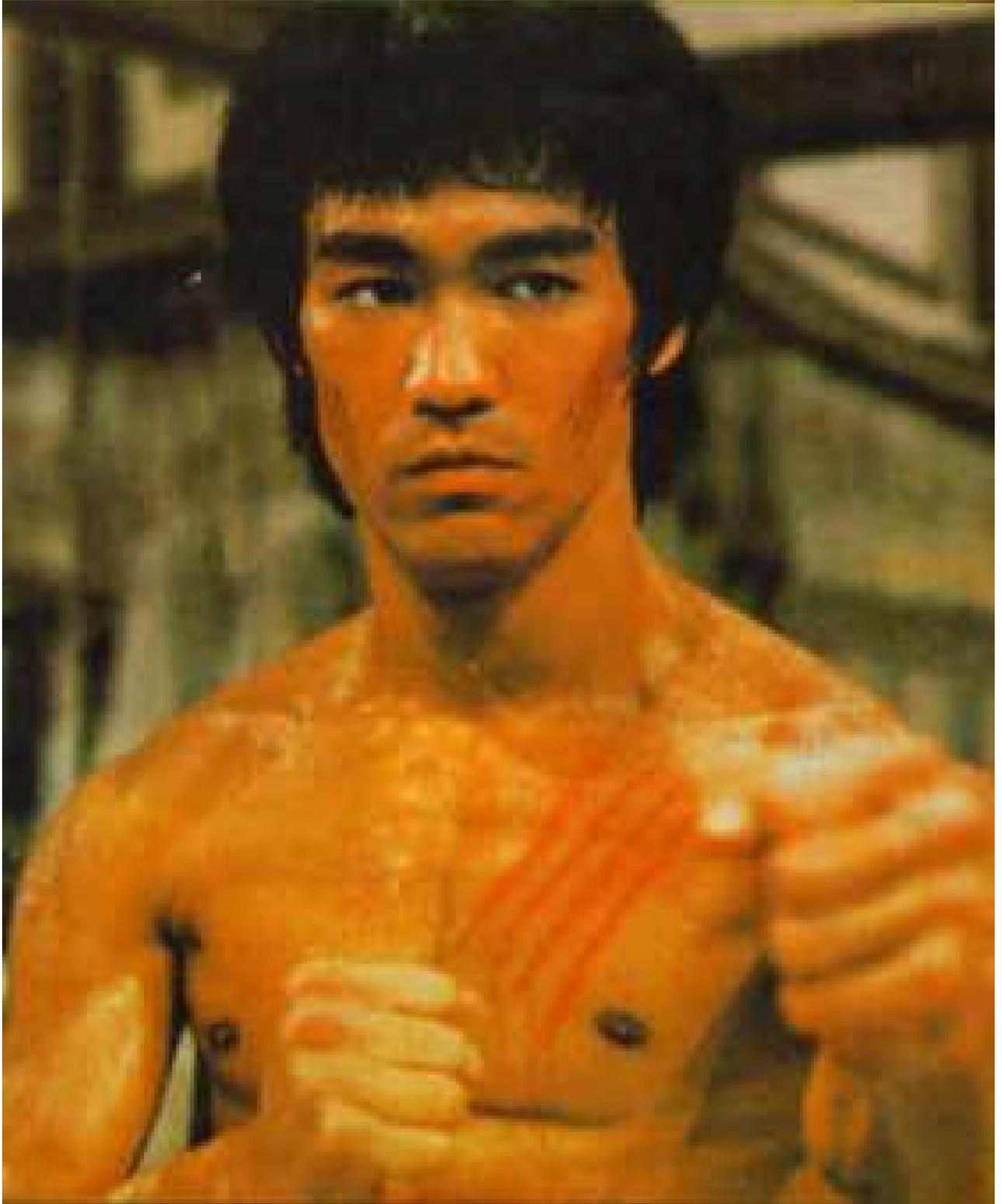


# **ARTE DA GUERRA**



**Pherseu Maratmah  
Mhobos “Samurai Metaliano”**

## Considerações

Bem, o sistema Daemon é um tipo de RPG preocupado com a interpretação dos personagens e não priorizar as batalhas e combates...Mas também sabemos que uma parte mais envolvente dos jogos são as lutas, e então tentei pegar as minhas frustrações, alguns amigos, alguns livros e algumas idéias para criar um suplemento definitivo de Artes Marciais para o sistema Daemon, bem mas só consegui criar regras alternativas que tomará que agradem, não me culpem por ter tentado...

