

# Combate en Mundo de Tinieblas

Algunas maniobras llevan aparejadas puntuaciones de Atributos y/o Habilidades. Esto representa la capacidad mínima necesaria para ejecutar la maniobra. También pueden aparecer otro tipo de limitaciones, como el tipo de ser sobrenatural que tiene capacidad para hacerlo.

## Combate Cuerpo a Cuerpo

### Complicaciones

- **Defensa Activa:** Consiste en realizar una maniobra determinada para defenderse. Implica tomar una acción en defensa, ya sea con un arma, escudo o las manos desnudas.
- **Defensa Pasiva:** Mediante el uso de un segundo arma o un escudo, añade Dif al ataque del contrario por la dificultad que entraña golpearle mientras porta este objeto defensivo. Las armas o escudos tienen valores diferentes de defensa en función de que el ataque sea CC o de proyectiles. También se puede realizar defensa pasiva si se usa un solo arma sin escudo, pero solo si no se ataca en ese turno. No se puede usar defensa activa y pasiva en el mismo turno.
- **Defensa Completa (Armas CC/Pelea 3):** Sin hacer otra cosa en ese turno que tomar una misma acción defensiva una y otra vez, puede realizar un número pasmoso de maniobras en un solo turno. La primera tirada de Destreza + Armas CC/Pelea se realiza sin penalización, y cada acción defensiva extra resta un dado a la reserva.
- **Longitud del arma:** Cuando se enfrente a alguien con un arma sensiblemente más larga, -1 dado en reserva de ataque.
- **Ataque por los flancos o por la retaguardia:** Atacar por los flancos tiene Dif -1 y por la retaguardia -2.
- **Apuntar:** Incrementa el daño a cambio de una mayor Dif (tabla del Narrador).
- **Blanco inmovilizado:** Si el objetivo está inmovilizado aunque aún se debate, 2 dados más al ataque. Si está absolutamente inmóvil, éxito automático.
- **Emboscada:** Cualquier combate en que uno de los contendientes haya sido pillado completamente por sorpresa es una emboscada. Prepararla precisa generalmente una tirada de Astucia + Sigilo y cobertura apropiada. Si se logra, gana automáticamente la iniciativa. Los jugadores emboscados tiran Percepción + Alerta (Dif 8) y el número de éxitos es la reserva de dados máxima que pueden usar en ese turno.
- **Lucha a ciegas:** La oscuridad o luchar con la visión reducida (ceguera, polvos en los ojos...) impone Dif +2 a las tiradas de Pelea y Combate C. C., y niega el derecho de hacer ataques a distancia.
- **Múltiples adversarios:** Un jugador enfrentándose a varios adversarios al mismo tiempo sufre una penalización de Dif +1 por cada adversario por encima del primero (hasta un máximo de +4).
- **Aturdimiento:** Si un solo ataque causa más niveles de daño que la Resistencia (+2 en caso de seres sobrenaturales), la víctima queda aturdida. Deberá pasar el siguiente turno recuperándose del aturdimiento.
- **Derribo:** Si la víctima cae al suelo, tirada de Destreza + Atletismo. Si tiene éxito, se pone en pie inmediatamente, aunque en el siguiente turno su Iniciativa tiene -2. Si falla deberá pasar la siguiente acción levantándose. Si fracasa cae mal y pierde un nivel de salud automático.

### Montado

- **Controlar el corcel:** Los cambiaformas tienen Dif +2 a las tiradas de Equitación o Trato con animales con los caballos, pues el animal está continuamente perturbado por la presencia de lo que identifican como un depredador. Si se acumulan 10 éxitos en las tiradas de carisma + Trato con Animales (Dif 8), el animal se convencerá de que no desea hacerle daño. Si la Rabia del cambiaformas excede su FV, éste no tendrá manera de calmar al animal. El animal no puede ser montado en Crinos, pues el peso sería demasiado.

- **Combatir montado:** Solo se puede usar tantos dados de Armas C. C. Como se tenga en Equitación. Diversas armas o acciones pueden ser inútiles o tener una mayor Dif a discreción del Narrador. Los ataques de gente a pie contra gente a caballo tienen Dif +3 a no ser que el arma sea larga como una lanza. Los personajes que sufran daño a caballo deben hacer tirada de Resistencia + Equitación o caer y sufrir de 2 a 4 dados de Daño.
- **Arqueros a caballo:** A menos que el arquero tenga la especialidad Montado en Tiro con Arco, los disparos tienen un Dif +2 al paso y Dif +4 al trote o galope.
- **Lanzas (Equitación 3 – Armas C.C. 3):** Un Fracaso en ataque con lanza implica que el personaje se lleva 4 dados de daño cuando ésta se rompe y no le empala por poco.

## Vuelo

El combate en vuelo contra seres en tierra (especialidad de las gárgolas), hace que los ataques ganen en fuerza de impacto. Los ataques se resumen en cuatro maniobras, para las que se puede usar Pelea o Armas C.C. según convenga. Las maniobras limitan estas dos habilidades por la capacidad de Vuelo.

- **Salto:** Se comienza la maniobra en el suelo, y se salta sobre el oponente para ganar altura con las alas y caer con más fuerza. Destreza + Pelea (Dif 7), Daño Fuerza + Vuelo.
- **Picado:** Descendiendo desde el aire, se hace un picado contra el adversario, golpeándole con un arma o el puño, ascendiendo después de nuevo. Destreza + Armas CC/Pelea (Dif 6), Daño Fuerza/Daño arma + Vuelo.
- **Carga Aérea:** Atacar con un arma larga (lanza o similar) para clavársela al contrario, limitando su capacidad de seguir luchando (-2 a reserva de dados). Sacar el arma inflige automáticamente un Nivel de Daño. Destreza + Armas CC (Dif 8), Daño Arma + Vuelo (especial).
- **Garras:** Para aquellos que tengan garras en sus extremidades inferiores. Se ajusta el vuelo a baja altura para golpear la cabeza del oponente con las garras. Si objetivo esta a caballo, debe hacer tirada de Destreza + Equitación (Dif 6) y sacar al menos tantos éxitos que atacante para no caer. Destreza + Vuelo, (Dif 6), Daño Fuerza + Vuelo.

