

Novas Perícias para Artes Marciais

By Carlos "Eriol" Eduardo.

Apresento aqui novas manobras de combate para deixar mais realístico (ou quase) os combates de artes marciais. Lógico que para poder comprar uma destas perícias o personagem tem que ter no mínimo 30% em qualquer arte marcial. Também precisará de um mestre para poder ensiná-las (como no caso da magia). Essas perícias são opcionais, usa se quiser em sua aventura

Linguagem Corporal (INT): Esta perícia permite que você "leia" os movimentos sutis e alterações na postura do adversário. Um artista marcial com esta perícia é capaz de prever um ataque eminente. Ela funciona também em situações que não são de combate, permitindo que se interprete a postura do corpo e suas nuances. Se houver vários atacantes presentes, o personagem terá que escolher um inimigo para observar por turno. Se o teste for bem sucedido, o personagem recebe no primeiro turno +10 na iniciativa e +30% no Atq. e Def. (caso a iniciativa seja do oponente)

Aparar armas de Projétil (DEX): Esta perícia permite que o personagem apare armas arremessadas ou de projétil usando-se uma espada, lança, bastão ou qualquer outra arma similar. Um personagem com CON maior que 16 e/ou esteja usando luvas ou braçadeiras blindadas, pode aparar usando as mãos sem sofrer dano. Testes normais para flechas, Shurikens e similares. Testes fáceis para armas de mão arremessadas. Testes difíceis (ou dependendo da arma, impossíveis) para balas de armas de fogo.

Suscetibilidade (PER): Esta perícia representa o treinamento feito para se estar consciente da presença do inimigo, incluindo sua localização exata, postura e equilíbrio, a curta distancia. Não é a mesma coisa que luta às cegas, e não

permite combater no escuro ou sob condições igualmente adversas.

Análise de estilo (INT): Esta perícia permite que o personagem analise o estilo do adversário observando suas combinações, guardas, posturas e etc. A análise de estilo só pode ser usada se um oponente que está envolvido em um combate. Se houver vários atacantes presentes, o personagem terá que escolher um inimigo para observar por turno. É necessário que o personagem possua no mínimo 10% de conhecimento sobre a arte marcial do adversário, pois se houver uma falha (principalmente crítica!) no teste o personagem terá um redutor de -10% (ou dependendo do teste, de -30%) nos testes de Atq./Def. (confundir, por exemplo, um lutador de Muay Tai com um lutador de Judô). Mas se tudo der certo o personagem receberá um bônus de +20% (ou se for um acerto crítico, +40%) nos testes de Atq./Def.

Ponto de Cegamento (30): Com esta perícia, quando um personagem for atacar o oponente, ele pode tentar atingir um ponto específico na testa do adversário deixando-o temporariamente cego (1d3 turnos e seus Atq/Def terão um redutor de -50%). Esse ataque não causa dano no oponente e se ele tiver a perícia lutas às cegas, esse ataque também não lhe dará nenhum redutor de Atq/Def.

Controle das Funções involuntárias (WILL): Esta perícia permite que o personagem controle ou afete suas funções biológicas involuntárias como o ritmo do batimento cardíaco, a pressão sanguínea e a digestão. Um personagem com esta perícia é capaz de entrar em um transe aparentemente mortal; são necessários 1d4 turnos de concentração. Um médico precisa vencer em uma disputa de

Medicina vs. Controle das Funções Involuntárias, para perceber se o personagem está com sua saúde perfeita (ou morto). Esta perícia pode ser usada também para eliminar venenos do sistema. Evidentemente, este teste só pode ser feito depois dos primeiros sintomas se manifestarem, a menos que a vítima seja avisada de antemão. Se caso o personagem conhecer o veneno (possuindo a perícia adequada do veneno) o teste se tornará fácil. Um sucesso no teste eliminará o veneno em 1d6 horas, sem provocar nenhum dano adicional.

Golpe Desintegrador (INT): Esta perícia permite que o personagem encontre de forma mística o ponto mais fraco de qualquer objeto. São necessários 1d3 turnos de concentração. No caso de sucesso, o dano aplicado no objeto será triplicado.