Importante é ressaltar que este livro pode ser usado em conjunto com qualquer livro ou Net Book da Editora Daemon, mas não se significa que todo o livro pode ser usada. Dependendo do tipo de aventura que o mestre deseja pode usar apenas partes do livro.

Este Livro se baseia mas em criar alguma regra para Artes Marciais, então faltou muitos exemplos aqueles que gostarem podem mandar seus estilos e manobras para mim, pois poderei postá-lo no próximos livros.

## Agradecimentos

Rodrigo Ferreira, Phersheu Mahatmah “O Paladino Meio Celestial” e Sidney Moura, Mhobos “O Samurai Meio Metaliano”, agradecem pelo apoio direto e indireto de...

Ao Lamazus por sua regra de Chacras.

Ao Leshmaniose, por ser dar apoio a nós dois.

A Spider Neo e Grismark, por nos incentivarem...

Ao Guaxinim por seus livros de YuYu Hakusho e DBZ que abriu a possibilidade de uma vertente para a criação de artes marciais no Sistema Daemon...



# ARTES MARCIAIS

No livro original, fizemos numa reunião, havia cerca de 50, artes marciais, mas este número foi reduzido devido, aos conflitos sobre se esta ou aquela arte marcial é uma arte ou um estilo de luta, isto devido ao fato de muitas artes marciais foram criadas a partir de outras ou compostas de características de vários outras artes, assim coloquei o mínimo necessário e deixo a cargo do mestre decidir se tal arte é ou não é uma arte propriamente dita.

Outro aspecto é no fato de muitas artes marciais, aqui apresentadas não serem consideradas por muitos marciais, como o boxe, mas as coloquei aqui enquanto forma de combate desarmado, sendo assim pertinentes ao assunto do livro.

Achei melhor fazer a divisão de categorias assim, pois não sei como se divide em faixas e também por outras artes marciais não usam esta divisão.

**Aprendiz:** (até 50 %) pode ter até 7 manobras de combate.  
**Campeão:** (até 100%) pode ter até 15 manobras de combate.  
**Mestre:** (até 150%) não há limite de manobras.

## *Artes Marciais (INT)*

*Artes Marciais, não são apenas lutas e combates, também há estudo disciplina, esta perícia é muito útil, pois simboliza os conhecimentos das formas de combate, ensinamentos de seu mestre e outras informações que teve durante seu treinamento e para treinamentos posteriores.*

A cada Arte Marcial, se atribui um valor de ataque e defesa, mas isso somente não simboliza o estudo das artes de combate, para isso se aplica ao jogador que possa comprar as manobras de combate pertinentes a arte escolhida pela metade do custo normal.

Para estas considerações, haveria uma tabela dizendo quais manobras estariam disponíveis para cada estilo, mais uma vez nos faltou entendimento para isso, então achei melhor deixar a cargo do mestre e jogadores esta decisão, mesmo que estes também não saibam só peço que usem o bom senso, (nada de Sumo e Boxe dando chute e Capoeira dando soco, hein !!!).

Para cada arte aqui descrita considere o dano como 1d4.

- Aikido / Aikijutsu (AGI/AGI)** Conhecida muito pelo uso de pontos de pressão.
- An Chi (DEX/DEX)** Arte famosa por seus discípulos conseguirem utilizar qualquer coisa como arma.
- Bandô (DEX/AGI)** Arte onde utiliza-se os movimentos de animais.
- Boxe (FR/CON)** Combate onde se utiliza somente socos para vencer o oponente.
- Briga de Rua\* (DEX/DEX)** Forma de combate mista que é feita através
- Capoeira (AGI/AGI)** Técnica de combate brasileiro onde se luta gingando o tempo todo.
- Full Contact (Forças Especiais) (DEX/AGI)** Luta criada para uso militar.
- Hapkido (AGI/DEX)** Luta usada para técnica de defesa pessoal.
- Judô / Jiu Jit-su (AGI/CON)** Técnica que usa visa derrubar e i mobilizar o oponente.
- Karatê (DEX/DEX)** Técnica de Luta muita famosa no mundo.
- Kempô (DEX/DEX)** Técnica de Luta usada por Samurais.
- KickBoxing (DEX/CON)** Técnica de Luta que mistura golpes de Boxe com chutes.
- Kung-Fu (AGI/AGI)** Técnica chinesa de Luta onde se usa o corpo como arma.
- Luta Livre / Sambo / Westling (FR/FR)** Luta onde luta a partir da força.

