

Estilo de Lucha:

Fuerza Bruta

(● a ●●●●)

Prerrequisitos: Fuerza ●●●, Pelea ●●●

Efecto: Este Estilo de Lucha no es un estilo entrenado. Los personajes Prometeos no lo aprenden tanto como abrazan el monstruo interior, y usan la rabia reprimida del monstruo para desatar brutales y poderosos ataques. Este así llamado estilo es particularmente común entre Prometeos Frankensteins y Tammuz, pero todos los Creados poseen Tormento. Incluso cuando el Tormento no está afectando al Prometeo en un momento específico, siempre lo posee como una furia latente pero persistente.

Los puntos comprados en este Mérito permiten al personaje acceder a maniobras específicas de combate. Así que, tu personaje no puede poseer “Aplastar y Morder” antes de tener “Pilar Descendente”. Todas las maniobras están basadas en la Habilidad Pelea.

Pilar Descendente (●): Con este movimiento, el Prometeo mantiene ambas manos en un único puño y suelta ambos brazos sobre su oponente. El movimiento es como un pilar de piedra derrumbándose. El ataque, hecho en una tirada de Fuerza + Pelea, gana el bonificador de la regla Repetir los 9.

Desventaja: Gasta un punto de Voluntad para activar el ataque. Este punto no concede tres dados extra en la tirada. Además, ambas manos deben estar libres para poder realizar el ataque.

Aplastar y Morder (●●): Esta maniobra puede usarse solo después de una maniobra exitosa de mantenimiento de presa. Si el personaje tiene éxito en una presa con su oponente, cualquier tirada de Fuerza + Pelea hechas en un esfuerzo de dañar al oponente sometido infligen daño Letal, no Contundente. El personaje no necesita realmente “aplastar y morder”, y puede en su lugar asfixiar o cabecear. El daño aún será Letal.

Juggernaut (●●●): El personaje usa su cuerpo entero como un arma. Embiste hacia delante, golpeando su cabeza contra su oponente y lanzando el resto de su peso en el ataque. Esto es un “Ataque Desaforado”, como en la Pág. 140

Mundo de Tinieblas. El personaje pierde su Defensa, pero gana un bonificador +4 en oposición del normal +2. Se aplican las reglas de los Ataques Desaforados normales.

Desventaja: El Prometeo lo pone todo en el ataque. Si el personaje falla la tirada, debe tirar por el personaje para resistir el Tormento.

(Nota de Uxas: Si no es un Prometeo y no tiene Tormento, el personaje simplemente pierde un punto de Voluntad)

Rompe Huesos (●●●●): El personaje agarra un miembro de su adversario con las dos manos, retorciéndolo como si escurriera agua de un trapo de fregar. Esto es un ataque apuntado, y recibe un -2 al ataque (dado que se apunta a un brazo o pierna). Sin embargo, si el ataque hace daño igual o mayor que la Resistencia del objetivo, los huesos se rompen y el daño se vuelve Letal. Un hueso roto también fuerza al objetivo a perder un círculo de Destreza hasta que esas heridas se curen. La baja Destreza también se descuenta de la Iniciativa, Velocidad y posiblemente la Defensa del objetivo.

Desventaja: Ambas manos deben estar libres para que el ataque tenga éxito. Además, el atacante pierde su Defensa por el resto del turno.

Nota de Lixas:

Originariamente, este estilo de lucha apareció en *Strange Alchemies* y estaba diseñado para personajes Prometeos, que empleaban su Tormento interior para lograr efectos devastadores en combate.

No obstante, en *Autumn Nightmares* (de Changeling) aparece una versión ligeramente modificada, para personajes que no tengan Tormento. El único cambio es en la maniobra **Juggernaut (●●●)**, en la que los personajes sin Tormento pierden un punto de Voluntad.

Documento:

Oficial

Traducción:

Izuriel

Autor:

White-Wolf

Maquetación:

Lixas

Fuentes:

Strange Alchemies

AUTUMN NIGHTMARES

REQUIEM NOCTE

www.requiemnocte.net