

# MÉRITOS VARIOS

Este documento contiene varios Méritos repartidos por varios libros. En primer lugar aparecen dos, uno de “War Against the Pure” y otro de “Blood of the Wolf” respectivamente. Los otros dos son del libro “Tribes of the Moon”.

## *Estilo de lucha: Manada de Lobos (● a ●●●●)*

**Pre-requisitos:** Impulso primario ●, Destreza ●●●, Resistencia ●● y Pelea ●●.

**Efecto:** Tu personaje ha aprendido el arte de luchar como un lobo en una manada, con énfasis en desgastar a la presa, zancadillear y colocar a sus compañeros para llevar a cabo golpes decisivos. Los Uratha desarrollaron este estilo hace tiempo. Está basado en los principios de una manada luchando y aumenta en popularidad a veces cuando los Uratha deben derrotar a enemigos poderosos. No es sorprendente que este estilo se vuelva más potente cuantos más compañeros lo practican.

Los puntos adquiridos en este Mérito permiten el acceso a maniobras de combate especiales. Cada maniobra es un requisito para la siguiente, así que tu personaje no puede comprar Ataque Colectivo hasta que consiga Ralentizar a la Presa. Las maniobras y sus efectos están descritos abajo, la mayoría de los cuales están basados en la habilidad pelea.

Estilo de lucha: Manada de Lobos puede ser usado en las formas Urhan y Urshul. Los personajes no entrenados pueden intentar ejecutar algunas de estas maniobras, pero solo en Urhan y Urshul, y sufrirán un penalizador -2 a todas las reservas de dados.

**Inquietar (●):** Los lobos son expertos en distraer a los enemigos. Esta maniobra de combate puede tomar la forma de fintas, gañidos extremadamente altos o falsas retiradas para permitir que los compañeros de manada maniobren a una mejor posición para atacar. Cuenta como una acción de ataque. El efecto de Inquietar es que un solo atacante cuenta como dos oponentes cuando se calcula la Defensa del objetivo. Por ejemplo, un Magath con Defensa 4 es atacado por dos Uratha. Uno Inquieta al oponente, cuando se calcula la Defensa del monstruo para el segundo atacante, el Narrador aplica un penalizador -2 en vez de un -1.

Los Uratha experimentados (aquellos con este Mérito) a veces pueden ver a través de este ardid y pueden hacer una tirada de Instinto Primario refleja. Cada éxito cancela el beneficio extra de un solo atacante, en base de uno por uno. Esto no cambia el penalizador básico por luchar contra varios luchadores, solo elimina el penalizador adicional de Inquietar.

**Viaje/Derribar (●●):** El objetivo de esta maniobra es derribar al oponente. Un Viaje es intentar desestabilizar al oponente ya sea empujándole o tirando de él, y debe ser ejecutado como una maniobra dominante (ver **libro de reglas de Mundo de Tinieblas** página 140), lo que significa que el agresor ya debe haber sido agarrado. En este caso el Viaje es una tirada enfrentada de Fuerza (o Destreza si es mayor) + Pelea. Si gana el atacante, derriba al oponente sin caer derribado él mismo y se considera la presa como terminada. Un empate significa que ambos fallan y caen derribados, y si gana el defensor es que escapa de la presa. Un Derribo es tratar de usar el momentum y la masa del oponente para dejarle sin equilibrio. Un Uratha

ejecuta un Derribo moviéndose hasta dos veces la velocidad del personaje y en el momento justo pasando junto a su oponente, enganchando sus piernas. Esta maniobra es una acción completa y requiere de una tirada de Fuerza + Pelea. La diferencia entre el Tamaño del atacante y el defensor se convierte en un bono o penalizador a la tirada. Por cada punto en que el oponente sea mayor o menor, añade o sustrae un dado.

Los animales de cuatro patas añaden dos dados a resistir las maniobras Viaje o Derribar. Si tienen éxito, recuerda que un oponente recibe un bono de +2 al atacar a un oponente derribado en cuerpo a cuerpo.

**Ralentizar la Presa (●●●):** El hombre lobo apunta a las piernas en lugar de otras partes. Sufre un -2 a la tirada de ataque pero por cada punto de daño que provoque también reduce la velocidad de la víctima en 1. Las presas que sufran este ataque pueden gastar un punto de Voluntad para evitar sufrir este penalizador durante un turno. El perjuicio de Ralentizar la Presa desaparece una vez que el daño provocado por esta maniobra se cura.

**Ataque Colectivo (●●●●):** Tu personaje puede sacar ventaja de la distracción y esfuerzo inherente en desviar el ataque de otro para deslizarse por las defensas del objetivo. Retrasando su iniciativa a 1 cuando un aliado está haciendo un ataque (sin importar quien actúe primero basándose en Destreza + Compostura o tiradas), tu personaje puede hacer un Ataque Colectivo. Cada aliado atacando al mismo objetivo en la misma iniciativa reduce el penalizador combinado que sufre el personaje de Defensa y Armadura en 1. Solo un personaje con Ataque Colectivo gana este beneficio, pero una manada entera todos con Ataque Colectivo puede beneficiarse de rodear a un único objetivo.

**Desventaja:** Al menos un personaje con Ataque Colectivo debe gastar un punto de Voluntad para que todos los que posean la maniobra puedan beneficiarse de ella. Esta Voluntad no añade 3 dados al ataque.

## Demoledor (● a ●●)

**Pre-requisitos:** Fuerza ●●● o Inteligencia ●●●

**Efecto:** El personaje siente de forma innata los puntos débiles de los objetos. Cuando intenta dañar un objetivo ignora un punto de la Durabilidad del objeto por punto en este Merito.