**Muai-Thai (DEX/DEX)** Técnica de Luta Tailandesa onde se chuta e soca muito e os golpes com cotovelos e joelhos são mortais.

**Ninjitsu / Bushin (DEX/AGI)** Técnica de Luta usada por Ninjas.

**Pancrácio / Luta Greco-Romana (CON/CON)** Luta originária grega que foi usada pelos Gladiadores.

**Sumô (CON/CON)** Técnica japonesa onde tenta usar a massa corporal para sobrepujar o adversário.

**Taekendô (DEX/AGI)** Técnica de Luta Coreana onde se principalmente os chutes.

**Tai Chi Chuan (AGI/AGI)** Técnica baseada do Kung-Fu, mas utilizada como apresentação artística.

**Wu Shu (AGI/CON)** Técnica onde se tenta usar sua força do oponente contra ele.

#### CÓDIGO DE HONRA

*\*possuídos por todos os personagem que possuem pelo menos uma Arte Marcial.*

##### *Código de Honra*

-1 ponto cada: o personagem segue algum rígido código de conduta e jamais poderá desobedecê-lo, nem mesmo que sua vida dependa disso. Existem muitos códigos de honra, como o Código dos Cavalheiros (que impede o personagem de atacar, sob qualquer circunstâncias, mulheres ou fêmeas de qualquer espécie), o Código de Combate (nunca usar armas superiores ao do seu adversário, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica), o Código do Caçador (nunca abandonar uma caça abatida ou matar filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie, no máximo combater e capturá-los) e o Código dos Heróis (sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda).

*\*Briga de Rua o dano é de 1d3 e não se aplica nenhuma forma de Código de Honra.*

#### COMBATE NÃO MORTAL

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro. As lutas de Boxe e Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente. Note que esse caso é mais freqüente do que se imagina originalmente. As pessoas comuns, quando brigam, estão nesse tipo de situação, na maior parte das vezes. Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas um terço do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano real e o temporário), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

#### NÍVEL : ÉPICO FORÇA

Força (FR)

Seguindo as regras normais de bônus de dano um personagem que siga a tabela de força verá que um personagem com FR 30 terá um bônus de dano +8, ignorando o resto da tabela quando o personagem possuir FR 31 ele terá um bônus de +11, quando tiver 32 terá +12, e assim sucessivamente, ou seja, depois d FR 30 seu bônus de dano será igual a sua força menos vinte (FR -20).

##### Regra Especial

A cada 20 níveis de força seu personagem muda o dado de dano, FR 30 (1d6), FR 50 (1d10), FR 70 (2d6) e FR 100 (2d10).

## Manobras de Combate

**Afastar (20)** O personagem faz um ataque de forma a assustar o oponente, ele faz o teste e em caso de acerto o inimigo recua 2m, não funciona se oponente estiver em risco de vida ( em um precipício).

**Agarramento (Grappin) (20)** Seu personagem sabe arte de segurar seu oponente ele faz um teste de força difícil, se passa no turno seguinte pode fazer um ataque com acerto automático.

**Arremesso de Oponente (60)** Seu personagem pode deslocar o ponto de equilíbrio de seu oponente e arremessá-lo longe, 1m a cada ponto de dano, ele faz um teste de ataque -20% e arremessa o oponente causando seu dano da arte de  $1d4 + 2d6 +$  seu bônus de força.

**Artes Ocultas (100)** Seu personagem possui alguma afinidade com poderes além da compreensão, como magia, poderes Psi, ou outro aprimoramento. Mas quando utiliza este poderes para lutar ganha +50% no teste para dividir em ataque ou defesa e +5 nos danos.

**Ataque Constrictivo (40)** Seu personagem consegue prender seu oponente e ele deve fazer um teste do valor de ataque para conseguir manter o personagem preso, e a cada turno a vítima leva  $1d6$  de dano de sufocamento por turno.

**Ataque contra Esquiva (50)** Seu personagem pode encurralar seu oponente quando ele usar sua esquiva, cada vez que ele tentar um esquiva contra seu personagem, ele ganhará um bônus de +10%, no seu ataque e o oponente um redutor de -10% no seu teste de esquiva.

