen fijas son las dos primeras, que se declaran en ese orden siempre al principio del turno. Estas fases no se repiten a medida que se suceden los asaltos aunque las demás pueden repetirse incluso varias veces por asalto, a medida que cada personaje implicado realiza su acción.

2.1.- Fase de curación

Esto sucede al principio de todos los turnos, antes de tirar la iniciativa o incluso declarar gasto de sangre. En combate los Garou tiran Resistencia a dificultad 8 para ver si curan uno de sus niveles (ignora las pifias). Los vampiros deben gastar un número variable de puntos de sangre (que cuentan para su límite ese turno) y después tirar Resistencia + Supervivencia a dificultad 8. Cada éxito en esa tirada cura un nivel hasta un máximo de el número de puntos de sangre gastados. La sangre se gasta igualmente y, peor aún, si el vampiro pifia perderá un punto de sangre adicional (que también contará para su gasto máximo). Evidentemente, todo esto se aplica para el daño Letal y No Letal, nunca para el Agravado (leer fase de resolución para ver los tipos de daño), que tiene un proceso de curación más largo.

2.2.- Fase de iniciativa y declaración

La iniciativa se tira con un solo dado de diez, al que se le suman la Astucia y la Destreza del personaje, así como los modificadores sobrenaturales o circunstanciales (el narrador manda en este último caso) que sean aplicables. Hay que tener en cuenta que los modificadores por heridas se aplican (restándose) directamente al total de iniciativa. También hay que tener en cuenta que las penalizaciones a las reservas de Destreza de las armaduras también se aplican a la iniciativa (al restarse del valor de Destreza).

Me parece el mejor sistema porque evita tener que lanzar todos esos dados al principio de cada turno. Además, no exige a los personajes que tengan una habilidad concreta (Alerta) para poder actuar. Para colmo, además te evitas las engorrosas pifias (tus malos pueden hacer trampas pero los personajes no y todo un turno de inactividad acaba con la salud de cualquiera).

Si el personaje declara que usará sus poderes para obtener más asaltos de combate antes de tirar la iniciativa, podrá añadir a su tirada de iniciativa +1 por cada asalto adicional. No declarar el gasto ahora tiene la ventaja de que el jugador podrá decidir si actuará en más asaltos cuando estos lleguen (aunque en el momento que deja de gastar ya no podrá retomar más tarde el gasto, tendrá que esperar al siguiente turno. Pero esa espera probablemente le hará perder la iniciativa, ya que se toma su tiempo para pensarlo (no obtiene las bonificaciones a iniciativa). Hay que tener en cuenta que el gasto apropiado para obtener los asaltos se realiza cuando estos se declaran, así que aunque el personaje quede impedido de algún modo para actuar en los asaltos que tenía pensado hacerlo, los puntos correspondientes gastados no se recuperan. Además, la opción de poder gastar luego evita que los duelos singulares entre dos personajes (jugadores o no) se transformen en un AVerQuiénGastaMásRabiaOSangreEnElPrimerTurno (¡uff!).

Los personajes declaran sus acciones en orden inverso de iniciativa, como siempre. Es importante señalar que la declaración de acciones se realiza al principio de cada asalto y solo para las acciones de ese asalto. También debe quedar claro cuantos dados tiene en cada una de las acciones. Cuando dos personajes empatan la tirada de iniciativa actúan casi simultáneamente y deben ponerse de acuerdo en que acciones van a realizar, hasta que ambos estén conformes.

2.2.1.- Acciones múltiples

Sobre las acciones múltiples es importante tener en cuenta, a nivel general (las maniobras pueden contravenir esto):

1. Todas las acciones deberían poder realizarse en 6 segundos (duración standard del turno de combate).
2. Cada asalto en el que pueda actuar, un personaje recibe una acción completa para dividir entre sus diferentes acciones. La división varía dependiendo de si se trata del asalto normal o de alguno de los adicionales.
3. No es posible atacar dos veces con la misma arma en un mismo asalto. Si se utiliza la misma arma para atacar y parar en el mismo asalto, la segunda de estas acciones tiene un +1 a la dificultad. No se puede hacer más de un ataque con armas naturales en el mismo asalto. El narrador es libre, ante múltiples ataques con acciones múltiples en el mismo asalto, de incrementar la dificultad de los ataques en un +1 acumulativo a la dificultad por cada ataque por encima del primero. Las armas de fuego si permiten ataques múltiples, hasta el máximo de su índice de fuego y con una penalización acumulativa por retroceso de +1 por disparo posterior al primero. La penalización no puede ser superior a +1 si los disparos se realizan en asaltos distintos.

Para las acciones múltiples, debería usarse el viejo método (dividir la menor de todas las reservas implicadas). Vampiro TE señala que las acciones adicionales no deberían poder separarse en acciones múltiples pero recibir todos los golpes no me parece divertido y la reducción de acciones totales para obtener reservas completas de esquivar tampoco me parece buena idea. De esta manera las acciones múltiples resultantes de acciones adicionales serán menos efectivas pero no serán negadas y esto no se convertirá en el AD&D (golpe a un lado, golpe al otro hasta que uno caiga).

2.3.- Fase de ataque

Esta fase habrá que repetirla tantas veces como ataques haya en ese asalto (y eso pueden ser muchas veces). Los ataques exitosos van seguidos de una fase de resolución y los que no por otras fases de ataque diferentes. Las maniobras defensivas, como parar o esquivar, deben declararse antes de que el ataque tenga lugar y debe especificarse que parte de la reserva de esquivar se usa si es un asalto posterior al normal.

Normalmente, los atacantes tiran Des + (una habilidad, típicamente Pelea, A. de C a C o Armas de fuego) a una dificultad variable según el tipo de ataque y contabilizan los éxitos. Entonces los defensores hacen la tirada para su maniobra defensiva y restan el número de éxitos que consigan de los del atacante. Para golpear basta con un éxito. En las armas de fuego, cada éxito es un dado más de daño para la fase de resolución. En otros casos, un cierto número de éxitos puede ser necesario para realizar la maniobra correctamente (consultar la lista de maniobras). Además, se puede considerar un cierto efecto especial para ataques con más éxitos de los necesarios (p. ej.: con tres éxitos y una estaca, impacto al corazón del vástago o con cinco éxitos y un arma de fuego impacto en la cabeza de un vampiro con el consiguiente daño letal), aunque es recomendable que esas licencias narrativas no sean una constante, ya que existen tiros apuntados a zonas específicas para cubrir ese área.

2.4.- Fase de resolución

2.4.1.- Daño

Las tiradas de daño siempre son a dificultad 6. Una pifia (algunos unos y ningún éxito) se ignora y no tiene ningún efecto adverso. Cada uno que salga en los dados de daño si se resta del número total de éxitos. Aquellas reservas de daño basadas en una característica del atacante (típicamente Fuerza) se reducen por penalizaciones por heridas. Sin embargo, todo ataque tiene una pequeña posibilidad de hacer daño y la reserva mínima de daño es un dado.

Hay tres tipos de daño (según Vampiro TE): No Letal, Letal y Agravado. Cada uno tiene diferentes índices de curación y se resiste de manera diferente. A continuación presento un breve resumen (para más datos consultar el libro):

El daño no letal está producido en general por contusiones y golpes de poca importancia, como los que se producen en un combate sin armas o con palos y similares. Los vampiros consideran también daño No Letal el que producen las balas, a menos que la bala golpee en la cabeza (en cuyo caso se considera Letal). Los vampiros reciben la mitad de daño del que hubieran recibido normalmente (después de la tirada de absorción y redondeando hacia abajo) si el daño es No Letal. Los hombres lobo incapacitados con daño No Letal no tienen que tirar en la tabla de heridas de batalla.

El daño letal es el que normalmente puede matar a una persona e incluye desde armas de filo a electricidad, pasando por balas, caídas, etc. Equivale al daño normal de los sistemas anteriores. Los humanos no pueden resistirlo con Resistencia.

El daño agravado es un tipo de daño Letal especialmente peligroso para los seres sobrenaturales: en algunos casos no pueden resistirlo y en todos los casos es más difícil de curar que el daño Letal. Para los humanos, el daño Agravado se trata básicamente como el Letal. El daño agravado sigue siendo causado por los mismos tipos de ataque que en el sistema standard, aunque se distinguen daños Agravados especiales según el tipo de ser sobrenatural.

2.4.2.- Absorción

Dos datos importantes de las tiradas de absorción son que nunca se reducen por penalizaciones de heridas y que no es posible pifiar estas tiradas, es decir, las pifias se consideran simples fallos (aunque cada uno tirado sígue anulando un éxito).

Aquí hay una tabla que muestra quién puede resistir qué y con qué. Se ajusta a lo expuesto en Vampiro TE. Las fuentes de daño agravado son las de siempre (garras y dientes de seres sobrenaturales, ataques mágicos que afecten directamente al patrón, daño producido por la Rabia de los espíritus, etc). Aparte de estas, hay ciertos tipos de daño agravado que tienen efectos especiales sobre los seres sobrenaturales específicos (luz del sol para los vampiros, plata para los lupinos,...).

	No – Letal	Letal	Agravado	Agravado especial
Mortales (Y otros por defecto, como los Magos)	Resistencia	No	No	NA
Ghouls	Resistencia + Fortaleza	Resistencia + Fortaleza	Fortaleza	NA
Vampiros	Resistencia + Fortaleza (mitad de daño redondeando hacia abajo, las balas son no letales a menos que golpeen en la cabeza)	Resistencia + Fortaleza	Fortaleza	Fortaleza (Fuego y luz del sol)
Garou, Gurahl, Bastet, Ratkin, Nagha, Rokea, Kitsune y Mokolé	Resistencia	Resistencia	Resistencia	No, excepto algunos dones y fetiches (Plata, radiación o tóxicos)
Mokolé y Corax	Resistencia	Resistencia	Resistencia	No, excepto algunos dones y fetiches (Oro, radiación o tóxicos)
Ananasi y Nuwisha	Resistencia	Resistencia	Resistencia	No, excepto algunos dones y fetiches (Radiación o tóxicos)

Las armaduras, chalecos anti-balas y otras protecciones ofrecen dados adicionales para resistir la mayoría de los tipos de daño, exceptuando aquellas fuentes de daño que no pueda detener (p. ej.: luz del sol, fuego, caídas, electricidad o radiación). La tabla de protecciones del Vampiro TE es bastante apropiada, incluyendo las penalizaciones las reservas de Destreza y Percepción (es mucho más adecuado penalizar las reservas que aumentar las dificultades de las tiradas). Estas penalizaciones también reducen la tirada de iniciativa, que se basa en Destreza, a pesar de que no sea propiamente una reserva de dados. Recordemos que si un sólo ataque inflige un número de niveles de salud de al menos el doble del nivel de protección de la armadura (antes de la tirada de absorción), la protección sirve para absorber ese golpe pero luego queda inutilizada. Además, el atacante puede ignorar la armadura atacando a una zona sin protección (+ 1 a la dificultad en los 2 primeros casos, + 2 en los dos siguientes y +3 en el último).

Clase	Protección	Penalización (a reservas de Des, y a veces Per)
Ropa reforzada / Armadura ligera (cuero).	1	Ninguna
Camisa blindada / Cuero endurecido, pedazos de cota de mallas (torso).	2	- 1
Chaleco de Kevlar / Semiplacas, armadura laminada samurai.	3	- 1

Chaleco anti-balas / Cota de mallas (completa).	4	- 2
Equipo completo / Armadura de placas completa	5	- 3

2.4.2.1.- Penalizaciones por heridas

Las penalizaciones por heridas deberían aplicarse a todas las reservas (generales, antes de dividir) para todas las acciones de combate, así como a todas las reservas de daño basadas en un Atributo (generalmente, Fuerza). Ninguna reserva de daño puede reducirse por debajo de un dado (siempre hay una mínima posibilidad de hacer daño). Las penalizaciones también deberían aplicarse a la iniciativa restándose directamente del valor de Iniciativa.

3.- Maniobras de combate

A continuación presento una lista de las maniobras de combate que se usan más a menudo. Ten en cuenta que el hecho de que una cierta maniobra que desea realizar un jugador no esté aquí no significa que no pueda ser realizada. Que el jugador la describa y basándose en lo que tienes delante asigna una dificultad y un daño adecuado. Lo más importante es que todos se diviertan (y que el combate resulte todo lo dramático posible).