Para combates entre dos seres voladores, si ambos son conscientes del combate se hacen tiradas de Astucia + Vuelo para determinar la Iniciativa. La maniobra Salto no puede usarse en el aire.

## MANIOBRAS DEFENSIVAS

- **Esquivar:** Apartarse de la trayectoria del ataque. Destreza + Esquivar. Cada éxito elimina uno del atacante.
- **Bloquear:** Interceptar el ataque con las manos desnudas. Destreza + Pelea. Cada éxito elimina uno del atacante.
- **Parar:** Interceptar el ataque con un arma o escudo. Destreza + Armas C. C. Cada éxito elimina uno del atacante.
- **Desarmar:** Usar un arma para arrebatar de las manos el arma del adversario. Tirada de ataque habitual (con +1 a la Dif). Si logra tantos éxitos como Fuerza del contrincante, le desarma. De lo contrario, ejerce el daño normal. Si se hace sin arma, tirada de Des + Pelea (Dif 8), menos un dado por moverse dentro del alcance de un arma mayor.
- **Acción evasiva (Cambiaformas):** Similar a esquivar, implica generalmente mantenerse a una cierta distancia del adversario. Astucia + Esquivar. Cada éxito resta uno al ataque del adversario. Si logra más que el contrario, no solo no es golpeado, sino que logra un -1 a la Dif en siguiente turno, pues se ha puesto en una buena posición para contraatacar.

## MANIOBRAS OFENSIVAS

La mayoría de estas acciones no son válidas en un Frenesí (que se recuerda que en el caso de los cambiaformas puede ser de dos tipos: Furioso o Cobarde).

## Sin Armas

- **Agarrar:** Sujetar a un adversario para inmovilizarle o dañarle. Tirada de Fuerza + Pelea. Puede dañarle con Fue en el siguiente turno. Podrá liberarse con tirada opuesta de Fuerza + Pelea. Si tiene éxito se libera y si supera a su aprensor por más de 2 éxitos, puede revertir el agarre. En Edad Oscura, el más común es el abrazo de oso, muy usado por los fuertes bárbaros.

- **Presa:** Inmovilizar al contrincante. Destreza + Pelea para apresarlo e inmovilizarlo hasta la siguiente acción, en que se hace tirada opuesta de Fuerza + Pelea.
- **Presa de Mandíbula (Cambiaformas):** Se cierra la mandíbula sobre el cuello del oponente, pero no para dañarlo, sino para inmovilizarlo. Es muy difícil soltarse. Se usa sólo en forma Crinos o felinas (aunque en Chatro es poco recomendable pues se puede dañar realmente aunque no se quiera). Primero es necesario éxito en tirada de mordisco (con Dif +1). En lugar de tirar Daño, se tira enfrentada de Fue + Atletismo. Si gana le inmoviliza y si no, le inflige daño de forma normal. En siguiente acción, puede intentar liberarse. Fue + Pelea (Dif Pelea + 4 adversario) contra Fue + Pelea (Dif Pelea +2 víctima). Fallo de la víctima, queda inmovilizado. Igualando éxitos, escapa pero sufre tanto Daño como éxitos del oponente. Si consigue más, se libera sin daño.
- **Barrido:** Usar las piernas o un arma adecuada (o los brazos en Crinos) para barrer las piernas de un adversario y hacerle caer. No provoca daño, pero el adversario permanecerá tendido en el suelo.
- **Patada:** En Edad Oscura no existen las patadas giratorias ni voladoras. Una patada en esta época es una simple patada frontal. Daño Fue +1 (Dif +1).
- **Dislocar (Pelea 4 – Fuerza 2):** Destreza + Pelea (Dif 8) Daño Fuerza +2. Si el adversario sufre algún nivel de salud de daño con esta acción, su extremidad se rompe y queda inútil.
- **Placaje:** Correr hacia el adversario intentando obtener el impulso necesario para derribarlo. Tirada enfrentada de Destreza + Atletismo (Dif 6 para atacante; 6 + éxitos de atacante para la víctima), o caer al suelo. Si tirada de ataque fracasa, puede caer al suelo o caer sobre su víctima sin hacerla daño y recibiendo la Resistencia de ésta a su reserva de daño.
- **Puñetazo:** Golpe directo con el puño, generalmente a la cara del adversario. Destreza + Pelea (Daño Fuerza).
- **Garras:** Ataque normal con las zarpas. Des + Pelea (Dif 6), Daño Fue + 1.
- **Mordisco:** Clavar los colmillos para desgarrar la carne. Daño en Crinos, Chatro y Felino, Fue +1. En Socto, Fue -1.
- **Desollar (Cambiaformas):** Gracias a los colmillos, se desgarran los tendones de la pierna del adversario, dejando en Tullido a los bípedos. Sólo usable en Crinos, Chatro o Felino. Es más difícil, pero el Daño es Agravado. Destreza + Pelea (Dif 8).
- **Insultar (Cambiaformas):** Parece una tontería, pero ver a un Crinos diciendo barbaridades en su lengua es capaz de confundir y aterrorizar a un enemigo. Digno de ser interpretado. Si tiene éxito, el adversario pierde un dado en la próxima acción. Si es un cambiaformas, puede entrar en Frenesí. Manipulación + Intimidación (contra no Cambiaformas) o Expresión (para cambiaformas), (Dif Astucia + 4 del adversario).
- **Salto de barrido (Cambiaformas):** El Garou salta hacia su oponente, barriéndole de paso y permitiendo quedar fuera del alcance del mismo en la siguiente acción. Destreza + Atletismo (Dif 3 + Distancias de Tabla de Saltos). Si tiene éxito, Destreza + Pelea para el ataque con garras (Dif. 8).
- **Torsión de cuello (Pelea 5 – Fuerza 2):** Agarrar la cabeza del contrincante y girarla con fuerza y rapidez, con la intención de romperle el cuello. Destreza + Pelea (Dif 9). La víctima puede añadir la Fuerza a la Resistencia para absorber Daño. Si hay algún Nivel de Salud que no sea absorbido, se rompe el cuello. Para la mayoría esto significa la muerte, aunque algunos pueden quedar paralizados del cuello para abajo (incapacitado).