## Estilo de Lucha: Tácticas Policiales (●●●)

**Pre-requisitos:** Fuerza ●●, Destreza ●●, Resistencia ●●, Pelea ●● y Armamento ●

**Efecto:** Tu personaje ha aprendido algunos de los trucos que aprenden los polis en la academia o en las calles. Si no tiene experiencia policial él mismo, probablemente las aprendió de alguien que sí. Los puntos adquiridos en este Mérito permiten el acceso a maniobras especiales de combate. Cada maniobra es un requisito para la siguiente. Así que necesitas Retención de arma antes de adquirir Esposado Rápido.

**Retención de Conformidad (●):** Cuando intentas una maniobra dominante (ver libro de reglas de Mundo de Tinieblas página 140) a un oponente que has apresado, ganas un bono +2 a tu tirada de Fuerza + Pelea si intentas inmovilizarle o desarmarle. Debes elegir la maniobra antes de realizar la tirada en lugar de después, para ganar el bono.

**Retención de Arma (●●):** Un oponente que te ha agarrado debe obtener tantos éxitos en su tirada de Fuerza + Pelea como puntos tienes en Armamento para elegir maniobras de desarmar o hacer soltar un arma contra ti.

**Esposado Rápido (●●●):** Si tienes un par de esposas o ataduras similares agarradas mientras estás apresando puedes elegir “esposar” como acción. Con un éxito esposas una de las muñecas de tu oponente, con un éxito excepcional, esposas ambas.

**Parkour (● a ●●●●●)**

**Pre-requisitos:** Destreza ●●●, Atletismo ●●.

Tu personaje se ha vuelto hábil en el arte del parkour, ya sea a través de entrenamiento específico con un club o simple necesidad a causa de los enemigos de la ciudad. Los puntos adquiridos en este Mérito permiten el acceso a maniobras atléticas adicionales. Cada maniobra es un requisito para la siguiente, así que tu personaje no puede tener Salto de Gato hasta que tenga Fluir. Las maniobras y sus efectos se describen debajo, la mayoría de las cuales está basada en la habilidad de Atletismo.

Una nota sobre el parkour y los Uratha: dado que los hombres lobo pueden cambiar de forma refleja, pueden cambiar en medio de un salto. Esto permite a los Uratha (aunque este mérito no está limitado a ellos) saltar usando una forma más fuerte como la Urhan o Urshul y luego cambiar a Hishu o Dalu para agarrarse a un alfeizar o algún otro saliente al final del salto. Puedes encontrar videos de parkour fácilmente en la red, mira unos pocos e imagina las posibilidades con los cambios de forma y Dones de los Uratha.

**Fluir (●):** Tu personaje tiene algún entrenamiento básico en el arte del parkour, permitiéndole reaccionar instintivamente a obstáculos y saltos. Cuando esté corriendo o usando las reglas Persecución a Pié (ver **libro de Reglas de Mundo de Tinieblas** página 61), tu personaje puede negar penalizaciones por terreno abrupto en una cantidad igual a su puntuación en el Mérito: Parkour. En adición, la tirada para evaluar la distancia de salto (ver **libro de Reglas de Mundo de Tinieblas** página 63) es una acción refleja.

**Salto de Gato (●●):** Tu personaje ha dominado algunos de los saltos enrevesados, giros de caída y los toques a la pared usados por los traceurs. Cuando usas una tirada de Destreza + Atletismo para mitigar el daño por caída (ver **libro de reglas de Mundo de Tinieblas** página 160/161) tu personaje gana un éxito

automático. Adicionalmente añade uno por punto en este Mérito al umbral de daño que puede ser eliminado con esta tirada. Así, si el Narrador decreta que solo se pueden obtener 3 éxitos para disminuir el daño de la caída, un traceur con tres puntos en este Mérito dispondrá de hecho de seis, suponiendo que llegue a reunir tantos éxitos, incluyendo su éxito automático.

**Correr por la Pared (●●●):** tu personaje ha dominado las técnicas de correr rápido por la pared y escalar saltando del parkour. Cuando usa Atletismo para escalar (ver **libro de reglas de Mundo de Tinieblas** página 61) tu personaje es capaz de escalar alturas de 3 metros + 1,5 por punto en Atletismo como una acción instantánea en lugar de los 3 metros habituales, aunque cada 3 metros adicionales añade un penalizador -1 a la tirada.

**Traceur Experto (●●●●):** tu personaje ha entrenado tan intensivamente en esta disciplina atlética que sus maniobras con naturales e instintivas para él. Tu personaje puede indicar cualquier tirada de Atletismo que involucre correr, saltar o escalar como una acción de receta (ver **libro de reglas de Mundo de Tinieblas** página 121).

**Desventaja:** Cuando lo hace es menos capaz de reaccionar a eventos que no tengan que ver con navegar por el entorno, causándole la pérdida de su Defensa ese turno.

**Fluir Libre (●●●●●):** Tu personaje ha alcanzado el Fluir Libre que es el santo grial de los traceurs de todas partes, actúa sin pensar, sus movimientos son fluidos, gráciles y rápidos cuando entra en “la zona”. Puede ejecutar cualquier acción de Atletismo que involucre correr, saltar o escalar como acción refleja en lugar de instantánea. Hacerlo requiere que el personaje haya estado corriendo al menos un minuto previamente, sin embargo, cualquier uso de esta habilidad antes del minuto requiere del uso de un punto de Voluntad.

**DOCUMENTO:**

*Oficial*

**TRADUCCIÓN:**

*Izuriel*

**AUTOR:**

*White Wolf*

**MAQUETACIÓN:**

*Uxas*

**FUENTES:**

*War Against the Pure  
Blood of the Wolf  
Tribes of the Moon*

**REQUIEM NOCTE**

*www.requiemnocte.net*