Las maniobras se dividen entre básicas y avanzadas. Los personajes adquieren de forma automática todas las maniobras básicas, siempre y cuando alcance el nivel requerido en la Habilidad en cuestión. Un personaje puede tener un número de maniobras avanzadas igual a su Habilidad de combate apropiada (Pelea, Armas C. a C., Kailindo, Do,...). Si desea adquirir más maniobras debe pagar 3 puntos de experiencia y encontrar a alguien que se la enseñe o justificar de alguna otra manera su adquisición.

Antes de pasar a las maniobras concretas, voy a describir un cierto número de situaciones que modifican de una u otra manera el combate. Cuando se habla de reducir la reserva de dados en X dados se refiere a restar X de los dados de la reserva general (antes de dividir).

Ceguera: Un personaje permanente o temporalmente cegado (por ejemplo porque no hay luz) sufre un + 2 a la dificultad de todas sus maniobras. Además, los ataques contra él obtienen 2 dados adicionales en la tirada de ataque, a menos que el atacante esté a su vez cegado. Las penalizaciones por oscuridad parcial son menores (+1 la dificultad de todas las maniobras).

Derribado: Un personaje que esté en el suelo sufre un + 2 a todas las dificultades de sus ataques con excepción de aquellos específicamente diseñados para el combate desde el suelo. Para levantarse, el luchador deberá realizar una acción no reflexiva de Des + Atletismo a dificultad 6. Los seres sobrenaturales pueden gastar una acción adicional de su repertorio (suponiendo que no lo hayan agotado ya) y levantarse automáticamente y sin tirada. Si el luchador ya declaró todos los asaltos adicionales que era capaz de hacer y no le queda capacidad para realizar una acción adicional para levantarse, debe hacerlo de manera normal.

Aturdido: Un personaje que reciba un golpe que cause más daño que su Res (después de la tirada de absorción) queda aturdido. La Fortaleza se añade a la Res para averiguar si el oponente queda aturdido. Un oponente aturdido debe pasar el resto del turno (si aún le quedaban asaltos) o el siguiente turno (si el aturdimiento se produce al final de un turno) tratando de librarse de los efectos del aturdimiento (sin poder actuar). Además, los ataques contra él obtienen dos dados adicionales a su tirada de ataque. Un cambiaformas puede gastar un punto de Rabia para contrarrestar los efectos del aturdimiento de manera inmediata.

Inmovilización: Los ataques contra un oponente inmovilizado que aún se debata (p.ej.: sujeto por alguien) obtienen una reducción de 2 puntos en su dificultad. Si el oponente está inmóvil (p.ej.: inconsciente) el ataque golpea automáticamente y obtiene 3 dados más al daño.

Movimiento: Por cada 3 metros de movimiento (6 en una forma cuadrúpeda, voladora, ...) debes reducir la reserva de ese asalto en un dado. El movimiento se produce en el orden normal de iniciativa y debe ser declarado normalmente.

Armas más largas: Si el arma de tu oponente tiene más alcance que la tuya propia (o luchas desarmado contra alguien que usa un arma más larga que un cuchillo) deberás restar un dado de cada una de tus reservas de ataque para poder acercarte a él.

Ataques por la espalda y el flanco: Los ataques por la espalda son a -2 a la dificultad, mientras que los ataques por el flanco obtienen un -1. Darse la vuelta (para evitar la bonificación a ser atacado) supone eliminar un dado de la reserva (como si lo estuvieras restando para movimiento) y esperar a tu turno de iniciativa para hacerlo, aunque no será necesario que lo hayas declarado antes. En otras palabras, el efecto de ser atacado por la espalda es transitorio.

Abortar una acción: Un personaje puede decidir no realizar una acción que había declarado en favor de una acción defensiva. Para ello debe hacer una tirada reflexiva (no tiene que ser declarada y se hace a reserva completa) de Fuerza de Voluntad a dificultad 6 o gastar un punto de Fuerza de Voluntad. Si lo logra puede cambiar su acción para Esquivar, Bloquear o Parar. Utiliza el mismo número de dados que hubiera utilizado en la otra acción hasta el máximo que marquen sus posibilidades normales (su tirada de Des + Esquivar, Pelea o A. De C. A C.).

Acciones imposibles: Cuando una acción que en un principio era lógica (p.ej.: ¿lanzar un coche?) se transforma en imposible por el curso de los acontecimientos (p.ej.: el coche explota o es desintegrado por un Hijo de Eter...), el personaje puede declarar una nueva acción inmediatamente, aunque esta se realizará en su correspondiente turno de iniciativa y con una penalización de + 1 a la dificultad (acumulativo si varias acciones se vuelven imposibles).

Enemigos múltiples: Luchar contra enemigos múltiples no es nada saludable, a menos que sus golpes sean realmente débiles. Las dificultades de las acciones evasivas (Parar, Esquivar, Bloquear y derivadas) aumentan en uno por cada oponente por encima del primero que esté enzarzado en combate con el personaje. Esto se aplica incluso en combates a distancia (es bastante difícil sobrevivir si las balas vienen en todas direcciones).

Apuntar: Con las armas de fuego y proyectiles es posible dedicar un cierto tiempo para preparar un disparo. Para ello es necesario tener al menos un punto en la Habilidad específica. Por cada acción (hasta un número máximo de acciones igual a la Percepción del personaje) el personaje añade un dado a la tirada de ataque de su próximo disparo (sólo a un disparo). El objetivo no puede estar moviéndose más rápido que caminando. Una mira telescópica reduce en 2 la dificultad del disparo si se apunta al menos durante una acción.

Alcance: El alcance listado para las armas de fuego es el de la distancia idónea de funcionamiento. Se puede disparar más allá de esa distancia añadiendo un + 1 a la dificultad para un disparo a hasta vez y media el alcance del arma o un + 2 más allá de esa distancia. El alcance máximo al que puede disparar un arma es el doble del listado. Los disparos realizados a 2 metros o menos de distancia tienen una dificultad básica de 4 en lugar de la del arma específica (a esta dificultad se le pueden añadir otros modificadores por situación).

Zonas específicas: Las siguientes son reglas genéricas a aplicar cuando un personaje apunta a zonas específicas. Algunas maniobras ya tienen consecuencias listadas como resultado de ataques a algunas zonas, y estas reglas no deberían aplicarse en esos casos que ya tienen su propio reglamento. El narrador debería asignar consecuencias especiales en otras circunstancias. Atravesar el corazón de un vástago supondría atacar a dificultad + 3 (con una estaca, dificultad 9). Este ataque se consideraría daño Letal (en el caso de una estaca bien afilada, Fuerza + 2). Si no se consigue infligir al menos tres niveles de daño (después de la absorción), el golpe no ha sido lo suficientemente fuerte para atravesar el corazón del vástago y este puede vengarse porque no ha quedado paralizado...

Tamaño del objetivo	Dificultad	Modificador de daño
Medio (brazo, maletín,...)	+1	Ninguno
Pequeño (mano, cabeza, ordenador,...)	+ 2	+ 1
Tiro de precisión (ojo, corazón, cerradura,...)	+ 3	+ 2

Ataque aéreo / Ataque desde el suelo: Cuando una maniobra esté listada como ataque aéreo, esta no podrá ser realizada contra adversarios en el suelo. Asimismo, un personaje realizando una maniobra aérea no podrá ser atacado ese mismo asalto con un golpe desde el suelo y viceversa, un personaje en el suelo no podrá ser atacado por un ataque aéreo (a menos que provenga del arriba). De esta manera, los luchadores en el suelo solo podrán atacar a luchadores que también estén en el suelo o que estén de pies (esto último normalmente con malus) y los que estén saltando tan sólo a aquellos que también salten o que están de pies (estar agachado es a efectos de juego como estar en el suelo).

Sorpresa: Un personaje que trate de sorprender a otro debe asegurarse de que el otro es incapaz de percibirle de ninguna forma (escabulléndose sigilosamente por la espalda o usando Ofuscación, por ejemplo). El narrador puede determinar que el personaje atacado es sorprendido automáticamente si lo considera oportuno (el Vampiro TE considera que la Ofuscación sorprende automáticamente). Si no sucede así, el personaje que tiende la emboscada tira Des + Sigilo a dificultad 6 y el emboscado Per + Alerta a dificultad al menos 7 (puede que más, si la táctica de la emboscada es especialmente buena). Si el emboscado obtiene más éxitos, el emboscado no puede actuar durante el primer asalto de combate (pierde su asalto normal, aunque a partir de ahí puede tirar iniciativa y gastar acciones adicionales para responder) y los ataques contra él obtienen tantos dados como éxitos de diferencia en la tirada. Si hay un empate, se tira iniciativa normalmente, pero durante el asalto normal se considera que el atacante la ha ganado y el defensor solo puede realizar acciones evasivas (principalmente Esquivar). Finalmente, si el defensor saca más éxitos, el combate se resuelve normalmente y la emboscada falla.

3.1.- Maniobras de Pelea

Si no se indica lo contrario, la tirada para todas estas maniobras es de Des + Pelea. La mayoría de ellas infligen daño No Letal, aunque garras y colmillos de seres sobrenaturales rompen esta tendencia, así como ataques especialmente apuntados, que pueden provocar daño Letal.

Maniobras básicas	Tipo	Notas
Puñetazo	P	
Patada	K	
Esquiva	E	
Garrazo	A	
Mordisco	A	
Abrazo	H	
Barrido	K	Derriba.
Presa	H	

Carga	C	Derriba.
Bloquear	E	
Desarmar	P	Desarma al oponente.
Patear	K	Contra adversarios en el suelo.

Maniobras avanzadas	Tipo	Notas
Presa de asfixia	H	Produce asfixia. Vampiros inmunes a este efecto.
Desgarrar	A	Produce herida sangrante.
Romper brazo	P	Inutiliza extremidad superior.
Romper cuello	(H)	Requiere presa. Rompe cuello.
Despellejar	A	Reduce la efectividad de las protecciones. Requiere acción adicional.
Muerte desde el cielo	C	Derriba. Ataque aéreo vertical. Afecta a enemigos en el suelo.
Abrazo de Fenrir	H	Requiere el don El poderío de Thor.
Patada voladora	K	Ataque aéreo.
Patada en los genitales	K	Aturdimiento especial contra enemigos masculinos.
Presa trasera	H	Sólo desde la espalda. Difícil escape.
Desvanecimiento	E	Requiere transformación en niebla, animal pequeño y volador o habilidad de desaparición.
Golpe en alza	P	Ataque desde el suelo. Afecta a enemigos en ataque aéreo. Permite levantarse.
Salto animal	A	Ataque aéreo.
Paso lateral	E	Busca flanco.
Salto	*	Requiere iniciativa y permite ataque por la espalda.
Llave de derribo	E/P/H	Golpea al enemigo con el impulso de su ataque.
Ataque desde el otro lado	Var.	Permite atacar a la vez que se atraviesa la Celosía.
Golpe de aturdimiento	P	Aturdimiento especial.

Leyenda: P = Impacto de extremidades superiores, K = Impacto de extremidades inferiores, A = Ataque animal/sobrenatural, E = Acción evasiva, C = Carga, H = Presa.

Nombre: Puñetazo.	Requisitos: Básica.
Dificultad: 6.	Daño: Fuerza, NL.

Descripción: Es la maniobra básica de pelea por excelencia. Consiste en un golpe seco con el brazo, ya sea un codazo, un puñetazo, un gancho,... El narrador puede ajustar las dificultades y los daños de golpes específicos realizados por expertos.

Nombre: Patada.	Requisitos: Básica.
Dificultad: 7.	Daño: Fuerza + 1, NL.
Descripción: Otro clásico del combate sin armas. Incluye todo tipo de golpes con las piernas y de nuevo podría ser ajustado según las circunstancias (como el puñetazo).	

Nombre: Esquiva.	Requisitos: Básica.
Dificultad: 6.	Daño: No.
Descripción: Maniobra evasiva por excelencia. La tirada es Des + Esquivar. La dificultad se mantiene constante normalmente en los combates sin armas. Cada éxito anula uno de los del atacante.	