**Ataque de Oportunidade (50)** Algumas vezes um personagem comete um erro em seu ataque que o acaba deixando o desprotegido, possuindo está manobra seu personagem sabe como se aproveitar do erro de seu adversário. Toda vez que ele cometer um erro de ataque seu personagem, ganha um ataque extra fora de seu turno se aproveitando do erro, embora esta manobra seja ótima em lutas um a um, ela não pode ser usada em combates com mais de um oponentes, (esta manobra só pode ser usada com personagens com AGI maior que 18).

**Ataque Duplo (30)** Seu personagem pode realizar 2 ataques no seu turno, (um normal e outro com a mão oposta) e faz um só teste com o redutor de -40%, (se tiver o aprimoramento ambidestro a penalidade baixa para 20%).

**Ataque Múltiplo (50+)** Se personagem NÃO faz ataques extra em um oponente, mas caso esteja lutando com vários oponentes, ele pode lutar com eles normalmente como se estivesse lutando um a um, normalmente para ataques múltiplos o personagem divide sua porcentagem entre os lutadores, com esta manobra ela multiplica o valor de perícia de seu ataque, com 50% você duplica o valor, 100% você triplica o valor e com máximo de 150% você quadriplica o valor. Com valor agora adquirido personagem divide seu valor de ataque.

**Bloqueio (10+)** Esta é uma manobra de combate diferente. Ao invés de causar dano, o personagem sabe deter golpes com tamanha habilidade que é capaz defender-se destes ataques. Em outras palavras o personagem faz um teste de defesa da sua Arte Marcial (mesmo já tendo o oponente já acertado o golpe) se obtiver sucesso é capaz de se defender eliminando um ponto de dano à cada 10% nesta perícia, ao máximo de 100%.

**Cabeçada (40)** Seu personagem ataca com uma cabeçada contra o oponente em virtude disso causa um dano  $1d8$  (ou  $1d6+2$ ) mais seu bônus de força, e no próximo turno seu oponente terá uma penalidade de -10% a cada ponto de dano que você causou em seu ataque. Mas em troca recebe os dano mínimo que causaria em dano de Impacto.

**Cegar (40)** Esta manobra não cega literalmente o alvo, ele faz um ataque contra cabeça do oponente (que não causa dano) e se o alvo não for bem sucedido fica cego nos próximos 2 turnos.

**Chute (10+)** São movimentos feitos com pernas e pés, sua forma depende das variantes dentro de cada Arte Marcial. Possuindo esta manobra se personagem possui um chute treinado que aumenta +1 a cada 10% na perícia, ao máximo de 100%.

**Chute Circular (20)** Seu personagem pode executar um chute especial que gira em torno de seu corpo, ao executá-lo seu personagem deve fazer um teste de ataque com -10% e ganha +4 nos danos, e ainda soma mais 10% na chance de nocaute. Em compensação seu oponente recebe +20% nos teste para tentar derrubá-lo. (ex.: rasteira).

**Chute Múltiplo (40)** Seu personagem pode dividir seu valor de ataque para executar vários chutes no mesmo oponente, cada teste é contado como ataque separado.

**Combate Aéreo (70)** Seu personagem ganha +30% nos testes e +6 nos danos de ataque pelo ar. Mas o personagem ainda deve ter as perícias adequadas, como salto e acrobacia.

**Consciência (50)** Seu personagem foi treinado de em estudar as técnicas do oponente, ele não ataca no primeiro turno e pode ficar os turnos seguintes observando seu oponente e apenas se defendendo, depois faz um teste Artes Marciais (INT), (se não possuir está perícia, ele só poderá usar esta manobra contra

oponentes que tenha perícia na arte marcial), após isso quando resolver atacar ele ganhará +10% em seus teste de ataque e defesa em artes marciais contra seu oponente a cada turno que ficou observando, seu não atacar por 3 turno quando for atacar ganhará +30% em seus testes, a cada turno subsequente bônus diminui em 10% em ataque e defesa até voltar ao seu valor normal de perícia, (é importante dizer que esta manobra só funciona se for usada no início do combate, e em oponentes que nunca havia lutado antes, e não funcionará duas vezes no mesmo oponente).

**Contra – Ataque (30)** Seu personagem quando sofrer um ataque bem sucedido pode realizar um teste difícil resistido contra o valor de ataque de seu oponente, caso passe causa um dano simples de ataque (1d4+FR) no seu oponente e ainda ataca normalmente no seu turno.

**Cotovelada (20)** O personagem executa um ataque contra um oponente com o cotovelo e causa dano como se fosse um ataque de soco, acrescido do bônus de +5, porém seu personagem leva de dano 1PV a cada ataque mas o seu dano simples de força.

