



Estilos de Lucha

Boxeo

Prerrequisitos: Fuerza 000, Resistencia 000 y Pelea 00

Tu personaje está entrenado en el arte del boxeo, siendo capaz de lanzar golpes rápidos y poderosos, y de zafarse de los ataques de sus oponentes. Puede haber practicado este deporte en el instituto o la universidad, dedicarse a él profesionalmente, o haber tomado algunas clases en un gimnasio como forma de ejercicio.

Los puntos adquiridos en este Mérito dan acceso a maniobras de combate especiales. Cada maniobra es un prerrequisito para la siguiente.

- **Golpe al Cuerpo (•):** Tu personaje puede lanzar poderosos golpes que dejan a sus oponentes tambaleándose y jadeando. Si los éxitos obtenidos en un solo ataque de Pelea igualan o superan el tamaño del objetivo, la víctima pierde su próxima acción.

- **Zafarse (••):** Tu personaje está entrenado para esquivar instintivamente los golpes de sus oponentes. Usa la *mayor* de la Destreza o Astucia del personaje para determinar su Defensa contra ataques de pelea (no contra ataques de Armamento). Si una combinación de ataques de Pelea y Armamento se realizan contra tu personaje en el mismo turno, emplea su Defensa normal contra ambos.

- **Combinación de Golpes (•••):** El entrenamiento y la experiencia de tu personaje le permiten devastar a sus oponentes con una ráfaga de golpes rápidos. Puede lanzar dos ataques de Pelea contra el mismo objetivo como si fuera una única acción. El segundo ataque sufre una penalización de -1.

Desventaja: Tu personaje no puede emplear su Defensa contra ningún ataque en el mismo turno que intenta esta maniobra. Si emplea su Defensa contra ataques previos al suyo, no puede realizar la maniobra ese turno, al estar tratando de eludir esos ataques.

- **Golpe Devastador (••••):** Tu personaje puede lanzar golpes poderosos y precisos capaces de noquear a tu oponente de un único puñetazo. Un único ataque de Pelea cuyo daño que iguale o exceda el Tamaño del oponente puede dejarle inconsciente. Se realiza una tirada de Resistencia para la víctima. Si la supera sigue consciente, pero aún así pierde su próxima acción debido al **Golpe al Cuerpo**. Si falla, permanece inconsciente durante tantos turnos como el daño causado.

Desventaja: Tu personaje no puede emplear su Defensa contra ningún ataque en el mismo turno que intenta esta maniobra. Si emplea su Defensa contra ataques previos al suyo, no puede realizar la maniobra ese turno, al estar tratando de eludir esos ataques.

- **Golpe Brutal (•••••):** El poder y la precisión de tu personaje son tales que sus puños son armas letales, capaces de herir o matar a sus oponentes. Un Golpe Brutal causa daño letal, en vez de contundente.

Desventaja: Debes gastar un punto de Voluntad por ataque (cuyo gasto no añade tres dados a la tirada).



Kung Fu

Prerrequisitos: Fuerza **00**, Destreza **00**, Resistencia **00** y Pelea **00**

Tu personaje está entrenado en una de las muchas formas de Kung Fu, condicionando su mente y su cuerpo para concentrarse y defenderse. Puede haber comenzado su entrenamiento de joven, siguiendo los pasos de su familia o amigos, o puede haberse apuntado a una escuela de adulto con la intención de hacer ejercicio y aprender a defenderse.

Los puntos adquiridos en este Mérito dan acceso a maniobras de combate especiales. Cada maniobra es un prerrequisito para la siguiente.

- **Ataque Concentrado (●):** El condicionamiento físico y la precisión permiten a tu personaje lanzar golpes a puntos vulnerables de sus objetivos. Las penalizaciones para atacar a puntos específicos se reducen en 1. Incluso cuando no ataca a un punto concreto del oponente, la penalización por armadura de tu personaje se reduce en 1.

- **Piel de Hierro (●●):** Tu personaje ha endurecido su cuerpo respecto a los golpes físicos, permitiéndole resistir golpes como si nada. Tiene un rasgo de Armadura de 1 contra los ataques contundentes.