Nombre: Garrazo.	Requisitos: Básica, requiere garra.
Dificultad: 6.	Daño: Fuerza + 2 (Fuerza + 1), A.
Descripción: Las garras de los Hombres lobo en forma de combate y criaturas similares hacen habitualmente Fuerza + 2 de daño. Las garras que son simplemente uñas más largas y duras en una mano básicamente humana hacen Fuerza + 1. En este apartado se incluyen las garras de los vampiros (Protean 2) y las de los Hombres lobo en Glabro (estas últimas hacen daño Letal, no Agravado). Por último, los lobos (vampiros con Protean 4 o Lupus) pueden arañar con sus garras, pero hacen Fue + 2 de daño No Letal.	

Nombre: Mordisco.	Requisitos: Básica, requiere colmillos.
Dificultad: 5.	Daño: Fuerza + 1, A.
Descripción: Este ataque funciona de manera diferente para los hombres lobo que para los vampiros. Los primeros no necesitan hacer una presa para realizarlo, mientras que para los segundos es requisito indispensable. Los vampiros pueden usar su mordisco de dos maneras diferentes. Puede ser un mordisco de combate que hace el daño listado o un mordisco "beso" que no inflige daño pero permite al vampiro beber de su víctima y la somete a las reglas de "beso" de Vampiro TE (sólo pueden resistirse mortales con FV 9+ o seres sobrenaturales, tirada de Autocontrol a dificultad 8).	

Nombre: Abrazo.	Requisitos: Básica.
Dificultad: 6.	Daño: Fuerza, NL.
Descripción: La reserva de ataque de este movimiento es Fue + Pelea. Si el ataque tiene éxito, hace el daño listado. Además, ambos combatientes se enzarzan en una presa. A partir de ahí, por orden de iniciativa los luchadores pueden elegir entre utilizar su acción para infligir su Fuerza en daño No Letal o hacer una tirada	

resistida de Fue + Pelea a dificultad 6 para escapar de su oponente. A discreción del narrador, esta última tirada puede penalizarse con un +1/+2 a la dificultad al combatiente de menor tamaño para escapar (que te agarre un lupino es una p..., aunque tengas una burrada de Potencia).

Nombre: Barrido	Requisitos: Básica.
Dificultad: 7.	Daño: Fuerza, NL. Posible derribo.
Descripción: Este ataque se realiza con las extremidades inferiores. Si el ataque impacta el oponente debe tirar Des + Atletismo a dificultad 8 para no verse derribado. Estar firmemente posado sobre las cuatro patas reduce la dificultad en 2. Esta tirada es reflexiva (no requiere acciones y se hace siempre a reserva completa, excepto por heridas o armadura). Si el defensor es derribado, pierde todas sus demás acciones para el resto del asalto (no turno) y tiene que sufrir las consecuencias de estar en el suelo.	

Nombre: Presa.	Requisitos: Básica
Dificultad: 6.	Daño: Especial.
Descripción: Este ataque pretende inmovilizar al oponente más que herirle, pero en la lucha por escapar pueden sufrirse contusiones. Si el ataque tiene éxito (y requiere tres éxitos para ello), neutraliza todas las acciones del oponente ese asalto. En cada asalto posterior, el apresado puede utilizar su acción para tratar de escapar con una tirada resistida de Fue + Pelea como la del Abrazo. Si consigue más éxitos que su oponente se libera inmediatamente y debe esperarse hasta el siguiente asalto para continuar el combate. Si consigue los mismos, en su siguiente tirada tendrá un -1 a la dificultad. Si pierde por tres o más éxitos, el combatiente que realiza la presa tiene la opción de infligir su Fuerza en daño NL y su siguiente tirada es a -1 a la dificultad. Si pierde por más de cinco éxitos, el -1 se convierte en -2 y también se inflige daño. El apresador puede, con sus acciones, tratar de realizar sobre el apresado cualquier maniobra adecuada a una presa que conozca (p.ej.: mordisco) o utilizarlas para infligir Fuerza de daño NL	

Nombre: Carga.	Requisitos: Básica.
Dificultad: 7.	Daño: Fuerza + Especial, NL.
Descripción: El luchador corre y utiliza su cuerpo como ariete para derribar a su oponente. El personaje que ejecuta esta maniobra recibe un movimiento igual a su velocidad andando sin tener que restar dados de su reserva. Por cada dos éxitos por encima del primero, la carga inflige +1 al daño. Además, ambos combatientes tienen que hacer una tirada reflexiva de Des + Atletismo para no caer al suelo. La dificultad es 7 para el atacante y 7 más uno por cada éxito del atacante por encima del primero (máximo 10) para el que recibe la carga. El modificador por cuatro patas (-2 a la dif.) se aplica solo para el defensor (el atacante ha perdido su equilibrio al cargar). Aunque el defensor no caiga, su siguiente acción se hará con +2 a la dificultad por la pérdida de equilibrio (el Don Equilibrio de los Contemplaestrellas niega este aumento de la dificultad). Dos derribados pierden todas sus acciones restantes de ese asalto (no turno).	

Nombre: Bloquear.	Requisitos: Básica, Pelea 1.
Dificultad: 6.	Daño: No.
Descripción: Esta es otra maniobra evasiva. El luchador usa sus brazos o sus piernas para bloquear los ataques	

que le vienen. No puede utilizarse contra maniobras que produzcan daño Letal o Agravado, ni contra ataques de daño No Letal que hagan Fuerza +4 o más de daño), a menos que se tenga un número de dados de absorción especiales (los debidos a Fortaleza, dones como la Armadura de Selene, etc) igual o superior al número de "mases" al daño del ataque (p.ej.: 2 si el ataque hace Fue +2). La excepción a esto son las armas naturales que provocan daño Letal o Agravado (garras, mordiscos,...) , que si pueden ser bloqueadas.

Nombre: Desarmar	Requisitos: Básica, Pelea 4.
Dificultad: 7 (6 de mordisco).	Daño: No.
Descripción: El atacante usa sus manos, garras o incluso sus dientes (solo formas animales) para tratar de desarmar a su oponente. Son necesarios tres éxitos para desarmar (aunque por cada éxito aumenta en uno la dificultad del ataque con ese arma durante ese asalto si el desarme falla). Si tiene éxito el oponente desarmado pierde el ataque con ese arma y por supuesto el arma, que sale despedida a menos que el atacante obtenga 5 éxitos (en cuyo caso, si tiene una mano libre puede cogerla).	

Nombre: Patear	Requisitos: Básica, Pelea 2.
Dificultad: 6.	Daño: Fuerza + 2, NL.
Descripción: Esta maniobra consiste en ensañarse contra un enemigo caído. Solo puede realizarse contra un enemigo en el suelo y el que la realiza no puede estar también en el suelo pero tiene efectos devastadores.	

Nombre: Presa de asfixia.	Requisitos: Avanzada, Pelea 1.
Dificultad: 6.	Daño: Especial
Descripción: Esta maniobra requiere al menos de tres éxitos para tener efecto. El atacante sujeta a su víctima por la garganta, impidiéndole respirar y hablar. Funciona de manera parecida a la Presa, con respecto a que el atrapado utiliza sus acciones para tratar de escapar y se resuelve como la Presa excepto que el atacante no inflige daño. Cada turno completo que el asfixiado permanezca sin poder respirar le infligirá un nivel de daño NL que no puede resistirse y que se cura la ritmo de uno por hora cuando vuelva a respirar. Cuando la víctima llega a Incapacitada, quedará inconsciente. Si el atacante mantiene la presa un número de turnos adicionales igual a la Resistencia de la víctima, esta muere por asfixia.	

Nombre: Desgarrar.	Requisitos: Avanzada, Pelea 2, garras.
Dificultad: 8	Daño: Fuerza + 1 (+2), A.
Descripción: Este ataque consiste en desgarrar una zona del cuerpo por la que sea susceptible de desangrarse la víctima. Normalmente lo utilizan solo los vampiros contra otros de su raza para atacar directamente a las reservas de vitae de su oponente, pero puede ser realizado por cualquiera con garras (incluyendo a un Glabro, aunque hará daño normal). Si el ataque causa al menos un nivel de daño (después de la absorción), un vampiro perderá un punto de sangre (y lo pondrá todo perdido de sangre, atención a las tiradas de frenesí). Un mortal tenderá a desangrarse, a menos que tenga habilidades curativas o regeneradoras, lo que causará una visión muy desagradable para la mayoría de los seres (y podría suponer pérdidas de Humanidad para el que la realiza).	

Nombre: Romper brazo.	Requisitos: Avanzada, Pelea 3.
Dificultad: 8	Daño: Fuerza + 2, NL.
Descripción: Si el ataque produce al menos tres niveles de daño (después de la absorción), un brazo de la víctima se rompe al doblarse de maneras que las articulaciones no permiten. Tres de los niveles de daño NL que tuviera la víctima se transforman en A (como L para los humanos).	

Nombre: Romper cuello.	Requisitos: Avanzada, Pelea 2, Fuerza 2.
Dificultad: 7.	Daño: Fuerza + 3, NL.
Descripción: Esta maniobra requiere que el que la realiza tenga apresado a su oponente (la dificultad ya está reducida). La víctima puede añadir su Fuerza a su Resistencia para absorber el daño pero si un solo nivel atraviesa la tirada de absorción, el cuello de la víctima está roto hasta que cure todo el daño. En el caso de los humanos esto supone la muerte. Los vampiros no pueden moverse hasta que se curen. Los hombres lobo y otras criaturas regeneradoras quedan Incapacitadas, pero pueden curarse normalmente (una hora para el primer nivel y un turno para cada uno de los otros en el caso de los hombres lobo).	

Nombre: Despellejar.	Requisitos: Avanzada, Pelea 3, garras.
Dificultad: 8	Daño: Fuerza (+ 1) + Especial.
Descripción: Esta es una táctica típica de las manadas de hombres lobo. Ante un oponente muy resistente, algunos abren camino arrancándole la piel y los demás atacan cuando está sin protección. Esta maniobra requiere garras y el gasto de un punto de rabia (o el equivalente, como un punto de sangre para activar Celeridad). Por cada dos éxitos en la tirada de daño (antes de la tirada de absorción) la víctima pierde un dado a todas las tiradas de absorción hasta que su protección sea reparada (o curada cuando es natural). Hay que tener en cuenta que si el ataque no inflige suficiente daño para eliminar de forma normal la Armadura que pueda llevar el blanco (el doble de niveles que protección ofrezca), los dados se restan primero de la protección de la armadura, dejando normalmente intacta la piel del oponente. Si hace suficiente daño, se considera que la armadura ha sido penetrada en el impacto y los dados se han restado de la protección natural del ser. Hay dados que nunca dejan de aplicarse a las tiradas de absorción: los dados de Fortaleza, los que se obtienen de dones como la Armadura de Selene o fetiches con efectos similares, los dados de Armadura de las bestias (ver The Bygone Bestiary),...	

Nombre: Muerte desde el cielo.	Requisitos: Avanzada, Pelea 4, Atletismo 3 y estar lo bastante loco.
Dificultad: 8.	Daño: Fuerza + Especial, NL.
Descripción: El atacante se deja caer desde gran altura (al menos 3 metros) sobre el defensor con intención de golpearle al caer con toda la fuerza de la gravedad. El atacante añade un dado a su daño básico de Fuerza por cada tres metros (redondeando hacia abajo) de caída hasta un máximo de + 10 dados. Además, al realizar esta maniobra, el atacante debe hacer una tirada reflexiva de salto vertical (Fuerza a dificultad 5). La distancia que saltaría normalmente se resta del daño de caída que recibe por usar su cuerpo de ariete. El Don Pie de Gato de Lupus (Rango 3) anula el daño de los primeros 30 metros de caída y reduce en dos la dificultad del ataque. Este es un ataque aéreo, pero puede golpear a luchadores en el suelo.	