### Con Armas

- **Ataque con arma:** Destreza + Armas C. C. (Dif y Daño en función del arma).
- **Ataque con 2 armas (Reserva de Ataque 5 Dados):** Las armas pueden ser usadas por separado mediante las reglas de acciones múltiples o las dos a la vez en un solo golpe, con Dif +1. Daño +1 al arma que más daño hace.
- **Desviar arma:** Golpear el arma del contrincante para aumentar la dificultad de su próximo ataque (Dif 8). Se tira el daño, pero en vez de aplicarse como daño contra el blanco, cada éxito aumenta en 1 la Dif del próximo ataque (hasta 10).
- **Contraataque:** Lanzar un ataque extremadamente rápido tras una parada exitosa. Si tras lograr parar un ataque, el jugador decide contraatacar en el siguiente turno, obtiene 2 dados extra a la iniciativa.

- **Estaca:** Clavar una estaca en el corazón a un Cainita. Destreza + Armas C. C. (Dif 9). Si tiene al menos 3 éxitos de Daño, atraviesa el corazón.
- **Golpear con escudo:** Ataque desesperado o de oportunidad, golpeando con el escudo. Fuerza + Armas C.C. (Dif 8, Daño Fue -1). El blanco del ataque con escudo adquiere un -2 a la iniciativa en el próximo turno.
- **Puñaladas múltiples:** Ataque con cuchillo basado en la velocidad, reflejos y sucesión de golpes pequeños. Divide la reserva de dados para la acción entre 2 o más ataques, cada uno de los cuales se resuelve por separado aunque formen parte de la misma acción. La reserva de dados de cada ataque suma 1 dado, pero también tiene una Dif +1. El número máximo de ataques múltiples que se pueden realizar es la puntuación de Armas C.C., y el número máximo de dados que puede usar para cada ataque es igual a la Des +1 del atacante.

## Esgrima

- **Estilo Florentino:** Estilo de dos armas que alterna defensa y ataque. El espadachín debe tener en Destreza + Esgrima al menos 5 dados. En ese caso, puede elegir que un arma sea un escudo durante el turno (suma + 1 a la Dificultad del oponente) o un segundo arma de ataque (habría que dividir dados como es habitual, pero sumando un Dado antes de la división)
- **Flecha:** Llamada también "ballistra". Es espadachín realiza un ataque normal en el que corre directo hacia el objetivo para cortarlo o atravesarlo.
- **Fondo:** Es un movimiento repentino de la espada que la lleva a clavarse en un órgano del enemigo. Es inmediato. Es un segundo está el florete inmóvil, al siguiente se ha dirigido al objetivo. + 2 a la Dif, + 2 al Daño.
- **Marca** Conocido como chirlo también. Es un corte rápido y doloroso para dejar una señal en el oponente. La víctima debe superar una tirada de FV a Dificultad 8 o quedará aturdida un turno.
- **Respuesta:** Sólo puede realizarse inmediatamente después de una parada. En el siguiente ataque, dado el factor sorpresa por su rapidez de reacción puede sumar 2 dados a su iniciativa.

## Artes Marciales Orientales

Artes Marciales es una Técnica que sustituye al Talento Pelea. Es una vocación dura y exigente, por lo que su adquisición es más cara. Durante la creación de personaje cada círculo cuesta 2 puntos. Para aumentarlo con Puntos Gratuitos, cada círculo cuesta 3 puntos. Aumentarlo con experiencia cuesta un 150% del precio normal. Un Kuei-Jin en naturaleza Fuego u Ola, así como un vampiro o cambiaformas en Frenesí, no pueden usarlo. Un artista marcial debe definir su estilo como Duro o Blando. Todos los artistas marciales aprenden a realizar proyecciones, y además, por cada círculo por encima del primero, aprenden una maniobra de su estilo.

Artes                      Blandas                      (jujutsu,                      tai                      chi                      chuan,                      aikido...)

**Dificultades:** Puñetazo (6), patada (7), Presa (5) y Lanzamiento (6)

### Maniobras:

- **Bloqueo deflector:** El artista marcial tratará de evitar recibir un daño, tratando de desequilibrar a su oponente. Destreza + Artes Marciales (Dif 6). Cada éxito resta uno del oponente. Si el defensor saca más éxitos podrá proyectar al atacante.
- **Contraproyección:** El artista marcial utiliza la inercia del atacante contra él. Tirada enfrentada de Destreza + Artes Marciales contra Destreza + Pelea (o Armas CC). Si el defensor logra más éxitos puede proyectar al oponente. No necesita hacer presa previa.
- **Golpe Mantis:** Golpe seco dirigido a los órganos vitales o centros de reclusión de Vitae. Dif 7, Daño Fuerza (Fuerza +1 contra mortales). A los Vampiros les hace perder 1 pto de Sangre o de Chi.
- **Presa Marchitadora:** El defensor evita un ataque y desarma al atacante con un rápido movimiento. Destreza + Artes Marciales. Con 3 éxitos se logra desarmar, con 5 éxitos se puede coger el arma del atacante al vuelo.
- **Torcedura:** Torsión de algún hueso o músculo después de haber hecho presa al atacante. Destreza + Artes Marciales para la presa e idéntica tirada para la torcedura. Cada éxito es un Nivel de Salud.