**Defesas Múltiplas (50+)** Se personagem NÃO executa defesas extra em um oponente, mas caso esteja lutando com vários oponentes pode lutar com eles normalmente como se estivesse lutando um a um, normalmente para defesas múltiplas o personagem divide sua porcentagem entre os lutadores, com esta manobras ela multiplica o valor de perícia de sua defesa, com 50% você duplica o valor, 100% você triplica o valor e com máximo de 150% você quadriplica o valor. Com valor agora adquirido personagem divide seu valor de defesa.

**Desarmar (40)** Às vezes, oponente não é o inimigo. Esta manobra permite tirar arma da mão do oponente sem feri-lo com um teste de ataque.

**Deslocamento (50)** O Personagem é capaz de mover-se tão rápido que escapa aos olhos destreinados, permitindo que ele reapareça secretamente em qualquer local (até AGI metros de distância) sem ser notado. Um adversário pode tentar encontrá-lo mediante um teste Difícil de PER. Caso oponente não seja bem sucedido, seu personagem poderá realizar um Ataque Surpresa.

**Especialização em Combate (60)** Seu personagem tem uma capacidade de manobrar sua habilidade em uma perícia de combate de acordo com a situação, assim pode emprestar alguns pontos de ataque em sua perícia para seu valor de defesa, ou vice versa, durante um turno, isto torna seu personagem mais eficiente de acordo com situação que se encontra. OBS: esta perícia deve ser específica para que perícia de combate ela ira funcionar, se ao comprá-la usa para o Karatê não poderá utilizá-la para luta com espadas ou Kung-Fu, para isso ele deve ser comprada também naquela perícia ou com seu valor total.

**Ferir Braços (30)** O personagem sabe como machucar os braços do oponente, ele deve declarar a ação antes de fazê-la, e se for bem sucedido no teste o oponente leva um redutor de igual a força do personagem.

**Ferir Pernas (30)** O personagem sabe como machucar as pernas do oponente, ele deve declarar a ação antes de fazê-la, e se for bem sucedido no teste o oponente leva um redutor de igual a força do personagem.

**Fuga Rápida (50)** Em situações de combate, as vezes a melhor situação não é lutar, principalmente quando se encontra em desvantagem numérica, com está manobra seu personagem consegue escapar de um combate, através de um teste difícil de AGI ele pode sair da distancia de combate num único turno, e fica imune a ataques surpresas,(é bom lembrar que ele ainda se encontra em distância de tiro...).

**Gancho (40)** Seu personagem pode executar um soco especial que ataca brutalmente o queixo de seu oponente, ao executá-lo seu personagem deve fazer um teste de ataque com -10% e ganha +6 nos danos, e ainda soma mais 20% na chance de nocaute.

**Imobilizar (20)** O personagem sabe como imobilizar um oponente de forma eficiente, em qualquer teste que ele tenha que manter imobilizado o oponente ele soma +3 ao teste de força.

**Investida (40)** Seu personagem faz um ataque com todo seu corpo contra o oponente, seu dano será de 1d4+ 7 e recebe 3 ponto de dano por impacto.

**Joelhadas (20)** O personagem executa um ataque contra um oponente com o joelho e causa dano como se fosse um ataque de chute, acrescido do bônus de +5, porém seu personagem leva de dano 1PV a cada ataque mas o seu dano simples de força.

**Luta Suja (60)** Seu personagem sabe que é bom competir, mas seu negócio é ganhar, então ele sabe usar de técnicas não leais de combate para lutar, como jogar areia nos olhos do oponente e chutá-lo nos “países baixos”, isso aplica bonificações nos teste e danos do personagem. Todas as Artes de Marciais, abolem use dessas técnicas desonrosas e podem abolir personagem de torneio e tirar sua faixa, sem falar das pequenas vinganças que lhe o aguardaram...

**Lutar as Cegas (40)** Capacidade de lutar sem ver (o que inclui olhos vendados e cegueira).

**Manobra para Impressionar (30)** Personagem pode realizar efeitos com uma arma visando chamar a atenção. Ele descreve a ação que deseja e realiza um ataque. Se for um acerto, a manobra será conforme o descrito. Uma falha crítica colocará o personagem em uma situação embaraçosa. De qualquer maneira, uma manobra para impressionar NUNCA causa dano a ninguém.