Nombre: Abrazo de Fenrir	Requisitos: Avanzada, Pelea 3, Poderío de Thor.
Dificultad: 6	Daño: Fuerza, NL(L).
<p>Descripción: La Camada de Fenrir practica esta maniobra para aprovechar al máximo su Don de Rango 3 (Poderío de Thor). El ataque funciona como el Abrazo normal, pero en el mismo asalto que se ejecuta el Camada de Fenrir puede activar este Don sin penalización. En ese primer asalto que el hombre lobo invoca a Fenrir, las tiradas se hacen como si fuera un abrazo normal (un oponente rápido y listo hará lo posible por huir en ese turno si no ha conseguido esquivar el ataque). Durante el resto de turnos (o asaltos de ese turno) que permanezca el Don activado, el hombre lobo partirá por la mitad a su oponente (si te descuidas, literalmente) infligiendo su Fuerza (ahora doblada) en daño Letal (incluso a vampiros).</p>	

Nombre: Patada voladora.	Requisitos: Avanzada, Pelea 1.
Dificultad: 8	Daño: Fuerza + 2
<p>Descripción: Este es un ataque aéreo que consiste en un salto terminado fuerte impacto de la pierna en el cuerpo del oponente. El luchador tira de manera reflexiva Fuerza (+ Atletismo si tiene sitio para correr) a dificultad 4 para averiguar el alcance del salto (comparar con la tabla de salto).</p>	

Nombre: Patada en los genitales.	Requisitos: Avanzada, Pelea 1.
Dificultad: 8.	Daño: Fue + 1, NL.
<p>Descripción: Este ataque solo tiene efectos especiales contra adversarios masculinos, cuyos genitales están más expuestos. Contra ellos, los éxitos de ataque se suman a los de la tirada de daño (antes la absorción) para determinar (y solo para determinar) si quedan aturridos o no. El daño real se resuelve de manera normal. Normalmente, este efecto no suele funcionar contra vampiros.</p>	

Nombre: Presa trasera.	Requisitos: Avanzada, Pelea 4.
Dificultad: 5	Daño: Fue + 1, NL.
<p>Descripción: Esta presa tan solo puede realizarse por la espalda (los modificadores a la dificultad ya están tenidos en cuenta). El atacante salta y se agarra con brazos y piernas a cuerpo del oponente, que no puede utilizar toda su fuerza para librarse de la presa. El ataque requiere tres éxitos para tener éxito y si esto sucede elimina las acciones de la víctima durante el resto de asalto. A partir de ahí, la víctima solo puede usar cada de sus acciones para tratar de liberarse obteniendo al menos un éxito en una tirada resistida de Fue + Pelea con el apresador a dificultad 6 (los éxitos del apresador se restan de los suyos para determinar si tiene éxito, obviamente). Sin embargo, el apresado solo puede usar la mitad de su Fuerza y la mitad de su Potencia (redondeando hacia abajo en ambos casos) en esa tirada, por la incomodidad de la posición. El apresador, por su parte puede usar sus acciones o bien para infligir el daño listado o bien para afianzar la presa (lo que reduce en uno la dificultad de sus próximas tiradas para evitar que la víctima escape en ese turno).</p>	

Nombre: Desvanecimiento.	Requisitos: Avanzada, Esquivar 4, Pelea 3, Especial.
Dificultad: 6	Daño: No

Descripción: La tirada de esta maniobra es Des + Esquivar. Requiere tener la capacidad de transformarse en murciélago, niebla o de desaparecer de la vista de la gente. En general, cualquier cambio de forma que permita unas mejores posibilidades de huida puede utilizarse con esta maniobra, que permite acelerar el cambio, así como evitar ser troceado en el intento. Si la esquivar (esta es una maniobra evasiva) tiene éxito, el vampiro puede gastar tres puntos de sangre (tienen que ser todos a la vez) para adoptar una de esas formas de huida automáticamente o hacer una tirada reflexiva para activar su cuarto poder de Ofuscación y desvanecerse. Algunos cambiaformas pueden realizar esta maniobra realizando una tirada reflexiva para cambiar de forma (p. ej.: los Corax).

Nombre: Golpe en alza.	Requisitos: Avanzada, Pelea 1.
Dificultad: 8.	Daño: Fue, NL.
Descripción: Este ataque permite abandonar la incómoda posición del suelo y alzarse golpeando. Si tiene éxito, el luchador puede hacer una tirada reflexiva para ponerse en pie (Des + Atletismo a dificultad 6). Solo se puede realizar desde el suelo (es un ataque desde el suelo) y ya tiene en cuenta las penalizaciones pertinentes. Se considera un ataque desde el suelo pero puede golpear a enemigos en ataque aéreo.	

Nombre: Salto animal.	Requisitos: Avanzada, garras, Pelea 2, Atletismo 2.
Dificultad: 8.	Daño: Fue + 1 (+ 2), A.
Descripción: Este ataque permite realizar un salto que describa una trayectoria cercana a su oponente (que le pase de largo) y golpear con su garra. Es necesario hacer una tirada reflexiva de Fuerza (+ Atletismo si hay espacio suficiente para tomar impulso) a dificultad 4 y comprobar el número de éxitos para ver el alcance de la maniobra. Si el ataque es Parado, Bloqueado o falla, el atacante se detiene justo delante de su oponente. Si no, pasa de largo y recorre toda la longitud del salto. El atacante debe estar a 3 metros o más de su blanco. Este es un ataque aéreo.	

Nombre: Paso lateral.	Requisitos: Avanzada, Atletismo 2, Pelea o A. de C. a C. 1, Esquivar 4.
Dificultad: 6	Daño: No.
Descripción: La tirada para esta maniobra es Des + Esquivar. Esta maniobra es una maniobra de Esquivar a todos los efectos, sólo que el luchador se coloca, al eludir el ataque, en el flanco de su adversario. Si tiene al menos un éxito más que el personaje que le está atacando y la siguiente acción del personaje que esquiva es un ataque, éste se realizara desde el flanco de su oponente (y, por tanto, a -1 a la dificultad). Esta maniobra requiere del espacio lateral para utilizarla y es tan efectiva como lo sería una esquivar normal.	

Nombre: Salto.	Requisitos: Avanzada, Atletismo 4, Pelea o A. de C. a C. 1.
Dificultad: 4.	Daño: No.
Descripción: Esta maniobra no es una maniobra de ataque sino un movimiento que permite una mejora en las condiciones de otro ataque. Consiste en saltar por encima de tu oponente y colocarte a su espalda, ganando efectivamente todas las ventajas de esa posición. La tirada es Fuerza (+ Atletismo si se puede tomar impulso) a dificultad 4 y el número de éxitos a conseguir varía dependiendo de la altura del oponente. Un oponente humano requerirá normalmente unos 2 metros en vertical y uno en horizontal (5 éxitos para un humano, 3 para un Garou).	

en Crinos, p.ej.).

Nombre: Llave de derribo.	Requisitos: Avanzada, Pelea 2.
Dificultad: 7.	Daño: Fue del adversario, NL.
Descripción: Este potente movimiento utiliza el impulso del contrario para dañarle. Es una maniobra evasiva (como Bloquear y Esquivar). Cada éxito elimina uno del contrario. Si obtiene más éxitos que el contrario, utiliza su propio impulso para golpearle (contra la pared, un obstáculo o, si cae, el suelo), infligiendo el daño listado. Además, el golpeado debe hacer una tirada reflexiva de Des + Atletismo para no caer al suelo. La dificultad es 5 + los éxitos por los cuales el que hace esta maniobra supera los del contrario.	

Nombre: Ataque desde el otro lado.	Requisitos: Avanzada, Pelea 1, Enigmas 2.
Dificultad: Por maniobra de ataque +2.	Daño: Por maniobra (normalmente NL).
Descripción: Esta maniobra permite un ataque simultáneo a atravesar la celosía. El luchador debe estar en posición de atravesar la celosía. La tirada de atravesar la celosía debe dar como resultado el cambio automático e instantáneo. Entonces el atacante podrá efectuar un ataque en el mismo turno que llega, en el que el defensor no podrá actuar (sorpresa automática). Ese turno no se pueden realizar acciones adicionales por parte del que cruza ni del sorprendido. La penalización de +2 a la dificultad de la tirada de ataque será típicamente negada por alguna bonificación relacionada con las circunstancias del ataque (p. ej.: -2 a la dificultad por ataque por la espalda). El atacante debe poder ver al otro lado para realizar esta maniobra. Si su oponente puede ver a través de la celosía puede esperar al atacante (requiere todo el turno) y esquivarle y contraatacar (una vez).	

Nombre: Golpe de aturdimiento.	Requisitos: Avanzada, Pelea 1.
Dificultad: 7.	Daño: Fuerza, NL.
Descripción: Se realiza con las extremidades superiores. El daño causado por este golpe (después de la absorción) se dobla para comprobar si el blanco queda aturdido (no hace daño adicional, tan solo se dobla para comprobar si queda aturdido).	

Nombre: Presa de deformidad.	Requisitos: Avanzada, Pelea 3, Vicisitud.
Dificultad: 6.	Daño: Especial.
Descripción: Funciona en principio como una presa normal: requiere tres éxitos para tener efecto y anula el resto de las acciones del apresado durante el resto del asalto. Inmediatamente después del ataque (si tiene éxito) la víctima tiene un intento para liberarse que es automático y no requiere ninguna acción por su parte. Si este intento falla, el apresador podrá, en la misma acción y sin tener que dividir la reserva (es decir, como acción reflexiva), utilizar uno de sus poderes de Vicisitud (nivel 2 ó 3, presumiblemente) sobre la víctima. A partir del primer asalto, esta presa se considera una Presa completamente normal.	

Nombre: Pinza aérea.	Requisitos: ?
Dificultad: ?	Daño: ?
Descripción: ?	

Nombre: Pinza desde el suelo.	Requisitos: ?
Dificultad: ?	Daño: ?
Descripción: ?	

3.2.- Maniobras de Cuerpo a Cuerpo

La tirada habitual para realizar las maniobras de C. a C. es Des + Armas C. a C. y la dificultad y el daño varían sustancialmente según el arma.

Los escudos, además de poder utilizarse para realizar la maniobra básica Parada, incrementan la dificultad de los adversarios para golpear en una cantidad basada en su tamaño. Los escudos pequeños (30-60 cm) añaden + 1 a la dificultad, mientras que los de guerra (90 - 120 cm) añaden + 2.

El uso de dos armas en cuerpo a cuerpo (una en cada mano) viene marcado por una penalización de +1 a la dificultad al ataque con la primera arma y un +2 con la segunda. El mérito ambidiestro reduce en uno la penalización a la dificultad de ambas manos (+0/+1). El estilo de combate con dos armas hace lo mismo, hasta reducir la penalización a +0/+0 cuando se poseen ambos.

Un arma que se use para atacar y defender en el mismo asalto sufre malus. La segunda de las dos acciones añade un +1 a la dificultad. Normalmente, un mismo arma no puede utilizarse para atacar dos veces en el mismo asalto, aunque hay maniobras que son excepción a esta regla.

	Tipo	Notas
Maniobras básicas		
Ataque normal		
Desarmar		Desarma al oponente.
Parada	E	
Barrido		Derriba.
Ensañamiento		Contra enemigos en el suelo.

	Tipo	Notas
Maniobras avanzadas		
Cortar tendón		Requiere arma cortante.
Respuesta		Contraataque. Gastando una acción adicional es instantáneo.
Muro de acero	E	Requiere acción adicional. Realiza una parada contra cada ataque.

Carga con escudo	C	Derriba.
Estocada		Requiere arma penetradora. Ataque rápido y con movimiento.
Lanzamiento de escudo		Utiliza un escudo como proyectil.
Gran golpe		Golpe de daño aumentado.
Rompe – escudo		Destruye escudos.
Ataque flagelante		Elude el escudo.
Ataque de área con cadenas		Aumenta la dificultad de Esquiva.
Carga con arma de asta	C	Requiere arma de asta. Ataque rápido y con movimiento.
Cuchillada doble		Dos ataques con la misma arma.
Ataque horizontal		Aumenta la dificultad de Esquiva.
Ataque en profundidad		Aumenta la dificultad de Parada.
Golpe no letal		Produce daño NL.
Fortaleza inexpugnable		Aumenta dificultad para golpear al usuario. Requiere acción adicional.
Ataque desde el otro lado	Var.	Permite atacar a la vez que se atraviesa la Celosía.
Ataque de aturdimiento		Aumenta la posibilidad de aturdir.
Katsumigiri		Golpe para desenfundar el arma. Rápido.

Leyenda: E = Acción evasiva, C = Carga,

Nombre: Ataque normal.	Requisitos: Básica.
Dificultad: Por arma.	Daño: Por arma (normalmente L).
Descripción: Es el golpe habitual del arma y probablemente el más usado. No tiene características especiales, solo dificultad y daño.	