## Artes Duras (karate, kung fu, taekwondo, wushu...)

**Dificultades:** Puñetazo (5), Patada (6), Presa (6), Lanzamiento (7)

### **Maniobras:**

- **Barrido de la cola de dragón:** Barrido giratorio para derribar a un oponente. Dificultad 8, Daño Fuerza del oponente.
- **Bloqueo dañino:** Los bloqueos son ataques dirigidos a los miembros del oponente. Con más de 3 éxitos en una tirada de bloqueo (Destreza + Artes Marciales o Armas CC) se tirarán tantos dados de daño como tenga el atacante en Fuerza.
- **Codazo:** Dirigido a la cabeza y realizado a una distancia muy corta. Dif 5, Daño Fuerza + 1.
- **Golpe a un punto de presión:** Daño dirigido a los puntos Chi del cuerpo. Dif 8, Daño Fuerza + 3.
- **Patada giratoria:** Dificultad 7, Daño Fuerza +2.
- **Patada tornado:** Patada voladora. Dificultad 8, Daño Fuerza + 3.

En todos los casos...

- **Proyección:** Tras apresar a un oponente, el artista marcial lo aleja de sí tirándolo al suelo. Destreza + Artes Marciales, Dif Fuerza del contrincante. Con 3 o más éxitos el oponente queda aturdido. Con tiradas espectaculares, se irán restando dados al oponente en sus acciones.

### **Do (Mago, Hermandad Akáshica)**

El Do es un arte oriental, no necesariamente mágico, que ha utilizado desde antaño la Hermandad Akáshica. Cada una de las acciones del Do tiene un número de Daño previo al que se le suma luego el del resultado de la tirada.

- **Atrapar o Desviar proyectiles:** Atraparlo necesita de un solo turno, mientras que desviarlo necesita el de Atrapar y otro más. La Dif varía desde los 4 de hacerlo con una roca a los 8 de una flecha.
- **El Grito de Hierro:** El poder de dicho grito permite o bien endurecerse ante los golpes (Resistencia + Do) o bien asustar a los oponentes (Manipulación + Do) a Dif la FV del objetivo.
- **Redirección:** Controlando la energía de un golpe, el maestro de Do puede redirigirlo a quien lo lanzó contra él. Daño es Do + éxitos del contrincante.
- **Salto Volador:** Permite o bien doblar la distancia de salto o bien permanecer en el aire un turno por éxito para ir rebotando en distintos objetos sin tocar el suelo. Destreza + Do.
- **Daños normales** de ataques con técnica Do (se tiran en todos Destreza + Do)
  - Puñetazo Dificultad 6 (Daño 3 + éxitos)
  - Patada Dificultad 7 (Daño 4 + éxitos)
  - Patada voladora Dificultad 8 (Daño 5 + éxitos)

### **Klaivaskar (Garous, Habilidad Duelo de Klaives)**

Bueno aquí detallaremos algunas, no todas, maniobras del Klaivaskar, arte de batalla con Klaives. Para poder desempeñarlas los jugadores deben tener la habilidad Duelo de Klaives. Un jugador sin esta habilidad no puede desarrollar movimientos de Klaivaskar.

- **Acero Atrapado:** El luchador traba su hoja con la del oponente. Destreza + Duelo de Klaives; Dif Destreza + Duelo de Klaives del oponente. Cada éxito impide al oponente realizar una acción adicional en ese turno. El oponente pierde la rabia gastada en lanzar ataques que ahora no puede realizar. El personaje no puede hacer otras acciones en el turno en que se use esta maniobra, aparte de hablar. Sobra el decir que esta acción no causa daño.
- **Bloqueo:** El luchador usa su arma para detener el ataque del adversario. Cada éxito resta uno en los obtenidos por el contrario en su ataque. Si el usuario del Klaive bloquea un ataque de un contrincante desarmado, tendrá que tirar daño contra si mismo. Destreza + Duelo de Klaives Dif 6 y gastando una acción. No causa daño.

- **Desarmar:** El luchador intenta olvidar a su oponente a que suelte el arma, retorciéndola o golpeándola (es una tirada opuesta contra la fuerza del oponente, o sea Dif 6). Si gana el atacante, el Klaive de su contrario sale volando (un metro por cada éxito obtenido), si pierde el contrario no pierde su Klaive (y si fracasa es su Klaive el que cae al suelo...). Fuerza + Duelo de Klaives Dif 6. No causa daño y gasta una acción.
- **Muro de plata:** El personaje hace girar su arma de forma que trace un círculo defensivo frente a él. El luchador solo puede efectuar bloqueos en el mismo turno en el que use esta maniobra. Por cada éxito, puede sumar un dado a cada maniobra de bloqueo que intente en el mismo turno. Destreza + Duelo de Klaives Dif 6. No hace ningún daño y gasta una acción.
- **Respuesta:** El duelista contraataca rápidamente después de un bloqueo. Esta maniobra solo se puede usar después de un bloqueo. Destreza + Duelo de Klaives Dif 4-5, a discreción del Narrador. Gasta una acción y daño será de Fuerza (+2 dependiendo de la forma que tenga el que realiza la maniobra).

### Tácticas de Manada (Garous)

Estos sistemas se desarrollan en conjunto por varios miembros de una misma manada, y son el resultado de la unión de fuerzas que tan buen resultado les da a los garou. Cada manada conocerá un número de maniobras idéntico a la puntuación de Gnosis más baja de la manada. Estos son solo ejemplos, pero las manadas pueden crear sus propias maniobras. Una maniobra original y efectiva puede llegar a conceder 1 punto de Gloria y/o Sabiduría.