**Movimentação (30)** O personagem é capaz de mover-se com maior rapidez durante seu turno, percorre uma distância maior antes de efetuar o seu ataque ou sem precisar abdicar da defesa. Ao invés de andar somente AGI/2 metros como os demais, o seu personagem desloca-se uma quantidade de metros igual a sua AGI.

**Pancada Forte (40)** Seu personagem utiliza um ataque com sua força para nocautear o oponente, após um teste de ataque bem sucedido o oponente faz um teste de nocaute com o dano tranquilizante é o valor de força do personagem. Caso ele passe no teste não sofre nenhum dano.

**Permanecer Consciente (80)** Seu personagem tem uma capacidade de resistência a danos incrível, ele faz um teste fácil de Constituição para resistir ao nocaute.

**Pontos de Pressão (100)** Seu personagem conhece as técnicas de pontos de pressão, assim ele sabe atacar aonde dói mais, para isso seu personagem deve fazer um teste de ataque com metade do valor e aplica dano máximo para sua força, esta manobra só pode ser usada em ataque simples e não pode ser usada em conjunto com qualquer outra manobra.

**Prontidão (30)** O personagem está sempre preparando para um combate ele possui uma notável consciência das ameaças à sua volta, recebendo um bônus de + 5 para sua jogada de iniciativa.

**Queda (30)** Seu personagem sabe cair, caso for empurrado desequilibrado ou até arremessado, ao invés de fazer um teste AGI para reduzir o dano a metade, ele fará o teste com o seu valor de defesa em sua arte marcial.

**Rasteira (30)** O personagem sabe aplicar corretamente uma rasteira, sendo capaz de derrubar um oponente. Quando é derrubado, o personagem perde a iniciativa do combate (caso fosse ele primeiro a atacar). Um bom lutador pode realizar um teste AGI ou de Acrobacia para evitar a queda (ele pode chegar a cair, mas move-se de maneira a levantar-se tão rápido que não perde a iniciativa).

**Refém (30)** O personagem conhece técnicas de imobilização de reféns em situações de crise. Pode ser uma faca no pescoço em posição estratégica ou uma estaca no coração. Se um personagem com está perícia estiver como um refém e decidir matá-lo não há nenhuma ação que o impeça, (ao menos que ele não passe no teste).

**Soco (10+)** São movimentos feitos com mãos, podem ser de punho cerrado, laterais com a mão esticada ou mesmo tapas com a mão aberta, sua forma depende das variantes dentro de cada Arte Marcial. Possuindo esta manobra se personagem possui um soco treinado que aumenta +1 a cada 10% na perícia, ao máximo de 100%.

**Soco Múltiplo (30)** Seu personagem pode dividir seu valor de ataque para fazer executar vários socos no mesmo oponente, cada teste é contado como ataque separado.

**Time (80)** Seu personagem sabe lutar muito bem em grupo, sendo assim pode, com outro Lutador que também tenha a manobra unir-se em combate, se pega o maior atributo de cada um e pontuação de perícias de combate para assim considerar como um só lutador, (o novo lutador terá dois ataques e defesas por turno, dependendo do número de lutadores do Time este número de ataques e defesas podem aumentar). Ao fim do combate os danos são divididos.

**Toque de Dor (90)** Seu personagem sabe as artes marciais e combate muito bem e pode até se quiser causar dano letal, ao contrário do Toque Letal, esta habilidade só funciona se o personagem se concentrar, para isso considera-se todas as jogadas de dado para os danos sempre mínimo possível.

**Toque Letal (100)** Seu personagem devido a seu treinamento ou a sua brutalidade consegue matar com suas mãos nuas, seu dano de ataque sempre será letal, não calculando o dano temporário que ocorre em combate não – mortal, (esta habilidade não pode ser desligada e seus danos sempre serão letais).

**Torção (50)** Seu personagem pode realizar um ataque baseado em força que não causa dano normal, mas sim por torção, portanto o oponente ignora a IP do alvo ou pontos de bloqueio, em compensação este ataque não pode ser usada em conjunto com a manobras de socos ou de chutes.

**Trespasar (60)** Seu personagem pode realiza um ataque de desesperado e avança contra o oponente (e o que estiver pela frente), mas com esta manobra ele aumenta o ataque em +30% o dano é +11 e o dano de impacto passa a ser 5, mas ele ainda perde o direito de defesa.

**Velocidade (50)** Todos os testes das perícias Esquiva, Salto e Corrida do personagem tornam – se mais fáceis, em virtude do árduo treinamento que o personagem praticou com movimentos corporais. Um teste Difícil torna-se Normal. Um teste Normal torna-se Fácil. Um teste Fácil torna-se um sucesso automático.