Nombre: Desarmar.	Requisitos: Básica, A. de C. a C. 2.
Dificultad: Por arma + 1.	Daño: No.
Descripción: Como el desarmar de Pelea, pero es una maniobra más fácil de realizar que si estas desarmado (requiere menos habilidad).	

Nombre: Parada.	Requisitos: Básica, A de C. a C. 1.
Dificultad: 6.	Daño: No.
Descripción: Consiste en utilizar el arma para bloquear el arma del adversario. Cada éxito resta uno de un ataque	

del oponente. Se puede utilizar contra armas naturales o de C. a C. Cuando se paran ataques de armas naturales con un arma que inflija daño Letal existe una posibilidad de dañar al oponente. Si el defensor consigue mas éxitos que el atacante, este sufre el daño normal del arma (a menos que tenga un valor en Fortaleza o un nivel de armadura de al menos tantos mases como tenga el arma al daño). Esta maniobra puede ser realizada por un escudo, aunque nunca dañará al oponente.

Nombre: Barrido.	Requisitos: Básica, A. de C. a C. 1.
Dificultad: Por arma + 1.	Daño: Por arma, NL.
Descripción: Ciertas armas, como bastones, cadenas o similares pueden servir para realizar esta maniobra que, excepto en el daño y dificultad, es idéntica a la maniobra de pelea del mismo nombre. Si el defensor es derribado, pierde todas sus demás acciones para el resto del asalto (no turno).	

Nombre: Ensañamiento.	Requisitos: Básica, A. de C. a C. 2.
Dificultad: Por arma.	Daño: Especial por arma (normalmente L).
Descripción: Este es uno de los golpes más devastadores y se utiliza para golpear a un enemigo caído de manera similar a Patear, pero aprovechando la letalidad del arma. Si el daño del arma es Fuerza + 1 o + 2, duplica el valor del "más" (es decir + 2 y + 4). Si es mayor que esa cantidad, "simplemente" añade +3 al daño habitual del arma.	

Nombre: Cortar tendón.	Requisitos: Avanzada, A. de C. A C. 4.
Dificultad: Por arma + 2.	Daño: Por arma, L.
Descripción: Esta maniobra solo puede realizarse con un arma cortante (y por tanto de daño Letal). Si causa al menos dos niveles de daño (tras la tirada de absorción), consigue cortar un tendón de la muñeca o el tobillo. En el primer caso, la mano que sostenía el arma queda inútil y en el segundo, un enemigo bípedo verá reducida su velocidad a la mitad y un enemigo cuadrúpedo a 3/4. En ambos casos, la mutilación es permanente a menos que se pueda regenerar o curar místicamente.	

Nombre: Respuesta.	Requisitos: Avanzada, A. de C. a C. 2.
Dificultad: Por arma.	Daño: Por arma (normalmente L).
Descripción: Consiste en lanzar un ataque relámpago tras realizar una Parada (si se realiza alguna otra acción después de la Parada se pierde la oportunidad). Si el atacante ha declarado un ataque para este turno y todavía no lo ha realizado, lo puede realizar inmediatamente después de la Parada (saltándose el orden de iniciativa). Si no, durante el siguiente asalto (o turno, lo que corresponda) podrá eludir el orden habitual de iniciativa para realizar su ataque antes de que nadie más actúe (siempre y cuando no haya realizado ninguna otra acción en ese tiempo). Que conste que esto no le garantiza la iniciativa, debe hacer la tirada y declarar siguiendo el orden normal (aunque luego se lo salte para atacar antes). Por último, un ser sobrenatural que aún no haya agotado el total de gasto en acciones (que no haya gastado todos los puntos de sangre que podía hasta el máximo de Celeridad, que no haya gastado tantos puntos de Rabia como su Destreza,...) puede decidir inmediatamente gastar el punto de la capacidad sobrenatural adecuada y realizar el ataque de la respuesta con reserva completa casi instantáneamente y luego continuar con el orden normal de acciones. Si el oponente también tiene esta opción (porque es	

sobrenatural debería permitírsele utilizar una acción para Parar, Bloquear(?) o Esquivar. Esto podría iniciar toda una rápida serie de Paradas y Respuestas, aunque es poco probable que sea muy larga puesto que consumen muchas acciones.

Nombre: Muro de acero.	Requisitos: Avanzada, A. de C. a C. 3.
Dificultad: 6	Daño: No.
Descripción: Esta es una derivación de la Parada. El luchador debe dedicar todo el turno para defenderse con su arma (utiliza una Parada contra cada ataque) y no puede realizar acciones adicionales ni obtener asaltos adicionales de ninguna manera. Cada ataque después del primero resta un dado a la reserva de parada hasta que al final es imposible parar.	

Nombre: Carga de escudo.	Requisitos: Avanzada, A. de C. a C. 1.
Dificultad: 7.	Daño: Fuerza + 1 + Especial, NL (L).
Descripción: El luchador corre y utiliza su escudo como ariete para derribar a suponente. La versión letal del ataque es para los escudos con objetos punzantes añadidos a la carcasa. El personaje que ejecuta esta maniobra recibe un movimiento igual a su velocidad andando sin tener que restar dados de su reserva. Por cada éxito por encima del segundo, la carga inflige +1 al daño. Además, ambos combatientes tienen que hacer una tirada reflexiva de Des + Atletismo para no caer al suelo. La dificultad es 7 para el atacante y 7 más uno por cada éxito del atacante por encima del segundo (máximo 10) para el que recibe la carga. El modificador por cuatro patas (-2 a la dif.) se aplica solo para el defensor (el atacante ha perdido su equilibrio al cargar). Aunque el defensor no caiga, su siguiente acción se hará con +2 a la dificultad por la pérdida de equilibrio (el Don Equilibrio de los Contemplaestrellas niega este aumento de la dificultad). Los derribados pierden todas sus acciones restantes de ese asalto (no turno).	

Nombre: Estocada.	Requisitos: Avanzada, A. de C. a C. 3.
Dificultad: Por arma + 2.	Daño: Por arma + 2, L.
Descripción: El luchador toma impulso y lanza su cuerpo hacia delante para ensartar a su adversario. Este ataque requiere un arma penetradora (cuchillo, florete, lanza,...). Si es efectuado contra un oponente que se acerca para atacar, este ataque se resuelve siempre antes que el del oponente, sin importar el orden de iniciativa. Este ataque permite atacar sin penalización ni reducción a la reserva a un oponente que este a una distancia de hasta cuatro metros más la longitud del arma.	

Nombre: Lanzamiento de escudo.	Requisitos: Avanzada, A. de C. a C. 2, Atletismo 3.
Dificultad: 7	Daño: Fue + 1, NL(L).
Descripción: Esta maniobra permite usar un escudo de la forma y dimensiones adecuadas (escudo pequeño, nunca de guerra) como proyectil. La tirada de ataque es de Des + Atletismo y el alcance igual a dos veces la Fuerza del lanzador. La versión Letal es para escudos con pinchos y otros elementos cortantes. Evidentemente, esta es una maniobra bastante desesperada	

Nombre: Gran golpe.	Requisitos: Avanzada, A. de C. a C 3.
Dificultad: Por arma + 2	Daño: Por arma + Especial (normalmente L).
<p>Descripción: El luchador abre sus defensas para lanzar un golpe devastador con su arma, que le dejará expuesto a posteriores ataques. Funciona mejor con armas pesadas, porque lo que hace es duplicar el número de "mases" del arma (Fue + 1 se transforma en Fue + 2 mientras que Fue + 6 sería... ¡Fue + 12!). Durante el asalto que se realiza, no se puede realizar ninguna maniobra evasiva porque el luchador debe concentrarse tan sólo en dar el golpe. Además, el ataque se realiza en un orden de iniciativa dos puntos inferior al obtenido en la tirada porque lleva más tiempo prepararlo. Por último, la acción inmediatamente posterior al Gran golpe tendrá un + 2 a la dificultad por desequilibrio (de nuevo el Don Equilibrio elimina la penalización).</p>	

Nombre: Rompe – escudo.	Requisitos: Avanzada, A. de C. a C. 2.
Dificultad: 8.	Daño: Por arma, L + Especial.
<p>Descripción: Este ataque no puede ser Parado, solo esquivado, y el incremento de dificultad del escudo no se aplica. Requiere un arma pesada, a ser posible cortante, que sea capaz de partir un escudo (hachas, espadones,...). Con tres éxitos en la tirada de daño se puede partir un escudo pequeño, mientras que los escudos de guerra requieren al menos seis éxitos. El resto del daño (si lo hay) se aplica al portador del escudo.</p>	

Nombre: Ataque flagelante.	Requisitos: Avanzada, A. de C. a C. 1.
Dificultad: Por arma.	Daño: Por arma (normalmente L).
<p>Descripción: Los flagelos y cadenas y armas parecidas tienden a ignorar los efectos del escudo. Simplemente resta un número de dados a la reserva de ataque igual a la penalización que normalmente impondría el escudo a la dificultad. La modificación a dificultad no será tenida en cuenta.</p>	

Nombre: Ataque de área con cadenas.	Requisitos: Avanzada, A. de C. a C. 1.
Dificultad: Por arma.	Daño: Por arma (normalmente L).
<p>Descripción: Los látigos, cadenas, flagelos y similares pueden ser usados en un área de manera que resulten difíciles de Esquivar al describir amplios giros. Por cada dado que restes a la tirada de ataque, resta un éxito de la tirada de Esquivar del defensor.</p>	

Nombre: Carga con arma de asta.	Requisitos: Avanzada, A. de C. a C. 2.
Dificultad: Por arma + 1.	Daño: Por arma + 2, L.
<p>Descripción: En estas condiciones de distancia es cuando las armas de asta alcanzan mayor efectividad. Funciona de manera parecida a la estocada, pero solo se puede intentar con armas de asta y desde una distancia mínima de 5 metros. El atacante se puede mover hasta su velocidad normal andando en una carrera que acaba con un efectivo ataque que se resuelve primero, contraviniendo el orden de iniciativa, a menos que el oponente también tenga un arma de asta.</p>	

Nombre: Cuchillada doble.	Requisitos: Avanzada, A. de C. a C. 4, Des 3.
Dificultad: Por arma + 1.	Daño: Por arma, L y Por arma, L.
Descripción: Este ataque es similar al del manual de Vampiro la Edad Oscura. Requiere un arma corta (del tamaño de una daga aproximadamente) con dos filos. Permite hacer dos ataques con la misma arma mediante acciones múltiples (cosa que habitualmente no es posible) incrementando en uno la dificultad. No se obtienen ventajas adicionales, este ataque ya es lo suficientemente bueno de por sí (no olvidemos que las Klaive, que no Gran Klaive, suelen reunir esas características...¡brrr!).	

Nombre: Ataque horizontal.	Requisitos: Avanzada, A. de C. a C. 2.
Dificultad: Por arma.	Daño: Por arma (normalmente L).
Descripción: El arma describe un giro amplio antes de golpear, lo que hace que este ataque sea más difícil de esquivar. Las tiradas de Esquivar contra este ataque tienen un +1 a la dificultad, pero por lo demás es un ataque normal.	

Nombre: Ataque en profundidad.	Requisitos: Avanzada, A. de C. a C. 2.
Dificultad: Por arma.	Daño: Por arma (normalmente L).
Descripción: Este ataque requiere que el arma pueda ser utilizada "clavándose" en el contrario. Un palo puede ser utilizado para golpear con la punta, o una espada también se puede clavar en el cuerpo del contrario, pero un hacha debe ser utilizada describiendo un giro y no es adecuada. Dado que el arma golpea rápidamente y con poco giro, las tiradas para Parar este ataque son penalizadas con un +1 a la dificultad.	

Nombre: Golpe no letal.	Requisitos: Avanzada, A. de C. a C. 1.
Dificultad: 6.	Daño: Fuerza + 1, NL.
Descripción: Esta maniobra usa el arma para golpear con alguna parte que no se utiliza normalmente para ello (mango, canto de la espada,...) y produce un ataque sorpresa difícil de Esquivar o Parar (+1 a la dificultad) pero que puede ser Bloqueado normalmente.	