Deslocar (DEX): O personagem é capaz de deslocar temporariamente as articulações dos membros para se libertar. Exemplo: Tirando determinados ossos da mão do lugar o personagem consegue se livrar de algemas facilmente. Para utilizar esta perícia o personagem precisa se concentrar por 1d3 turnos. Se caso falhar o personagem receberá 1d6 pontos de dano localizado e se for crítico além de dobrar o dano ficará com o membro incapacitado até recuperar completamente os pontos de vida.

Ponto de Pressão (INT): Igual ao Golpe desintegrador, mas este funciona em seres vivos. Para utilizar em combate o personagem terá que se abdicar de seus turnos de Atq. para se concentrar (1d3 turnos). O personagem também pode utilizar esta perícia para paralisar o oponente com um sucesso na disputa Ponto de Pressão vs. Will da vítima. Se vencer, a vítima ficará paralisada por 3d6 turnos sem poder fazer qualquer ação seja ela mudana ou sobrenatural.

Ch'in Kung (DEX): Esta perícia permite que o personagem ande sem deixar rastros visíveis. O treinamento inclui andar na borda de um jarro grande sem derruba-lo. No início o jarro é preenchido com água, mas no final do treinamento o personagem consegue ser capaz de andar sobre o vaso vazio sem movê-lo. Segue-se uma outra etapa de treinamento intensivo até o estudante ser capaz de andar na neve ou na lama sem deixar rastro algum. Diz-se que os especialistas eram capazes de andar sobre papel fino sem rasga-lo ou até mesmo gelo fino!

Golpe Vigoroso (WILL): Após 1d6 turnos seguidos de um teste, o personagem consegue projetar sua energia interior (Chi) para aplicar um golpe devastador. Em regras o personagem *triplica* o valor da FR. Este efeito só dura uma cena.

Aparar Precognitiva (PER): Esta perícia permite o personagem aparar armas ou qualquer coisa que for lançado contra ele, mesmo ele estando de costas, cochilando ou até distraído. Basta um sucesso no teste para que nos próximos 2d6 turnos o personagem esteja ciente de tudo que acontece em sua volta. O jogador tem que avisar com antecedência o mestre sobre o teste. Caso o personagem use esta perícia ciente do ataque eminente (um atirador apontando contra o personagem), ele poderá saber toda a trajetória do projétil e apará-la ou até mesmo esquivando (com um teste de esquiva).

Cura Yin/Yang (30): Com esta perícia o personagem pode usar os conhecimentos de acupuntura para curar até 1d3 para cada 10% na perícia Acupuntura.

Estilo Embriagado (30): Muitos estilos de artes marciais têm como subestilo "Embriagado". Algumas pessoas consideram esta perícia complexa, uma técnica fantasiosa, desprovida de finalidade prática. Outros, afirmam que mestres em Estilo Embriagado são

oponentes mortais. As regras descritas a seguir dizem respeito a essa última versão.

Teoricamente os movimentos surpreendentes e imprevisíveis do lutador bêbado confundem os atacantes; o lutador parece tropeçar no momento exato de se esquivar de um golpe, ou dar um passo em falso e “acidentalmente” atingir o inimigo. Esta perícia pode ser utilizada com qualquer arte marcial (de preferência oriental) e logicamente, o lutador só poderá lutar se estiver bêbado o que indica que esta perícia só pode ser comprada por personagens iniciantes ou se tiver mais 60% na arte marcial e explicar como ele aprendeu o estilo embriagado (esta segunda alternativa tem que ter o consentimento do mestre). O Estilo Embriagado dá ao personagem um bônus de +30% no primeiro turno se ele lutar contra oponentes que o desconhecem ou nunca lutaram antes (o bônus continua se caso o oponente não passar de um teste de PER para perceber que seu adversário está lutando a sério!). Os Especialistas (os que possuem mais de 100% em uma arte marcial) podem lutar totalmente alcoolizados sem estarem submetidos nenhuma penalidade.