- **Asediar (4 Garous):** Los lobos no atacan a sus presas directamente, sino que la persiguen y acosan hasta que ésta cae extenuada. Se sitúan al menos cuatro Garous por delante, detrás y a los lados de la víctima, y se la persigue hacia los otros. Tirada enfrentada de Destreza + Atletismo (Dif 5) entre el garou y la víctima. Si el Garou tiene más éxitos, lleva a la víctima hacia otro garou (5 éxitos para llevarlo hasta él). Si la presa logra más éxitos, saca ventaja y en la siguiente tirada el garou añade a su Dif los éxitos logrados por el perseguido. Una víctima humana pierde 1 FV cada vez que cambia de manos. Cuando no le queden, cae extenuado.
- **Hueso de los Deseos (2 Garous, en Lupus o Hispo):** Varios Garous agarran por las extremidades a la víctima para destrozarlo. Destreza + Pelea para agarrar la extremidad (Dif 6, -1 por cada Garou participante). Cada Jugador tira Fuerza para comprobar el Daño (3+ Niveles de Salud, la extremidad se rompe). Es necesario derribar a la víctima antes.
- **Retorcer la Piel (2 Garous):** Un Garou despoja a la víctima de su protección natural o blindaje, dejando un punto vulnerable para el ataque de su compañero. 1º, Destreza + Pelea (Dif 7). Por cada 2 daños recibidos, la víctima pierde 1 dado en todas las tiradas de absorción en esa zona del cuerpo. 2º, ataque a esa zona (Dif +2 para acertar).
- **Salvaje (3 Garous en Lupus o Hispo):** Un miembro de la manada se abalanza sobre la víctima, derribándola. Los demás saltan sobre ella para morderle mientras está en el suelo. 1º, ataque de derribo o placaje. 2º, rodean a la víctima y muerden. Víctima tira Fuerza + Atletismo (Dif 4 +1 por cada Garou implicado) para levantarse.

### Kailindo (Garous Contemplaestrellas, Habilidad Kailindo)

Maniobras del Kailindo que no requieren cambio de forma

- **Atrapar el Viento:** El Kailindorani puede atrapar los proyectiles dirigidos contra él, desde piedras hasta flechas o dardos. La maniobra no puede emplearse con balas o proyectiles de alta velocidad. Por cada éxito es posible atrapar un proyectil apuntado directamente contra el personaje (o contra otro blanco a una distancia máxima de un metro). Destreza + Kailindo Dif 8.
- **Patada Tornado:** El Kailindorani da una vuelta sobre sí mismo con increíble velocidad, aumentando la fuerza de su patada con el impulso. Destreza + Kailindo Dif 7. Daño: Fuerza +3.
- **Pequeño Ciclón:** El Kailindorani se agacha y gira sobre sí mismo con increíble velocidad, aumentando la fuerza de su patada con el impulso. Destreza + Kailindo (resistida por la Destreza + Esquivar del enemigo) Dif 6 para ambas tiradas Daño 1 dado + 1 por cada éxito.

- **Viento Abrumador:** EL Kailindorani da un salto con carrerilla y lanza una poderosa patada a la cabeza o el torso de su contrincante. Si inflige mas Niveles de daño que puntos tiene en fuerza el oponente, este cae al suelo. Destreza + Kailindo Dif 8. Daño Fuerza + 2. 2 acciones, carrera y patada.
- **Viento Engañoso:** El Kailindorani salta sobre su oponente, amagando una patada frontal, para atacar de lado o por la espalda al pasar. Esta maniobra no puede ser bloqueada solo esquivada. Destreza + Kailindo Dif 5. Daño Fuerza + 1.
- **Viento que Ata:** Si un Kailindorani quiere inmovilizar a su oponente sin infligirle serios daños, puede agarrarle de la muñeca y usar el impulso y el ángulo para ello. Si el personaje consigue mas éxitos en su tirada de ataque que puntos de Destreza tiene su adversario, este queda inmovilizado. El oponente puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para atacara con otro miembro, o liberarse si vence en una tirada resistida de Destreza contra Destreza (Dif 6). El daño de esta maniobra esta basado en la habilidad del Kailindorani mas que en su fuerza. El oponente no sufre daño los turnos que pasa inmovilizado después del primero. Destreza + Kailindo Dif 6. Daño Kailindo en primer turno; ninguno después.

### Maniobras del Kailindo que requieren cambio de forma

- **Brisa Cambiante:** El Kailindorani presenta un blanco grande a su oponente, y después asume una forma más pequeña, esquivando el ataque. Cada éxito conseguido por el personaje en su tirada de cambio de forma suma 1 a la Dif del próximo ataque de su oponente (hasta un máximo de 10). Destreza + Kailindo Dif 7.
- **Brisa que Desaparece:** El Kailindorani retrocede, pasando a una forma más grande (y con mayor alcance) mientras ataca con un puñetazo, una patada o las garras. El enemigo suma 1 a la Dif de sus ataques durante ese turno. Destreza + Kailindo Dif 7.
- **Corriente Sutil:** El Kailindorani carga contra su enemigo en forma Lupus, poniéndose bajo sus pies y haciéndole tropezar. Acto seguido adopta una forma mayor para sacar partido de la situación. Dif -1 de todos los demás ataques efectuados contra ese enemigo durante el turno. Esta maniobra es particularmente útil cuando varios atacan a un solo enemigo. Destreza + Kailindo Dif 6.
- **Golpear al Viento:** El Kailindorani permite a su adversario que le golpee, haciendo así que se acerque mientras adopta una forma más grande y entonces ataca. El personaje es golpeado automáticamente, pero Dif -2 de su tirada de absorción de Daño. Esta maniobra requiere el gasto de un punto de Fuerza de Voluntad. Destreza + Kailindo Dif 5. Daño: el habitual por garra, patada o puñetazo.
- **Ráfaga Súbita:** El Kailindorani usa esta técnica cuando le hacen una presa o si quiere mantener a su oponente cerca, pero desequilibrado. Adopta una forma más pequeña y aprovecha el impulso para lanzar a su oponente. Los oponentes son proyectados 30 centímetros por éxito + 1/3 Fuerza del Kailindorani en metros. Si el lanzamiento tiene éxito, Dif -2 de su siguiente ataque contra ese adversario. Destreza + Kailindo Dif 6. Daño, nº éxitos.
- **Serpiente Extendida:** El Kailindorani da un puñetazo o patada, cambiando a su mayor forma en el último segundo, sorprendiendo al oponente con su mayor alcance y su mayor fuerza. Destreza + Kailindo (requiere el gasto de 1 punto de Rabia) Dif, la del golpe que quiera dar el jugador +1.

- **Tormenta que se Alza:** Esta maniobra fue diseñada para derribar a los adversarios más fuertes. El Kailindorani asume una forma más grande y fuerte mientras golpea a su adversario con el puño, el pie o las garras. Destreza + Kailindo Dif 5. Daño Fuerza + 2.