Nombre: Fortaleza inexpugnable.	Requisitos: Avanzada, A. de C. a C. 5.
Dificultad: 8.	Daño: No.
Descripción: El luchador usa su arma o su escudo para realizar toda una serie de maniobras defensivas que confunden a su rival. Esta acción requiere el uso de poderes sobrenaturales para obtener la acción adicional que consume. La tirada debe realizarse en el primer asalto, en el orden de iniciativa del luchador, y es independiente del resto de sus acciones ese asalto (puede actuar normalmente y hacer esta tirada). Cada éxito obtenido suma uno a la dificultad de todas las tiradas de ataque que realicen sus adversarios ese turno. Esta maniobra puede combinarse con el Muro de acero (que normalmente requiere todo el turno y no permite acciones adicionales) para obtener una defensa realmente difícil de superar (aunque poco duradera, porque las acciones adicionales se acabarán rápido).	

Nombre: Ataque desde el otro lado.	Requisitos: Avanzada, A. de C. a C. 1, Enigmas 2.
Dificultad: Por arma +2.	Daño: Por arma (normalmente L).
<p>Descripción: Esta maniobra permite un ataque simultáneo a atravesar la celosía. El luchador debe estar en posición de atravesar la celosía con alguna arma que también pueda hacerlo (fetiche, talismán o lo que sea). La tirada de atravesar la celosía debe dar como resultado el cambio automático e instantáneo. Entonces el atacante podrá efectuar un ataque en el mismo turno que llega, en el que el defensor no podrá actuar (sorpresa automática). Ese turno no se pueden realizar acciones adicionales por parte del que cruza ni del sorprendido. La penalización de +2 a la dificultad de la tirada de ataque será típicamente negada por alguna bonificación relacionada con las circunstancias del ataque (p. ej.: -2 a la dificultad por ataque por la espalda). El atacante debe poder ver al otro lado para realizar esta maniobra. Si su oponente puede ver a través de la celosía puede esperar al atacante (requiere todo el turno) y esquivarle y contraatacar (una vez).</p>	

Nombre: Ataque de aturdimiento.	Requisitos: Avanzada, A. de C. A C. 2.
Dificultad: Por arma +1.	Daño: Por arma (normalmente L) - Especial
<p>Descripción: El luchador usa su arma para maximizar el efecto de shock que produce en el contrario. El número de niveles de salud infligidos después de la tirada de absorción es doblado para comprobar si el oponente queda aturdido. Si el arma inflige daño Letal, este ataque hace dos dados menos de daño porque el luchador debe contenerse al dar el golpe, al tratar de maximizar el efecto de shock.</p>	

Nombre: Katsumigiri (o el ataque chulesco con el arma enfundada)	Requisitos: Avanzada, A. C. a C. 4.
Dificultad: Por arma -1.	Daño: Por arma, L.
<p>Descripción: Esta maniobra se realiza con armas de filo ligeramente curvadas que estén en su funda. Con una mano se sujeta la funda y con la otra se saca el arma para bloquear la del contrario y golpearle rápidamente y por sorpresa. Este ataque se realiza como si tuviera tres puntos más iniciativa de lo que realmente sacó en el dado. Más aún, tanto el ataque como su tirada de daño (si la hubiera) repiten los 0 que saquen (si no los repetían ya por otra especialización). Si el atacante está usando acciones múltiples para atacar y parar, la Parada también repite los 0s. La dificultad del ataque se reduce en un punto por la fuerza con la que la espada sale. Esta maniobra no se puede realizar si el arma está ya desenfundada (el ataque la desenfunda automáticamente) y no se puede utilizar más de una vez por combate con cada oponente porque pierde el factor sorpresa.</p>	

3.3.- Combinaciones

Esta es una parte a aplicar tan sólo si el narrador así lo decide, ya que está basada más en los videojuegos que en la lógica o las leyes de la física. Una combinación (o combo) es una serie de golpes pensados para que si golpea el primero, la víctima no tenga capacidad de defenderse de los demás (aunque el atacante puede fallar). Como norma general, cada ataque por encima del primero incrementa su dificultad en uno. La combinación debe realizarse completa (no es posible realizar solo los dos primeros golpes) y si uno de ellos falla no se pueden realizar el resto. Las combinaciones cuentan como maniobras avanzadas a la hora de aprenderlas.

Recomiendo encarecidamente a los narradores que deseen usarlas que exijan el gasto una acción adicional completa por cada golpe por encima del primero que tenga una combinación. Si se permite que las combinaciones se

realicen con acciones múltiples, se corre el riesgo de desequilibrar el sistema eliminando la mayor debilidad de las combinaciones: si el primer golpe falla, las demás acciones se pierden sin efecto (con el consiguiente derroche de recursos). Algunas combinaciones específicas, están diseñadas para realizarse con acciones múltiples y se supone que no desequilibrarán el juego. Al primer indicio de lo contrario, elimina esa posibilidad. Por último, todo el daño que cause una combinación se suma a efectos de determinar si el oponente ha sido aturdido por los golpes.

Nombre: Izquierda, Izquierda, Derecha.	Requisitos: Pelea 4.
Dificultad: 6/7/8.	Daño: Fue/Fue/Fue + 2, NL.
Descripción: Un clásico del boxeo que está pensado para realizarse con acciones múltiples (primer ataque a - 3 a la reserva, segundo a - 4 y tercero a - 5). Si consigue conectar todos los golpes, el oponente estará en un serio apuro. Requiere ambos brazos funcionales.	

Nombre: Combinación de garras.	Requisitos: Pelea 2, garras.
Dificultad: 6/7.	Daño: Fue + 1(+2) / Fue + 1(+ 2), A.
Descripción: Combinación típica de ataque con una y otra garra (requiere ambos brazos funcionales y con garras). Consume una acción adicional que debe ser gastada cuando se declara la combinación. El daño es por garras (Fue + 1 para vampiros y Glabro y Fue + 2 para hombres lobo). Como siempre, el daño de las garras de Glabro no es Agravado.	

Nombre: Patada doble.	Requisitos: Pelea 3, Des 3.
Dificultad: 7 / 8.	Daño: Fue / Fue + 3, NL.
Descripción: Una patada rápida dirigida a regiones inferiores permite ganar tiempo para preparar otro poderoso golpe con la pierna. Consume una acción adicional que debe ser gastada cuando se declara la combinación. Evidentemente, requiere ambas piernas funcionales y una forma bípeda.	

Nombre: Derribo y mordisco.	Requisitos: Pelea 1, Atletismo 2, colmillos.
Dificultad: 7 / 6.	Daño: Fue + Especial, NL / Fue + 2, A.
Descripción: Es el ataque preferido de los Lupus más bestiales: derribar al oponente para poder conectar un poderoso mordisco. Es necesaria la capacidad de morder sin hacer presa para poder realizar esta maniobra (los vampiros por ejemplo no pueden morder si no han hecho una presa antes). Consume una acción adicional que debe ser gastada cuando se declara la combinación. La primera parte del ataque es una carga que debe derribar al oponente para que se pueda llevar a cabo el segundo ataque, el mordisco. El daño listado considera que el mordisco normal de la criatura hace Fue +1 de daño agravado. Si no es así el daño ha de ajustarse en proporción. Evidentemente, el atacante también debe estar en pie para poder llevar a cabo el mordisco. Si la combinación termina con éxito completo, el atacante estará sobre el defensor tendido en el suelo (que no podrá responderle en ese asalto por haber sido derribado).	

Nombre: Golpe con escudo y ataque.	Requisitos: A de C. a C. 2.
Dificultad: 6 / Por arma + 1.	Daño: Fue +1, NL (o L) / Por arma (normalmente L)
Descripción: El luchador da un golpe rápido con el escudo que aturde y abre las defensas de su víctima para lanzar un potente golpe con su arma principal. Simple y efectivo. Consume una acción adicional que debe ser gastada cuando se declara la combinación. El escudo puede utilizarse todavía para parar sin penalización por uso múltiple del mismo (ataque y parada). La versión letal es para escudos con pinchos y similares.	

Nombre: Combinación de dos armas.	Requisitos: A de C. a C. 2.
Dificultad: Por arma / Por arma + 1.	Daño: Por arma (normalmente L) / Por arma (normalmente L) + 2
Descripción: El luchador da un golpe rápido con su primera arma y aprovecha para dar otro rápido golpe con su arma secundaria antes de que el adversario reaccione. Consume una acción adicional que debe ser gastada cuando se declara la combinación. Ambas armas están sometidas a la penalización habitual si luego se utilizan para parar o si han sido ya utilizadas para ello. En la dificultad no están consideradas las penalizaciones por uso de dos armas (+1/+2), que deben ser añadidas como es habitual.	

4.- Estilos de combate

Los estilos de combate vienen a sustituir a las especializaciones en habilidades como Pelea y Armas de cuerpo a cuerpo. Cuando una habilidad de esas llega a 4, el personaje obtiene la posibilidad de usar un estilo de combate determinado de manera automática. Para obtener más estilos, el personaje debería obtener la instrucción adecuada y gastar 8 PX en obtener el nuevo estilo. Es difícil que una persona domine más de uno o dos estilos en cada habilidad.

Las maniobras bonificadas permiten al luchador repetir los Os que salgan en la tirada. Esto se aplica también a cualquier tirada adicional que requiera especialmente la maniobra (como las tiradas para mantener las presas, por ejemplo), aunque no las tiradas de daño.

El personaje que esté utilizando un estilo, deberá declararlo (normalmente) al principio del turno y los modificadores pertinentes se aplicarán hasta el final del turno o hasta que viole alguna condición necesaria para el uso del estilo (p.ej.: pierda un arma con el estilo de dos armas).

4.1.- Combate sin armas

4.1.1.- Estilo de combate desde el suelo

Es un estilo de combate poco ortodoxo que aprovecha una posición más bien incómoda (tumbado o agachado en el suelo) para realizar ataques extraños y poco comunes. Su principal ventaja reside en esa posición que precisamente lo hace tan vulnerable. Se considera que el luchador está utilizando este estilo de combate siempre que esté en el suelo, a menos que decida lo contrario.

Beneficios: Ignora la penalización de +2 a la dificultad para efectuar ataques desde el suelo. Puede dejarse caer al suelo de forma automática en cualquier momento como una acción reflexiva que no requiere tirada (aunque aún no esté utilizando el estilo). Puede añadir de forma automática su puntuación de Atletismo a su tirada de absorción del daño de cualquier maniobra que produzca derribo (también se puede utilizar aunque aún no se esté empleando el estilo). Maniobras bonificadas: Todos los ataques y esquivas que el luchador realice desde el suelo.

Inconvenientes: Es vulnerable a los ataques especialmente pensados para un oponente en el suelo.

4.1.2.- Estilo de combate aéreo

La fortaleza de este estilo de combate reside en los saltos y los golpes aéreos, lo cual lo hace bastante inefectivo contra oponentes que se agachan. En otras circunstancias su letalidad está garantizada.

Beneficios: -1 a la dificultad de las tiradas para saltar (Fuerza + Atletismo normalmente). Repite 0s en las tiradas de daño de ataques aéreos (suponiendo que no los repitiera ya por otras especialidades). Maniobras bonificadas: todos los ataques aéreos.

Inconvenientes: Resulta bastante inefectivo contra oponentes que se agachan o están tumbados en el suelo porque los golpes aéreos no pueden alcanzarlos. Se considera que este luchador está siempre realizando ataques aéreos (si realiza ataques que no son específicamente aéreos, se considera que realiza una versión adaptada de los mismos). Por tanto, no puede atacar a enemigos en el suelo (aunque estos tampoco le pueden atacar a él).

4.1.3.- Estilo de combate duro (karate)

Este estilo se basa en golpes básicos y directos, en los que la violencia se descarga de forma rápida y efectiva. Patadas y puñetazos son el repertorio básico de los practicantes de este estilo.

Beneficios: ?

Inconvenientes: +1 a la dificultad de todas las maniobras de presa.

4.1.4.- Estilo de combate blando (judo)

El estilo blando, en cambio, utiliza ataques menos directos (principalmente llaves) y es ideal cuando no se quiere destripar al contrario de forma directa sino someterle.

Beneficios: -1 a la dificultad para todas las tiradas de mantener o librarse de una presa (normalmente de Fuerza + Pelea). Maniobras bonificadas: todas las de tipo H.

Inconvenientes: +1 a la dificultad de las maniobras básicas de ataque directo. Entre estas se encuentran Puñetazo, Patada, Garrazo, Mordisco y Patear.

4.1.5.- Estilo de uso de los brazos (boxeo)

Este estilo se concentra en el uso de las extremidades superiores para atacar al contrario, bloquear sus ataques o reducirle.