Toque da Morte (100): Essa perícia só pode ser comprada com pontos obtidos com experiência a partir do 5º nível. No universo das Artes Marciais existem muitas lendas sobre uma técnica secreta capaz de matar um homem, não importa o quão forte seja, com um único toque. As teorias sobre esse poder são inúmeras: algumas dizem que esta é uma habilidade mística que destrói a própria alma das vítimas, enquanto outras formulam a hipótese que o toque desencadeia vibrações que destroem lentamente os órgãos internos. O Toque da Morte é a versão máxima da perícia Pontos de Pressão. Um mestre nesta perícia consegue de alguma forma provocar a deterioração gradual do sistema nervoso da vítima com um simples toque. Este toque pode ocorrer em combate ou até casualmente. A vítima

que tem a perícia acupuntura, mais de 60% em uma arte marcial ou a perícia Pontos de Pressão pode fazer um teste de PER-3 para saber se está sendo atacada. Não aparece nenhum efeito de imediato. Uma hora depois do Toque ser aplicado e a cada 3 horas a partir daí é feita uma disputa entre a CON e a perícia Toque da morte do atacante. Uma falha resulta na perda de 1 ponto de CON; uma falha crítica provoca a perda de 3d6 pontos. Isto continua até a vítima obter um sucesso crítico ou vencer três disputas consecutivas ou morrer. Os médicos ocidentais ficarão surpresos; nenhuma perícia médica ajudará ou explicará esta perda de CON. Somente a Cura Ying/Yang funcionará. Faça uma disputa de perícia entre a Cura Ying/Yang e o Toque da Morte; um sucesso elimina o efeito do Toque da Morte durante um dia e três vitórias consecutivas (ou sucesso crítico) curam o paciente. Além disso, o autor do Toque da Morte também pode eliminar por vontade própria o efeito do Toque. As curas sobrenaturais também restauram os pontos de CON perdidos, mas não elimina o Toque da Morte.

Bloqueio Agressivo (20): Ao invés de se defender, o personagem contra-ataca o adversário, que por sinal também está atacando. Em regras, a disputa fica entre o Atq. do oponente vs. o Atq. do personagem. Essa é uma manobra arriscada pois o personagem elimina sua defesa para atacar.

Bloqueio Agressivo com os Pés (20): Idêntico ao Bloqueio Agressivo mas usa os pés para atacar.

Queda (15): Esta é uma manobra básica do judô que consiste em bater a mão contra o tatame para absorver o impacto da queda. Em regras, para cada o personagem faz um teste de FR para evitar o dano da queda. Para cada 1m reduz 1 ponto do valor da FR.

Postura do Gato (15): A Neko-Ashi-Dashi, ou Postura do Gato, foi desenvolvida em Okinawa e é usada principalmente em alguns estilos Chineses de Kung-fu. Quase todo peso é transferido para a perna de trás, enquanto a da frente é levantada e fica perpendicular ao pé esquerdo. O resultado é uma perna que está preparada para atacar quase que instantaneamente. Leva um segundo para assumir a Postura do Gato. Em regras, se o personagem tiver sucesso na iniciativa e estiver na Postura do Gato ele ganha +1 Atq. antes do seu 1º ataque. Essa é anulada caso o oponente tiver sucesso em um teste de Análise de Estilo ou Linguagem Corporal.

Desarmar (15): Esta manobra permite que o personagem desarme o atacante.

Telefone (20): Igual ao Ponto de Cegamento, mas permite deixar o oponente surdo e artodoadado.

Bloqueio com a Mão (15): Permite o personagem bloquear completamente o ataque do adversário paralisando a luta até que alguém volte a atacar. Essa manobra tem que ser avisada antes do teste de Def.

Bloqueio com o Pé (15): Igual ao anterior, mas o bloqueio é feito com o pé.

Jab (15): Este é um golpe curto e rápido , que pode ser usado antes de vários ataques leves ou como finta para um ataque mais poderoso. O Jab permite um ataque extra naquele turno, mas os dois golpes tem que ser Jabs.

Mata Leão (20): Esta manobra consiste em prender o pescoço do alvo com o braço, aplicando uma pressão sobre a traquéia e efetivamente interromper o suprimento de oxigênio da vítima. É muito difícil se desvencilhar do Mata-Leão; quanto mais a vítima luta, maior é a pressão aplicada. Para executar o Mata-Leão o atacante precisa segurar a por trás

com ambas as mãos. Depois testa o ataque vs. defesa da vítima (ou só o ataque caso a vítima seja pega de surpresa). Se obtiver sucesso o Mata-leão é aplicado.