- **Viento que Fluye:** El Kailindorani adopta una forma más pequeña para liberarse de una presa. Todos los éxitos en su tirada de Destreza + Kailindo se suman a su reserva de dados de Fuerza para escapar de la presa. Si fracasa, sufre daño adicional por la presa, y suma 1 a la Dif de todos los intentos posteriores de liberarse. Tirada: Destreza + Kailindo Dif 6.

### A Caballo

- **Cargar con lanza:** Cargar, lanza en ristre, contra el adversario. Destreza + Armas C. C. Contra Dif de la lanza. Alguien derribado o desmontado por una carga (fallando tirada de Fuerza + Atletismo), Dif +2 en siguiente turno.

- **Carga montada:** Cargar con otro arma distinta a una lanza, siempre que el caballo se esté moviendo, al menos a la mitad de velocidad posible. Destreza + Armas C. C. El ataque gana +2 dados al Daño.

- **Lanzada:** Lanzar el arma (lanza ligera) contra el adversario. Destreza + Armas C. C. Tanto daño como Fuerza.

- **Pisotear:** Convertir al caballo en parte activa del arsenal, haciéndole cargar, golpear, cocear y morder. Manipulación + Equitación (Dif 6).

### Combate a Distancia

#### COMPLICACIONES

- **Alcance:** hasta lo indicado en la tabla corto alcance (Dif 6). El doble de lo citado en la tabla es el alcance máximo (Dif 8). Menos de dos metros es disparo a bocajarro (Dif 4).

- **Armas arrojadas:** Se pueden arrojar cierto tipo de armas, incluyendo cuchillos, hachas, lanzas e incluso piedras. Destreza + Atletismo. A diferencia del combate normal, los éxitos logrados en la tirada de ataque NO aumentan el daño. Otras armas u objetos (como espadas, o sillas) pueden ser usadas como improvisadas armas arrojadas, pero sirven malamente a estas funciones, pudiendo lanzarse a tan solo 3 metros por punto de Fuerza y un modificador de Dif +2.

- **Cobertura:** Dependiendo de la cantidad de cuerpo expuesto se añade una penalización a la dificultad del atacante y del defensor a la hora de disparar:

●	Cuerpo a tierra:	Dif +1 atacante	
●	Tras un poste:	Dif +2 atacante	Dif +1 defensor
●	Tras un muro:	Dif +3 atacante	Dif +2 defensor
●	Solo se expone la cabeza:	Dif +4 atacante	Dif +3 defensor

- **Movimiento:** Disparar a un blanco en movimiento o disparar mientras te mueves a velocidad mayor que andando (Dif +1).

#### MANIOBRAS

- **Lanzamiento lateral:** En lugar de lanzar de frente con la fuerza del brazo, se lanza lateralmente, empleando un mayor conjunto muscular, lo que da como resultado un lanzamiento más lejano y potente. Destreza + Atletismo (Dif 8) Destreza efectiva -1. Daño +1.

- **Apuntar (Tiro con Arco 2):** se suma un dado a la reserva de ataque por turno apuntando hasta un máximo de la Percepción. No se puede apuntar a alguien que vaya más rápido que andando.



- **Estacar con proyectiles:** Útil contra los vampiros. Dif +3 (máximo 10). El ataque debe lograr al menos 5 éxitos e infligir 3 niveles de daño. A discreción del Narrador, un vampiro puede ser estacado accidentalmente por fuego de proyectiles si al menos uno de los éxitos ha sido un 10 natural.
- **Recarga rápida:** Recargar un arco suele llevar un turno de combate, pero un arquero experto puede recargar rápidamente y poder disparar en cada turno. Una recarga rápida cuenta como una acción, por lo que para recargar y disparar hay que emplear acciones múltiples. Destreza + Tiro con Arco (al menos 2 éxitos). No se aplica esta norma con las ballestas, más complicadas de cargar.

## **Combate Masivo**

### **PARTE DEL EJÉRCITO**

Los turnos de combate masivos no se corresponden con los de combate normal. Cada uno de ellos representa entre 30 minutos y 3 horas de combate prolongado. Los personajes forman parte de la batalla desde el interior de la tropa, pero sus capacidades sobrenaturales les hacen destacar del ejército regular.

- **Frenesí (Vampiros y Garous).** En cada turno se tira para resistir el Frenesí (Dif 6 en Vampiros; menos de 4 éxitos en tirada de Rabia para Garous). En Frenesí, Dif -1 a tiradas de Armas CC y Pelea, aunque su actuación afectará a todos los mortales a su alrededor (enemigos y aliados).
- **Destino.** Se tira Destreza + Atletismo ó Destreza + Equitación (Dif 6) cada turno para evitar tropiezos, caídas fortuitas, cargas de la caballería contraria... Éxito supone que puedes realizar todas tus acciones ese turno. Fallo, Destreza -1. Fracaso, no se puede actuar en ese turno (debido a un accidente fortuito en el fragor de la batalla).
- **Iniciativa.** Va sólo por la Destreza. Los que tengan más actúan antes (no tiradas de destreza, sino la puntuación en sí). Si 2 personajes tienen la misma, sus acciones van al mismo tiempo. Los personajes secundarios (como el grueso del ejército) no tienen iniciativa, y reaccionan a los ataques sufridos.
- **Acciones.** Se puede realizar en cada turno tantas acciones físicas (correr, lanzar, espadazos) como puntos haya en Destreza. Si se intentan más acciones en un solo turno se dividen dados.
- **Alimentarse (Vampiros).** Se gasta una acción en el proceso y se tira un dado para ver cuanta sangre consigue. Un resultado bajo implica que la víctima tenía ya poca sangre debido a sus heridas.
- **Defensa.** No es posible esquivar los ataques. Si es posible destinar algunas acciones a mantenerse en defensa. Eso significa destinar la mitad de las acciones (o al menos 2) a defender la posición, lo que hace que los enemigos tengan Dif +1 (por cada acción en defensa) en sus contraataques.
- **Ataque.** Las tiradas tienen Dif 6 no ser que se esté en Frenesí o a caballo (Dif 5). Cada éxito de una tirada de ataque elimina automáticamente un oponente. Si se usan Disciplinas o Dones letales (o que hagan huir de la batalla a los contrincantes), eliminan a dos contrincantes por nivel (una disciplina o Don de nivel 3 eliminará a 6 individuos). Los efectos de determinadas Disciplinas o Dones en la batalla quedan a discreción del Narrador. Algunas Disciplinas o Dones requieren todo el turno de concentración para usarlas y es probable que haya que utilizar Astucia para poder usarlas en medio de la batalla.