Beneficios: La dificultad de las maniobras de Puñetazo(P) disminuye en uno. Maniobras bonificadas: todas las de tipo P.

Inconvenientes: ?

4.1.6.- Estilo de uso de las piernas (kapoira)

El opuesto al anterior, se concentra en las extremidades inferiores, con un mayor potencial de daño, aunque mayor dificultad para permanecer equilibrio.

Beneficios: La dificultad de las maniobras de Patada(K) disminuye en uno.

Inconvenientes: +1 a la dificultad de todas las tiradas para permanecer en equilibrio.

4.1.7.- Estilo bestial

Es un estilo de combate no reflexivo en el que los instintos juegan un papel fundamental. Para practicarlo es necesario estar dotado de armas naturales apropiadas (garras, colmillos,...).

Beneficios: Maniobras bonificadas: todas las de tipo A (Ataque animal), Derribo y mordisco, Combinación de Garras.

Inconvenientes: ?

4.2.- Combate Cuerpo a Cuerpo

4.2.1.- Estilo de combate con un arma

El estilo de combate con un solo arma aprovecha la libertad de movimientos que permite tener tan sólo una mano ocupada y con un arma de poco peso. Este estilo de combate tiende a requerir una buena puntuación en Esquivar y Atletismo, puesto que basa toda su táctica en la velocidad y el movimiento. Para emplear este estilo el personaje debe tener una mano libre y un arma de una mano en la otra, y no podrá estar utilizando una armadura de clase superior a tres.

Beneficios: +2 a las tiradas de iniciativa. Ignora la penalización de 1 dado (o reduce en 1 dado para especialistas en el estilo de armas de asta) por atacar a un oponente con armas más largas. Ignora la penalización por atacar y parar en el mismo asalto con la misma arma. Maniobras bonificadas: Respuesta, Desarmar, Cuchillada doble, Ataque horizontal, Ataque en profundidad, Golpe no letal, Estocada, Ataque desde el otro lado.

Penalizaciones: El luchador no dispone de las ventajas de poder usar un escudo o un arma adicional en la otra mano ni la capacidad de daño de usar un arma a dos manos.

4.2.2.- Estilo de combate con dos armas

El estilo de combate con dos armas trata de aprovechar ambos brazos y someter al contrario a una lluvia de ataques provenientes varias fuentes. También permite usar la segunda arma de forma defensiva en situaciones que así lo requieran. El personaje deberá tener fuerza suficiente para empuñar ambas armas a la vez (Fue mínimas sumadas) y ambas armas deberán ser de una mano (independientemente de los requisitos de Fuerza). Un luchador con dos armas es capaz de hacer ataques con acciones múltiples (un ataque con cada arma por asalto de combate).

Beneficios: -1 a las penalizaciones a la dificultad (mínimo +0) de ambas manos por usar un arma en cada mano. En cada asalto que la segunda arma no se use para atacar, se puede usar de forma parecida a un escudo (+1 a la dificultad de los ataques del contrario). Maniobras bonificadas: Combinación de dos armas, Respuesta.

Penalizaciones: Si el luchador quiere parar con alguna de las armas que ha utilizado para atacar ese mismo asalto, sufre las penalizaciones habituales por hacerlo, +1 a la dificultad para la segunda acción. Además, si el luchador ya ha atacado en ese asalto con sus dos armas, también sufre la penalización de +1 a la dificultad a las tiradas de Esquivar y Bloquear (aunque no sea lo habitual). No hay penalización si la esquivas se realiza antes de atacar.

4.2.3.- Estilo de combate con arma y escudo

Este es un estilo de combate que resulta bastante efectivo al poseer la mayor capacidad defensiva de todos los estilos. El personaje deberá tener un arma de una mano en su mano principal y un escudo en la otra.

Beneficios: + 1 dado a todas las maniobras realizadas con el escudo (incluidas las Paradas). Los ataques específicos contra adversarios con escudo que usen contra el especialista pierden un dado en la tirada de ataque. Maniobras bonificadas: Parada, Carga de escudo, Muro de acero, Golpe con escudo y ataque, Lanzamiento de escudo, Golpe no letal, Ataque de aturdimiento.

Penalizaciones: El escudo no tiene la misma capacidad ofensiva que una segunda arma. Además es más pesado y complica los movimientos: +1 a la dificultad de las tiradas de Atletismo realizadas durante el combate.

4.2.4.- Estilo de combate a dos manos

La gran capacidad ofensiva de este estilo lo hace bastante popular, aunque posea numerosos defectos, con la lentitud entre ellos. El personaje deberá asir con las dos manos un arma que normalmente se utilice a dos manos (no vale un cuchillo de cocina). Para que el estilo resulte realmente efectivo, el combatiente deberá tener una alta Fuerza.

Beneficios: Vuelve a tirar todos los 0 que salgan en las tiradas de daño. Si se repiten 0 por alguna otra especialización, por cada 0 que salga deben tirarse dos dados más (sí, esto le da un nuevo significado a las palabras "carne picada"). El luchador no recibe penalizaciones por atacar y parar con la misma arma en el mismo asalto. Las maniobras de Parada (o bloqueo si se diera el caso) contra los ataques del especialista tienen un +1 a la dificultad. +1 a la dificultad de los intentos de Desarmar contra el usuario de este estilo. Maniobras bonificadas: Gran golpe, Rompe-escudos, Ensañamiento.

Penalizaciones: El peso del arma complica los movimientos del luchador: - 2 a las tiradas de iniciativa, +1 a la dificultad de las maniobras de Esquivar, Bloquear y las tiradas de Atletismo que se realicen durante el combate.

4.2.5.- Estilo de combate con armas de asta

Las armas de asta son deseables especialmente por su largo alcance, que permite mantener a raya a los adversarios o ser el primero en golpear en una carga. Este estilo basado en mantener a distancia al adversario solo puede practicarse en lugares con el espacio necesario para maniobrar, a discreción del Narrador.

Beneficios: La penalización al ataque que tienen los adversarios con armas más cortas para atacar a aquellos que usan armas más largas se duplica (de un dado pasa a ser de dos dados). Si el arma del especialista es más larga, automáticamente ataca antes que su adversario (aunque la iniciativa se determina normalmente, si el especialista la pierde, puede realizar su ataque justo antes de que el adversario realice el suyo). Además, y de nuevo si el arma del especialista es más larga que la del adversario, la dificultad de los ataques contra el especialista se incrementa en 1, paliando parcialmente la imposibilidad de utilizar escudo. Maniobras bonificadas: Carga con arma de asta, Estocada, Barrido, Gran golpe.

Penalizaciones: Las armas de asta pierden efectividad a corto alcance, así que si el adversario puede acercarse lo suficientemente rápido, pone en problemas al defensor. A partir de que el adversario haya realizado su primer ataque con éxito contra el especialista, éste tiene una penalización de dos dados en todos sus ataques contra el adversario, a menos que el adversario también use armas de asta o que consiga alejarse de él lo suficiente (a discreción del narrador).

5.- Poderes sobrenaturales

Una de las reglas básicas del uso de poderes es que aquellos poderes que requieren para su activación de una acción no física, es decir, de concentración, no pueden utilizarse mediante acciones adicionales (que deben ser físicas). La norma general es, a menos que se especifique lo contrario, que cada poder requiere una acción para su activación y esta acción será no física. Aquellos dones que no requieren una acción para su activación han sido especificados. Los Puntos de sangre, la Gnosis y la Rabia son caras de la misma moneda y no pueden utilizarse en el mismo asalto puntos de varios tipos (salvo por ciertos Dones).

5.1.- Disciplinas vampíricas

La Potencia, Celeridad y Fortaleza son tan obvias que no se han tenido en cuenta. Recordemos que es necesario gastar un punto de sangre por cada acción adicional de Celeridad que se quiera emplear, y que este gasto no cuenta para el máximo por turno determinado por generación.

Cuando la generación de un vampiro no permita gastar los puntos de sangre que exige la activación de un

poder de una disciplina, el vástago tendrá que gastarla a lo largo de varios turnos consecutivos. En el último de ellos se hace la tirada de activación (si es necesaria) como si se hubiera gastado toda la sangre en ese turno.

Las disciplinas que buscan el control mental (como Presencia, Dominación y poderes de algunas otras) ven su dificultad de activación incrementada en dos cuando son usadas contra criaturas en frenesí, dado el alterado estado de consciencia que supone el frenesí.

5.1.1.- Animalismo

En general, a menos que sean engañados para ello, los animales no lucharán para defender al que los ha llamado, así que normalmente no será posible utilizar una llamada para traer al lugar en el que se encuentra el vástago a una horda de animales furiosos dispuestos a despedazar a sus enemigos. No obstante los animales sentirán un respeto instintivo hacia los vástagos con Animalismo, así que una horda de ratas puede ser convencida de atacar a los enemigos del vástago si éste puede hablar a todas a la vez (por ejemplo con el nivel 6 de Animalismo).

El quinto poder de la disciplina se activa con una acción reflexiva que puede realizarse (a elección del vástago) cuando se den las condiciones apropiadas (el Narrador requiera una tirada de virtud para comprobar si el vástago entra en frenesí).

5.1.2.- Auspex

Los Sentidos Aguzados permiten al vástago reducir las penalizaciones por oscuridad (no total, si es total no tiene efecto) de un +2 a un +1 a las dificultades. Además los ataques contra él por parte de enemigos que si puedan ver en la oscuridad tan solo obtienen un dado adicional, no dos.

El vástago puede tener, a discreción del narrador, “premoniciones” de combate que nieguen total o parcialmente las ventajas de los ataques por sorpresa, por la espalda, etc. El sistema para comprobar si el vástago es advertido por sus sentidos especiales es el habitual: tirada reflexiva con tantos dados como el valor de Auspex del cainita a una dificultad variable dependiente de la situación.

La Telepatía puede tener un uso menor en combate. Un uso con éxito de la Telepatía sobre un adversario garantiza un +1 a las tiradas de iniciativa del vástago cuando luche contra la víctima durante un número de turnos igual al número de éxitos obtenidos. Puede utilizarse de esta manera de forma reflexiva, sin requerir la acción de lectura, puesto que tan solo capta los pensamientos más inmediatos sobre el curso a seguir en ese combate. La otra opción para la Telepatía es utilizarla mediante concentración total para enviar pensamientos que distraigan al oponente. Esto requiere que el vástago se concentre en su víctima durante tantos turnos como esté en activo este poder (el número de éxitos sacado en la tirada de activación). Durante ese tiempo la víctima deberá restar un dado de todas sus acciones.

5.1.3.- Presencia

Los mejores usos para la Presencia no están desde luego en el combate pero la capacidad de algunos cainitas para aterrorizar a sus enemigos en el campo de batalla es legendaria. La Presencia debería resistirse en combate tal y como las reglas de Vampiro TE lo explican, aunque en otras situaciones el narrador debería considerar aumentar la duración de los turnos incluso a varios minutos puesto que el gasto de FV requerido es excesivo para situaciones sin el estrés del combate.

La Mirada Aterradora no es una acción reflexiva. Es una acción no física que requiere concentración para ser llevada a cabo con éxito. La tirada de Coraje que exige la Majestad para actuar de forma que desagrade al vampiro debe repetirse cada turno que sus acciones continúen. Esta tirada no permite iniciar un combate con el vampiro, eso exige gasto de FV, aunque puede servir para ayudar a sus compañeros que enzarzados en combate de alguna manera que no sea un ataque directo al vampiro.

5.1.2.- Vicisitud

Usar la Vicisitud en combate para alterar a los adversarios requiere contacto físico y el tiempo necesario para realizar la alteración. Eso normalmente supone que el usuario de Vicisitud debe realizar una presa sobre su adversario y utilizar uno de los momentos en los que puede hacer daño (sus acciones) para en su lugar realizar la tirada de Alteración Corporal. El narrador es libre para determinar que se puede utilizar la Vicisitud sin necesidad de presa sobre adversarios dormidos, incapacitados, que no sepan que están siendo atacados,...

Adoptar la forma Zulo requiere una acción física sin tirada y el gasto de los dos puntos de sangre correspondientes (que cuentan para el máximo ese turno). Si el vampiro es de una generación tan alta que no puede gastar la sangre en un solo turno puede hacerlo en dos. No obstante solo necesitará una acción física para cambiar, durante el segundo turno (cuando ya haya gastado la sangre).

