

- Una maniobra se realiza en vez de un ataque normal.
- Un personaje no puede combinar de ninguna forma múltiples maniobras en un mismo turno.
- Para realizar una maniobra, el personaje debe conocerla.

<p>Golpe de escudo: El atacante emplea su escudo como arma ofensiva, pero a coste de no poder aprovecharlo para su defensa. El ataque hará un daño de M, pero hasta su próximo turno el personaje no podrá emplear el modificador a la defensa del escudo (aunque sí sufrirá su penalización a la iniciativa).</p>	<p>Humillación: El personaje demuestra su superioridad en combate cuerpo a cuerpo mediante golpes controlados, provocando a su oponente y obligándolo a precipitarse en sus ataques y a descuidar su defensa. Si la maniobra tiene éxito, se provoca el daño mínimo (normalmente 1), pero el oponente se considera desprevenido hasta el próximo turno.</p>	<p>Buscar los puntos débiles: El personaje ataca buscando los huecos de la armadura de su oponente. El atacante realiza una prueba de ataque contra la Defensa del objetivo más 10. Si tiene éxito, entonces puede ignorar la RD de su enemigo en este golpe.</p>
<p>Carga: El guerrero puede lanzarse contra el enemigo a la carrera, lo que requiere un espacio mínimo para tomar velocidad, para aprovechar el impulso en su ataque cuerpo a cuerpo y abrirse paso en la defensa del enemigo. Entonces el personaje puede sumar a su ataque un valor tan grande como su bonificador al daño cuerpo a cuerpo como máximo. El valor exacto queda a su libre elección. Como contrapartida, hasta el próximo turno su valor Defensa disminuirá en la misma cantidad que aumentara su ataque.</p>	<p>Carga al galope: Requiere que el personaje se encuentre montado a caballo y disponga de distancia suficiente como para poner su montura al galope. Este ataque tiene los mismos efectos que la Carga normal, pero además, gracias al impulso de su montura, el daño realizado por el arma del personaje aumenta en una categoría. Ahora bien, el daño provocado por cualquiera que consiga atacar al personaje con éxito antes de su próximo turno también aumentará en una categoría.</p>	<p>A fondo: El atacante, siempre desarmado, pone todo su empeño en golpear duro y desatiende otros aspectos del combate, ya sea apoyando todo su peso en una carga con el hombro, saltando para añadir impulso a una patada o usando alguna técnica marcial para concentrar toda la energía en un punto, por ejemplo. Este ataque sin armas produce daño C en lugar de m, pero hasta su siguiente turno el atacante sufrirá un -3 a la Defensa.</p>
<p>Golpe de gracia: Este ataque está reservado para los luchadores más habilidosos y letales. También se usa en ejecuciones, donde la víctima está indefensa. Consiste en apuntar (¡y acertar!) a una parte vital del objetivo. Puede realizarse tanto con armas a distancia como cuerpo a cuerpo. El atacante realiza una prueba de ataque contra la Defensa del objetivo + 10. En caso de una víctima indefensa, la dificultad es 15 (5 +10). Si se tiene éxito en la tirada, el impacto provoca el doble de daño. Si el ataque es, además, un crítico, se suma un +1 al multiplicador, es decir, si el crítico consiste en un doble 10, el objetivo recibe el triple de daño de lo normal. Si el crítico es un triple 10, cuadruplica el daño producido por el ataque.</p>	<p>Dejar inconsciente: El atacante busca dejar inconsciente al defensor de un solo golpe, acertando en la mandíbula o en un lateral de la cabeza. Este ataque solo puede utilizarse en ataques cuerpo a cuerpo, nunca a distancia. El atacante realiza una prueba de ataque contra la Defensa del objetivo + 5. En caso de una víctima indefensa, la dificultad sería de 10 (5+ 5). Si se tiene éxito en la tirada, el oponente debe hacer una prueba de Aguante por daño masivo para no caer inconsciente, incluso si el daño es menor que su Aguante. Este ataque siempre provoca daño no letal y no es eficaz si el objetivo lleva algún tipo de armadura en las zonas atacadas, por ejemplo, un casco que proteja sienes y barbilla.</p>	<p>Intimidación: El personaje asusta a su contrincante (golpeando su propio escudo, mostrándose furioso, profiriendo terribles gritos de guerra, etc.) con la intención de cohibir su ánimo ofensivo. El daño que provoca este ataque es el mínimo (normalmente 1); sin embargo, el blanco que recibe el impacto de esta maniobra tiene un -2 a su siguiente ataque contra el personaje que le provoca. Si esto sucede durante tres asaltos continuados, en el tercer asalto y subsiguientes la penalización al ataque se incrementa hasta -4. Activando un aspecto adecuado (como “Grito intimidatorio” o “Lucha furiosa”) esta maniobra también afectará a los demás oponentes cercanos, siempre que su habilidad de ataque sea igual o menor que la del personaje contra el que se realizó la maniobra.</p>

- Una maniobra se realiza en vez de un ataque normal.
- Un personaje no puede combinar de ninguna forma múltiples maniobras en un mismo turno.
- Para realizar una maniobra, el personaje debe conocerla.