- **Ataque Defensivo (●●●):** Tu personaje ha dominado la habilidad de pelear de un modo defensivo. Cuando emplea esta maniobra, tu personaje gana un +2 a su Defensa durante ese turno, pero sus ataques sufren una penalización de -2. No puede moverse más lejos que su Velocidad en el turno en que haga un Ataque Defensivo.

- **Ataque Remolino (●●●●):** Tu personaje puede desencadenar una tormenta de golpes contra un oponente. Puede hacer como en una única acción tantos ataques de Pelea adicionales como la Destreza que tenga por encima de 2. Cada ataque adicional tiene una penalización de -1. Puede hacer un total de dos ataques con Destreza 3 (el segundo con un -1), tres ataques con Destreza 4 (el tercero con un -2), y cuatro con Destreza 5 (el cuarto con -3). Todos los ataques deben dirigirse al mismo objetivo.

Desventaja: Tu personaje no puede emplear su Defensa contra ningún ataque en el mismo turno que intenta esta maniobra. Si emplea su Defensa contra ataques previos al suyo, no puede realizar la maniobra ese turno, al estar tratando de eludir esos ataques.

- **Golpe Mortal (●●●●●):** Enfocando su poder y concentración, tu personaje puede matar o mutilar a su oponente con un golpe bien dirigido. Un Golpe Mortal causa daño letal, en vez de contundente.

Desventaja: Debes gastar un punto de Voluntad por ataque (cuyo gasto no añade tres dados a la tirada).



Dos Armas

Prerrequisitos: Destreza 000 y Armamento 000

Tu personaje está entrenado a pelear con un arma en ambas manos, permitiéndole atacar y bloquear, o haciendo dos ataques en el mismo turno. Tu personaje aún sufre la penalización de -2 cuando ataca con un arma en la mano mala (a no ser que haya adquirido el Mérito Ambidextro).

Los puntos adquiridos en este Mérito dan acceso a maniobras de combate especiales. Cada maniobra es un prerrequisito para la siguiente.

- **Hojas Giratorias (•):** La Esquiva (doble Defensa) de tu personaje no se ve penalizada por múltiples ataques contra él en un turno hasta que el número de ataques excedan sus puntos en Armamento, momento en que cada ataque adicional reduce su Esquiva en -1. Las armas de tu personaje se mueven tan rápido alrededor suyo, que sus oponentes en combate cercano tienen problemas en acercarse o golpearle.

El Mérito Esquiva de Pelea no puede reemplazar la Esquiva normal (doble Defensa) cuando se realiza esta maniobra.

- **Parada y Respuesta (••):** Tu personaje puede evitar ataques y golpear en respuesta en un mismo movimiento. Cuando emplea esta maniobra, tu personaje gana un +2 a su Defensa durante ese turno, pero sus ataques sufren una penalización de -2. No puede moverse más lejos que su Velocidad en el turno en que haga una Parada y Respuesta.

- **Ataque Concentrado (•••):** Tu personaje puede atacar dos veces a un único objetivo en el mismo turno. El segundo ataque sufre una penalización de -1.

Desventaja: Tu personaje no puede emplear su Defensa contra ningún ataque en el mismo turno que intenta esta maniobra. Si emplea su Defensa contra ataques previos al suyo, no puede realizar la maniobra ese turno, al estar tratando de eludir esos ataques.

- **Ataque Fluido (••••):** Tu personaje puede atacar a dos objetivos en el mismo turno como un único ataque. Los dos objetivos no pueden estar a mayor distancia entre ellos que su Velocidad. El segundo ataque sufre una penalización de -1.

Desventaja: Tu personaje no puede emplear su Defensa contra ningún ataque en el mismo turno que intenta esta maniobra. Si emplea su Defensa contra ataques previos al suyo, no puede realizar la maniobra ese turno, al estar tratando de eludir esos ataques.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Heinrich von Murnau (Uxas)

Digitalizado por:
Zettai van Ugen

Un documento de:
Requiem Nocte