- **Contraataque.** Automáticamente cada ser sobrenatural sufre un contraataque por turno de 5 dados (variable en función del tipo de tropa) a Dif 6 (variable por circunstancias del combate).
- **Empalamiento (Vampiros).** Si un ataque contra un Vampiro logra al final de todo más de 5 éxitos éste queda empalado.
- **Moral.** Por cada vez que en el campo de batalla se vea algo sobrenatural (Disciplinas, vampiros alimentarse de sangre, Garous en formas intermedias...) se tiran 3 dados (Dif variable) para ver la reacción de la tropa, amiga y enemiga. 1 o 2 éxitos, la tropa no es capaz de asimilar lo sucedido y no reacciona. 3 éxitos, realiza un Contraataque Perfeccionado (2 dados extra). Fallo, se ve afectada (Dif -1 a los ataques contra ellos). Fracaso, la unidad se quiebra (Dif -3 a los ataques contra ellos). Fallo y Fracaso se aplica a ambos bandos. Un Garou en Crinos provoca Delirio en los humanos. La mayoría de tropas se quiebran inmediatamente, pero si alguna no lo hace realiza automáticamente un Contraataque Perfeccionado.
- **Tropas.** Campesinos desorganizados, 3-4 dados. Soldados normales, 5 dados. Soldados de élite (a pie o a caballo), 6-7 dados. Caballeros de élite, 7-8 dados. Tropas ghoul, 8 dados y Dif -1 a la Moral. Tropas de Lupinos, vampiros u otros seres sobrenaturales, posiblemente hasta 10 dados y sin tiradas de Moral.
- **Combate individual.** Si durante el combate se decide enfrentarse individualmente a un soldado o líder enemigo, se aplican las normas de combate normal mientras no exceda de 10 turnos y se tengan en cuenta las características singulares del combate en mitad de un campo de batalla (a discreción del Narrador).

## EJERCICIENDO EL MANDO

- **División del Ejército.** La táctica habitual de organización de un ejército en la Edad Oscura consiste en dividir las unidades en tres o cuatro bloques: Centro, Ala derecha, Ala izquierda y Reserva (no obligatorio, pero recomendable).
- **Caudillos.** En cada turno de combate se hace una tirada opuesta de Percepción + Liderazgo (Dif 6) entre los Caudillos de los 2 ejércitos. El perdedor resta a las reservas de dados de su ejército el número de éxitos que ha obtenido por debajo de su contrincante en ese turno. La misma tirada se realiza también para los dirigentes de cada uno de los grupos de ejército contra sus oponentes (centro contra centro, ala derecha contra ala izquierda, ala izquierda contra ala derecha), con idéntico resultado para cada grupo. Un Fracaso en una de estas tiradas concede 2 dados extra al contrincante, además de la diferencia.
- **Batalla.** Se resuelven las acciones de cada grupo independientemente, cada uno de los cuales tiene una acción por turno (todas las acciones son simultáneas).
- **Maniobras.** Estas son las maniobras de combate posibles para cada uno de los grupos de un ejército. Las puntuaciones de Escaramuza, Alcance, Maniobra y Defensa dependen de el número y características de las unidades de cada grupo, en función de una tabla.
- **Ataque de escaramuza:** Se lanza a un grupo al ataque Cuerpo a Cuerpo. Tirada de Escaramuza contra Defensa. Si logra más éxitos que el defensor, cada éxito por encima elimina una unidad del defensor (a elección del defensor). Si el defensor logra más éxitos, cada éxito por encima elimina 1 unidad atacante (a elección del atacante). Si igualan a éxitos, ninguno pierde unidades.
- **Ataque de Alcance:** Se realiza el ataque a distancia mediante armas de proyectiles. Tirada de Alcance contra Defensa. Si logra más éxitos que el defensor, cada éxito por encima elimina

una unidad del defensor (a elección del defensor). Si el defensor logra más éxitos o igualan a éxitos, no pasa nada.

- **Ataque por los Flancos:** Solo lo pueden realizar los grupos laterales. Consiste en desplazarse lateralmente y atacar desde el flanco del adversario. Tiradas enfrentadas de Maniobra. Si el atacante logra más éxitos, elimina 2 unidades del defensor por éxito neto. Si logra menos, pierde 1 unidad por éxito neto del defensor. Si igualan a éxitos, ninguno pierde unidades.

- **Retirada:** Hacer retroceder al grupo, ya sea para huir de la batalla o para contraatacar de nuevo. Tirada opuesta de Maniobra. Si logra más éxitos se retira y no puede sufrir ataques de escaramuza o flanco en ese turno. Si no logra más éxitos, los éxitos netos del atacante se aplican como penalización a la Defensa y Maniobra del que trataba de retirarse. Si los tres grupos de un ejército logran retirarse en el mismo turno, la batalla termina con retirada de este ejército.

- **Moral.** Las vicisitudes de la batalla influyen en la moral de las tropas, haciéndolas perder efectividad.

- Si el número de unidades perdidas por un grupo supera al Carisma + Liderazgo del Caudillo, cada unidad perdida por encima de esa suma resta un dado a ese grupo en el siguiente turno.

- En cada turno en que se pierdan unidades, tirada de Carisma + Liderazgo (Dif, número de unidades perdidas en ese turno). Si Falla, pierde 2 dados en el siguiente turno. Si Fracasa, el grupo se rompe y huye de la batalla.