Transformarse en sangre también requiere una acción física, aunque no hay gasto de ningún tipo. Los vampiros muy rápidos (Celeridad) cambian de forma de manera desesperante para sus adversarios, ya que si ganan la iniciativa pueden perfectamente golpear a su adversario y transformarse en sangre mediante el gasto de una acción adicional antes de que sus adversarios puedan responder, y la forma de sangre (aunque menos móvil que la de niebla) es prácticamente tan invulnerable como ésta.

5.2.- Dones Garou

5.2.1.- Homínido

Olor a hombre (o a mujer, nivel 1) no requiere una acción para su activación.

Persuasión (nivel 1) no requiere una acción para su activación.

Mirada intimidatoria (nivel 2) hace que una víctima sobrenatural no sea capaz de hacer nada durante el tiempo que señalen los éxitos. Si es atacado, sin embargo, puede luchar normalmente hasta que deje de ser atacado o termine el efecto. No olvidemos que este don también aterra al enemigo, lo que puede requerir interpretación. Activar este don requiere una acción no física y por tanto no se podrá realizar con acciones adicionales.

Capullo (nivel 4) requiere una acción para activarse y rodea al Garou de una gruesa protección que le hace casi invulnerable. Los ataques que le hagan menos niveles de daño que su Res + Rituales se ignoran. Un ataque que haga esa cantidad exacta destruye el capullo pero deja al Garou intacto. Si el ataque inflige una cantidad mayor de daño, el resto del daño debe absorberlo el Garou con su Res o sufrir el exceso de niveles. El capullo dura una escena por punto de Gnosis. Siempre y cuando no exista combate puede considerarse que una escena equivale a un día aproximadamente.

5.2.2.- Metis

Sentir Wyrms (nivel 1) exige concentración y una acción, no funciona como un "sentido arácnido" ni nada parecido. La dificultad típica es seis y puede obviar los restos habituales de Wyrms de, por ejemplo, una ciudad para concentrarse en los auténticos esbirros del Wyrms. Con al menos tres éxitos puede averiguar la dirección aproximada y número de los enemigos y con al menos cinco podría incluso dar una ligera idea del poder aproximado de los enemigos (muy débil, moderado, tremendamente poderoso,...). Normalmente, no se puede usar en combate puesto que requiere un turno y es una acción no física, luego no se pueden realizar acciones adicionales mientras se usa.

Maldición del odio (nivel 2) requiere toda una acción concentrada para utilizarse pero el único requisito es que el Garou sepa donde está su blanco y este pueda oírle. No requiere visión ni una distancia específica.

Ojos de Gato (nivel 3) no requiere ninguna acción, solo el deseo de activarlo e inmediatamente elimina los malos causados por la oscuridad. El alcance es el de su visión habitual.

Atrofiar extremidad (nivel 4) requiere una acción para concentrarse en pudrir la extremidad. La dificultad está basada en la Resistencia "natural" de la víctima, es decir, sin contar con los modificadores por forma ni añadir

Fortaleza.

El Don del Puercoespín (nivel 4) no requiere ninguna acción para activarlo ni tampoco concentración especial, tan solo el gasto de un punto de Gnosis (lo que impide el gasto de Rabia o Sangre ese turno). Los ataques tipo H y C causan Fue +1, A por ataque, además de su daño habitual. Los atacantes que obtengan menos de cinco éxitos para impactar al Garou con este don sufren su propia Fue (+ Potencia) en daño Agravado.

Don del Totem (nivel 5) requiere una acción y concentración para ser activado, pero los efectos varían en su duración y efectividad, siempre teniendo en cuenta que este es un don del quinto rango.

Locura (nivel 5) también requiere una acción y concentración pero sus efectos deberían ser impresionantes. Las acciones del blanco deberían dejar de tener sentido alguno y si se le deja en paz es muy posible que se pueda escapar del combate sin ningún problema, aunque muy probablemente se defenderá si es atacado. Lo cierto es que el blanco no debería ser capaz de usar sus maniobras avanzadas mientras dure la locura, salvo que el narrador lo considere apropiado. Este don debería equivaler a hacer ganar al blanco cuatro o cinco trastornos mentales durante la duración del efecto.

5.2.3.- Lupus

Salto del canguro (nivel 1) no requiere ni concentración especial ni una acción, simplemente se realiza la tirada de activación antes de cada salto para saber si dobla o no la distancia.

Sentidos aguzados (nivel 1) reduce las penalizaciones por luchar en la oscuridad a la mitad. No requiere una acción para su activación, pero como gasta Gnosis no permite acciones adicionales con Rabia en el primer asalto. La bonificación a las tiradas de percepción no es combinable con las bonificaciones naturales (-2 a la dificultad de las tiradas de percepción en forma Lupus o -1 en Hispo). El +1 a las reservas de Impulso primario se aplica para todo (incluido cambiar de forma).

Olor de la vista (nivel 2) se transforma en una especie de habilidad natural del Garou. Evita que el Garou reciba malus por no ser capaz de ver a su enemigo, siempre y cuando sea capaz de olerlo. Puede hacer la tirada al principio del combate para localizar a su enemigo. Si los enemigos son varios y se mueven de forma confusa, el Garou debe tirar cada turno. Un enemigo herido debería reducir la dificultad por el olor de la sangre, mientras que alguien usando el don Olor a agua corriente debería incrementar en 2 la dificultad para ser olfateado. Este don no sirve para detectar criaturas invisibles de forma automática, solo sirve para luchar con ellas una vez que se sabe que están ahí.

Sentir lo innatural (nivel 2) requiere concentración (no está siempre activo) y una acción para ello. La información debería ser vaga, por ejemplo informar a un Garou con una cantidad adecuada de éxitos que su enemigo podrá realizar acciones adicionales en combate pero no cuantas.

Pies de gato (nivel 3) funciona de forma automática e instintiva. Reduce en 2 la dificultad de los ataques tipo C y tipo H. También reduce en dos la dificultad de cualquier tirada para mantenerse o ponerse en pie.

Roer (nivel 4) dura toda una escena cuando se activa. No requiere una acción la activación en sí, tan solo el gasto de Fuerza de Voluntad.

Don elemental (nivel 5) es un poder impresionante que debería tener devastadoras consecuencias. El elemento debe estar presente para que el don surta efecto. El fuego puede causar 3 niveles de salud por asalto y se resiste a dificultad 7 (puedes añadir +1 a la dificultad por cada éxito por encima del primero para reflejar que es casi imposible escapar de una masa tan grande de fuego).

6.- Apéndices

6.1. - Armas cuerpo a cuerpo

Arma	Dificultad	Daño	Ocultamiento(*1)	Fue min.
Daga	4	Fue +1,L	CH	1
Vara - Bastón(*2)	4/6	Fue +1/+3,NL	N	1
Cuchillo	5	Fue +1,L	B	1
Daga Larga(*3)	5	Fue +2,L	CH	2
Main - Gauche	5	Fue +2,L	CH	1
Rapier	5	Fue +3,L	CH	2
Cimitarra	5	Fue +4,L	L	3
Falchion - Florete	5	Fue +3,L	L	2
Estaca	6	Fue +2,L	CH	2
Espada ancha(*3)	6	Fue +4,L	L	2
Espada bastarda	6	Fue +5,L	L	4/3(*4)
Espada a dos manos	6	Fue +6,L	N	3
Garrote	6	Fue +1,NL	CH	2
Maza	6	Fue +4,NL	L	1
Martillo de guerra(*5)	6	Fue +5,NL	CH	3
Látigo(*7)	6	Fue +1,NL	CH	2
Lanza, dos manos(*8)	6	Fue +3,L	N	2
Hacha de mano	6	Fue +3,L	CH	2
Flagelo, dos manos(*6)	7	Fue +5,L	N	3
Flagelo, bola(s) de pinchos(*6)	7	Fue +6,L	CH	2
Gran hacha	7	Fue +6,L	N	4
Gran garrote de pinchos	7	Fue +4,L	N	3

Hacha de guerra	7	Fue +5,L	L	3
Gran martillo(*5)	7	Fue +6,L	N	4
Estrella de la mañana(*6)	7	Fue +6,L	L	1
Alabarda(*8)	7	Fue +6,L	N	3
Pica(*8)	7	Fue +4,L	N	3
Lanza, una mano(*8)	7	Fue +1,L	N	2
Martillo de herrero*	7	Fue +3,NL	CH	3
Lanza de caballería(*8)	8	Fue +7,L	N	2
Gae volga(*8)	8	Fue +6,L	N	3
Mesa*	8	Fue +3,NL	N	3

- (*1) B = Bolsillo, CH = Chaqueta, L = Abrigo Largo, N = No es ocultable.
- (*2) Un dado de daño adicional por cada punto de dificultad hasta Fue +3 y dificultad 6. Puede ser considerada un arma de asta y desde luego es más larga que la mayoría de las armas.
- (*3) Estas armas son las típicas Klaives, pero para los Garou son más difíciles de manejar por estar hechas de plata (+1 a la dificultad).
- (*4) Fue 4 a una mano y 3 a dos manos.
- (*5) El Gran martillo es un martillo de grandes proporciones mientras que el Martillo de guerra es pequeño y con un pincho en la cabeza (con +1 a la dificultad el daño es L).
- (*6) Los flagelos producen su daño al usuario en una pifia en ataque. La Estrella de la mañana no es un flagelo sino una maza con pinchos.
- (*7) Agarra objetos o miembros si se tiene al menos Armas de C. a C. 3 y se añade +1 a la dificultad del ataque (que no hace daño).
- (*8) Arma de asta que requiere cogerse a dos manos y espacio para su manejo. Los adversarios siempre tendrán que considerar la regla de longitud de las armas contra las armas de asta a menos que ellos dispongan también de una. En una carga (ya sea del oponente o propia) las armas de asta siempre tienen opción de atacar primero, contraviniendo el orden de iniciativa. La Lanza de caballería sólo es efectiva en una carga, y en otras circunstancias sólo inflige Fuerza en daño Letal.
- Arma improvisada.

6.2.- Especializaciones narrativas

Este apartado no corresponde específicamente al combate aunque puede tener importantes repercusiones sobre él. Mi recomendación es que las especializaciones en Atributos sean narrativas, es decir, que su uso no esté delimitado concretamente. Cada vez que un jugador desee hacer uso de su especialización deberá describir exactamente en que modo ayuda a su personaje esa característica propia. Una especialización concreta en un atributo puede ser demasiado poderosa, sobre todo si la mayoría de las tiradas relacionadas con ese Atributo son para una misma cosa (p.ej.: Fuerza y Daño). Eso podría significar repetir Os en un 10% de las tiradas por cada especialización. Repetir Os gracias a una especialización en Atributos debería ser raro para mantener un equilibrio. Sucede todo lo contrario con las Habilidades, cuyas especializaciones deberían ser específicas y concretas, y repetir dados por especialización mucho más común.

Bajo esta nueva luz es perfectamente permisible que los jugadores inventen especialidades que puedan parecer razonables, puesto que en última instancia será la descripción que el jugador haga de la situación la que determinará si es posible repetir Os o no. La descripción que permita o no al personaje utilizar sus especializaciones debe realizarse antes de realizar la tirada y es completamente voluntaria, así que si al jugador se le olvida no puede reclamarla cuando vea varios Os en la mesa. Las especializaciones en atributos deben contribuir a definir más al personaje, no a mejorar sus posibilidades de éxito en sus tiradas más comunes.

Atributo	Especializaciones recomendadas
Fuerza	Presa de acero, Brazos poderosos, Piernas poderosas, Reservas de fuerza, Puños de piedra,
Destreza	Reflejos felinos, Firme, Flexible, Rápido, Certero,
Resistencia	Incansable, Tenaz, Duro, Obstinado, Decidido,
Carisma	Autoritario, Elocuente, Sociable, Inspirador, Amable, Complaciente.
Manipulación	Persuasivo, Seductor, Convincente, Adulador, Locuaz,
Apariencia	Sexy, Salvaje, Inocente, Noble, Musculoso, Misterioso/a,
Percepción	Paranoico, Perspicaz, Atento, Intuitivo,
Inteligencia	Versado, Creativo, Analítico, Deductivo, Buena memoria,
Astucia	Creativo, Nervios de acero, Práctico, Cambios de estrategia, Tender trampas,