<p>Reventar escudo: Si el personaje lleva un arma suficientemente grande (categoría de daño M o superior), puede golpear el escudo de su oponente y reducirlo a astillas. El atacante debe realizar un ataque cuerpo a cuerpo pero usando su Fortaleza más su habilidad. Si la maniobra tiene éxito, el escudo disminuye en 1 su valor de defensa de forma permanente. Si el ataque se ha realizado con un arma de daño mM, entonces el valor de defensa del escudo se rebaja en 2 puntos. Esto no modifica el penalizador a la iniciativa del escudo.</p>	<p>Golpe desesperado: El personaje debe declarar que va a emplear esta maniobra al comienzo de la ronda, antes de que nadie actúe. Su personaje dará un golpe especialmente rápido, pero proporcionalmente menos preciso. Como consecuencia, se considerará que durante esta ronda su habilidad de combate es menor de lo que realmente es (como mínimo ha de ser de 0). A cambio, y solo durante este asalto, aumentará su iniciativa en tantos puntos como se haya decidido disminuir el valor de la habilidad de combate.</p>	<p>Svinfylking (hocico de verraco): Requiere que al menos tres personajes realicen la maniobra en la misma ronda. Los personajes avanzan al paso en forma de cuña contra el enemigo. Todos actúan como si tuvieran la iniciativa más baja de entre aquellas que hayan obtenido los personajes que desean realizar la maniobra. Estos atacan a la vez, con un bonificador de +5, pero hasta su próximo turno todos sufren un -3 a su Defensa. Un personaje con el aspecto adecuado (como “Hocico de verraco” o “Liderazgo en la batalla”) puede activarlo para permitir que otros personajes que no conozcan la maniobra la realicen junto con el personaje.</p>
<p>Ataque múltiple: Un guerrero puede blandir su hacha de batalla y barrer con ella a varios enemigos o puede atacar simultáneamente con un arma en cada mano. Sea como sea, esta maniobra permite impactar a más de un oponente que esté a su alcance. Para ello hay que realizar la tirada de ataque contra el oponente con mayor Defensa. Si se tiene éxito, el golpe impacta en el enemigo que prefiera el atacante, y por cada 5 puntos en que se supere la dificultad se alcanza a un enemigo extra. Para usar esta maniobra, eso sí, el arma debe ser adecuada (por ejemplo, una espada nórdica), o, si no, portar un arma en cada mano. Si se quiere usar este ataque en condiciones menos favorables, el DJ puede exigir que se active un aspecto relacionado (por ejemplo, “Lluvia de golpes” o “Arquero veloz”). Alternativamente, si un personaje se encuentra en condiciones normales o favorables y activa un aspecto como los ejemplificados antes, podrá impactar a un objetivo extra por cada 3 puntos en que se supere la dificultad, en lugar de por cada 5.</p>	<p>Desarme: En un combate cuerpo a cuerpo, el personaje puede intentar desarmar a su oponente siempre que este último no vaya equipado con un escudo. En todo caso, es una maniobra arriesgada que puede acabar haciendo daño a quien la ejecuta. Ambos contrincantes hacen una prueba enfrentada de Reflejos más la habilidad adecuada. Si el personaje que intenta el desarme consigue superar a su oponente, lo desarma. Si supera a su oponente por 5 puntos o más y tiene alguna mano libre, puede incluso decidir quedarse con el arma hurtada. En cambio, si no consigue sacar más que su oponente, descuida su guardia o se acerca demasiado al filo del contrario. En este caso, el oponente tiene una acción gratuita para atacar al personaje en ese mismo momento. Luego, en su turno de combate, puede volver a actuar con normalidad.</p>	<p>Skjaldborg (muro de escudos): Esta maniobra requiere que al menos dos personajes con escudos y que estén juntos decidan ponerla en práctica en la misma ronda. La acción consiste en usar sus escudos de forma que se apoyen y se protejan entre ellos. Al realizar esta maniobra, se considera que los personajes están a la defensiva (lo que otorga un +3 a su defensa), pero además duplican el valor de defensa de los escudos que porten. Los personajes se consideran a la defensiva desde que sea su turno y declaren la maniobra. Sin embargo, el bonificador a sus escudos no se recibe hasta que el muro se ha formado completamente. Esto ocurre en el turno del personaje con menos iniciativa de entre aquellos que realizan conjuntamente la maniobra. Esta se prolongará libremente hasta que al comienzo de una ronda decidan disolver el muro de escudos. Cuando lo hagan, actuarán los primeros en ese asalto, sin importar cuál sea su iniciativa. Un personaje con el aspecto adecuado puede activarlo (como “Muro de escudos” o “Liderazgo en la batalla”) para permitir que otros personajes que no conozcan la maniobra la realicen junto con el personaje.</p>