- **Envolver Flancos.** Si un grupo se rompe, el que luchaba contra él puede dirigir sus esfuerzos hacia otro grupo contrario cercano, atacándolo con 1,5 x Reserva de dados. Si la fuerza combinada de este grupo y el que ya estaba luchando sufre daño, se reparte.

- **Reserva.** Las unidades no pueden moverse entre los tres grupos de batalla, ni hacia la reserva. Sí pueden moverse de la reserva hacia los grupos, por lo que está bien tener algunas unidades en reserva para potenciar los grupos más disminuidos.

- **Complicaciones.** Otros factores influyen en las diversas tiradas de combate. Se tratad de los modificadores por Terreno, Clima y Fortificaciones (Tabla), así como el uso de la magia (que queda a discreción del Narrador).

- **Terminar batalla.** La batalla termina cuando un bando es eliminado, se retira, o cuando han pasado 8 turnos de combate (ningún ejército es capaz de aguantar más tiempo). El resultado de la misma depende de las circunstancias y de los contendientes.

## **Combate Marítimo**

### **MARINERÍA (Nueva Habilidad)**

Se trata de una nueva Habilidad. Aunque el manual no lo dice explícitamente, se sobreentiende que es una Técnica. Comprende el manejo de los barcos y la erudición marina, y se usa para navegar el barco, maniobrarlo en batalla, y realizar operaciones tales como manejo de cuerdas, cargas de balance y mantenimiento.

### **BATALLA NAVAL**

El sistema simplifica las diversas vicisitudes del combate naval, haciendo que cada maniobra se realice mediante los Atributos y Habilidades del hombre al mando (maniobras del barco realizadas en

el timón) o de la tripulación que realiza la maniobra (manejo de un artefacto de asedio). En este último caso, se genera una puntuación de Atributos y Habilidades representativa de las de los miembros de ese grupo, que puede ser la media aproximada de las de cada individuo. Mediante este sistema, se pueden realizar diversas maniobras.

- **Navegación:** Para no perderse en la inmensidad del mar, tiradas de Inteligencia + Marinería. Con la costa a la vista Dif 6. Sin punto de referencia, Dif 9. Poseer brújula, Dif -1, al igual que un buen libro de navegación.
- **Persecución:** Cada embarcación posee su propia puntuación de velocidad. Astucia + Marinería, cada 4 horas (1 turno), cada éxito otorga 1 punto extra de velocidad en ese turno. Cada puntuación por encima del perseguido o perseguidor supone 500 metros de distancia (ganados o perdidos en función de quien ha logrado más).
- **Maniobras:** Una vez que los barcos se han colocado a unos pocos cientos de metros, la maniobra se convierte en el factor principal, más que la velocidad en sí. Los capitanes hacen tiradas opuestas de Inteligencia + Marinería (Dif 8 – Índice de maniobrabilidad del barco). Los éxitos netos se añaden a la Iniciativa del vencedor.
- **Abordajes:** Es la forma más común de batalla naval en esta época. Consiste en capturar el barco enemigo, más que hundirlo. Estas acciones pueden ser representadas por las normas generales de combate. Una vez que la mitad de los defensores ha sido neutralizado, el resto se rinde si los atacantes les superan en número hasta ser el doble que ellos. De lo contrario, continúa la lucha. Si la tripulación se rinde, los atacantes pueden hacer uso del barco libremente, aunque pueden quedar defensores resistiendo en las cabinas y compartimentos. Los luchadores individuales pueden (a discreción del Narrador) requerir tiradas de Destreza + Atletismo (Dif 6) para evitar ser empujados por la borda. Si se falla la tirada, siempre podrán hacer una segunda tirada (Dif 8) para sujetarse a la barandilla. Un fracaso indica que cae por la borda sin posibilidad de sujetarse.
- **Combate de Barco contra Barco:** Es un sistema de batalla poco usado en el medioevo. Se utilizan las normas de combate general, salvo que la Iniciativa tirada por cada barco es la de su capitán. Entonces se tira Destreza + Proyectiles, tomando como puntuaciones la media aproximada de la tripulación. Cada Daño equivale a un Nivel de Salud del barco, y reduce su maniobrabilidad y velocidad en uno. Si la velocidad de un barco se ve reducida a 0, no puede moverse. Si baja de 0, pierde un Nivel de Salud cada 15 minutos debido a las inundaciones.
- **Reparaciones:** La mayoría de los barcos transportan un número limitado de elementos para reparar el casco del barco y mantenerlo a flote, ya sea a base de puntales para los barcos grandes o telas y brea para los pequeños. Percepción + Marinería/Artesanía, el número de éxitos necesarios para curar un Nivel de Salud es igual a los niveles que sufre el barco en ese momento. Cuanto más dañado está, más difíciles son, lógicamente. Cada intento de reparación lleva 15 minutos, pero debería hacerse en grupos de reparación de al menos 6 personas. Cada grupo solo podrá reparar un Nivel de Salud por Turno.

## COMBATE SUBMARINO

El Atletismo es el único factor que determina si un PJ es capaz de nadar o no. Todo el que tenga al menos un punto en Atletismo puede nadar. Bajo el agua, el Atletismo determina la facilidad de movimientos. Un personaje que realiza cualquier acción física no puede utilizar en dicha habilidad más puntos que su puntuación en Atletismo.

Cuando esté metido en un combate submarino, todos los ataques de pelea excepto las presas y mordiscos reducen a la mitad la fuerza del atacante para provocar daño, y son esquivados con Dif -1 gracias al efecto ralentizador del agua. Las Armas Cuerpo a Cuerpo se ven reducidas de manera similar; las flexibles no son efectivas, las sin filo pierden 3 dados de daño y las de filo pierden 1-2 dados. Disparar proyectiles a un blanco sumergido desde tierra añade +2 a la Dif, y el proyectil pierde 1 dado de daño por cada metro de agua que recorre.

**Durante el combate, un personaje puede contener la respiración tantos turnos como el doble de su Resistencia. Después de ese tiempo, pierde un nivel de salud por turno, que no podrá ser regenerado hasta respirar de nuevo (obviamente, los personajes que no precisan respirar no se ven afectados).**