**Voadeira (60)** Seu personagem consegue dar um salto combinado com um chute em direção de seu oponente, para isso deve fazer o teste de ataque com uma penalidade de -30%, mas se passa além do dano por chute causa mais 1d6+2 de dano no ataque, (então 1d4+1d6+2+ seu bônus de força) em caso de falha a voadeira acontece mas não atinge o alvo.

Estas perícias não são manobras de combate, influenciam nas lutas e podem servir de restrição em estilos e técnicas, seria bom que os jogadores as possuíssem.

Os bônus de metade do custo para manobras não se aplicam as estas perícias.

*Acrobacia\*(AGI)*

*Arremesso\*(DEX)*

*Corrida\*(CON)*

*Esquiva\*(AGI)*

*Salto Ornamental\*(AGI)*

*Salto\*(AGI)*

### **Dano por Nocaute**

Certas armas, como bastões, granadas de concussão e munição tranqüilizante, podem ser usada para nocaute sem matar. Role o dano da arma normalmente, mas apenas 1 ponto será dano “real” (descontado dos Pontos de Vida da vítima).

Cada ponto de “dano atordoante” vale 10% de Chance de Nocaute. Se você ataca com um cassete e provoca 7 pontos de dano ( sendo apenas 1 ponto real), sua Chance de Nocaute será de 70%. A vítima faz então um Teste de Resistência entre sua CON e a chance de nocaute do ataque. Se perder, fica inconsciente durante um minuto para cada ponto de diferença na derrota durante o teste (se perdeu por 12%, ficará desacordada durante 12 minutos).



# Estilos de Luta

As Artes Marciais possuem variações, estas variações são os chamados estilos de luta.

Cada estilo impõem redutores e penalidades que caracterizam os pontos fracos da mesma, e os bônus de que mostram as capacidades de cada estilo.

O livro visa ser um guia e dizer como deve ser feito, é aconselhado que se os jogadores quiserem, (com autorização do Mestre) podem criar seus próprios estilos, ou aprendê-los com outros lutadores em campanha. Para criá-los devem seguir o descrito abaixo:

**NOME :** NOME DO ESTILO DE LUTA.

**RESTRIÇÃO :** O QUE É NECESSÁRIO PARA TER TAL ESTILO.

**PONTOS DE TÉCNICA :** CASO O MESTRE QUEIRA USAR AS REGRAS DE PONTOS DE TREINOS, ELAS SERIAM COMO CUSTO.

**DESCRIÇÃO :** UMA BREVE HISTÓRIA DO ESTILO E O QUE ELE FAZ.

**BÔNUS :** SÃO OS BÔNUS QUE O ESTILO CONCEDE

**PENALIDADES :** SÃO AS PENALIDADES QUE O ESTILO CONCEDE.

## Exemplos:

**NOME :** TIGRE

**RESTRIÇÃO :** BANDÔ OU KUNG FU 55/40, SOCO, SOCO MÚLTIPLOS E SALTO.

**PONTOS DE TÉCNICA :** 18 PTS.

**DESCRIÇÃO :** UMA LUTA QUE SE UTILIZA DOS FERÓZES MOVIMENTOS DOS TIGRES.

**BÔNUS :** +5 DE DANO NO SOCO E +20% NOS TESTES DE SALTO.

**PENALIDADES :** SEU PERSONAGEM NÃO PODEM USAR MANOBRAS DE CONTATO, COMO IMOBILIZAÇÃO...

**NOME :** FALCÃO

**RESTRIÇÃO :** BANDÔ OU KUNG FU 65/30, SALTO, COMBATE AEREO E CHUTE.

**PONTOS DE TÉCNICA :** 14 PTS.

**DESCRIÇÃO :** UMA LUTA QUE SE UTILIZA DOS MOVIMENTOS DAS AVES.

**BÔNUS :** +2 DE DANO NO CHUTE E +45% NOS TESTES DE SALTO.

**PENALIDADES :** SEU PERSONAGEM NÃO PODEM USAR MANOBRAS QUE UTILIZEM AS MÃOS, (EXCETO BLOQUEIO).

**NOME :** MACACO

**RESTRIÇÃO :** BANDÔ OU KUNG FU 45/45, BLOQUEIO, ATAQUE CONSTRICTIVO E RASTEIRA.

**PONTOS DE TÉCNICA :** 20 PTS.

**DESCRIÇÃO :** UMA LUTA QUE SE UTILIZA DOS MOVIMENTOS DOS MACACOS.

**BÔNUS :** +2 EM CONS, +1 FRE 35% NOS TESTES DE ACROBACIA.

**PENALIDADES :** SEU PERSONAGEM NÃO PODEM USAR MANOBRAS DE MOVIMENTO, COMO VELOCIDADE E MOVIMENTAÇÃO...

**NOME :** LOUVA A DEUS

**RESTRIÇÃO :** BANDÔ OU KUNG FU 55/30, CHUTE. CHUTE CIRCULAR E CHUTE MÚLTIPLO.

**PONTOS DE TÉCNICA :** 15 PTS.

**DESCRIÇÃO :** UMA LUTA QUE SE UTILIZA DE CHUTES VIOLENTOS, SE INSPIRANDO NA FORÇA DAS PERNAS DO LOUVA DEUS.

**BÔNUS :** +4 DE DANO DE CHUTES.

**PENALIDADES :** SEU PERSONAGEM NÃO PODEM USAR MANOBRAS QUE UTILIZEM AS MÃOS, (EXCETO BLOQUEIO).

**NOME :** GATO (HÊ KO ASHI DAICHI)

**RESTRIÇÃO :** BANDÔ OU KUNG FU 45/30, SALTO, QUEDA E SOCO.

**PONTOS DE TÉCNICA :** 15 PTS.

**DESCRIÇÃO :** UMA LUTA QUE SE UTILIZA DOS MOVIMENTOS FELINOS.

**BÔNUS :** +3 DE DANO NO SOCO E +30% NOS TESTE DE SALTO.

**PENALIDADES :** SEU PERSONAGEM NÃO PODEM USAR MANOBRAS DE CONTATO, COMO IMOBILIZAÇÃO...

**NOME :** JEET KUNE DÔ (*Técnica feita por Bruce Lee*)

**RESTRIÇÃO :** KUNG FU 100/100 ATAQUES E DEFESAS MÚLTIPLAS.

**PONTOS DE TÉCNICA :** 50 PTS.

**DESCRIÇÃO :** UM ESTILO CRIADO E DESENVOLVIDO POR O PRÓPRIO BRUCE LEE.

**BÔNUS :** +1 ATAQUE E +1 UMA DEFESA POR TURNO.

**PENALIDADES :** -3 CONS.

**NOME :** KARATÊ WADO RYU

**RESTRIÇÃO :** KARATÊ 30/30, TORÇÃO, IMOBILIZAR, PANCADA FORTE

**PONTOS DE TÉCNICA :** 12 PTS.

**DESCRIÇÃO :** É O ESTILO DE KARATÊ MAIS UTILIZADO, O CAMINHO DA PAZ VISA APENAS IMOBILIZAR O Oponente mais ENFOCADO EM DEFENDER O ACABAR COM O COMBATE RÁPIDAMENTE.

**BÔNUS :** +4 EM FORÇA (APENAS EM TESTE) E +2 NA AGILIDADE.

**PENALIDADES :** -3 NO DANO DE COMBATE DIRETO.

**NOME :** KARATÊ SHOKOTAN

**RESTRIÇÃO :** KARATÊ 75/75, SOCO, CHUTE, ARREMESSO DE Oponente

**PONTOS DE TÉCNICA :** 28 PTS.

**DESCRIÇÃO :** ESTILO DE KARATÊ MAIS APROPRIADO PARA O COMBATE, (RYU E KEN SÃO ADEPTOS FAMOSOS).

**BÔNUS :** +3 EM FR, +3 EM CONS (SEM ALTERAR OS PVS) E +2 DEX.

**PENALIDADES :** -2 EM AGI (E VALE NA INICIATIVA VA).

# MANOBRAS ESPECIAIS

As manobras especiais são manobras de combate complexas, feitas a partir de outras, manobras, são ataques famosos e complicados que vemos em animes e games.

Esta aqui é a forma de se criar estas manobras:

**NOME :** NOME DA MANOBRA.

**RESTRIÇÃO :** O QUE É PRECISO PARA EXECUTAR A MANOBRA.

**CUSTO :** AO USAR UMA MANOBRA VOCÊ PAGA SEU CUSTO EM PONTOS HERÓICOS.

**DESCRIÇÃO :** COMO ELE É EXECUTADA.

**DANO :** DANO QUE A MANOBRA CAUSA.

## Exemplos:

**NOME :** GARRAS DE ÁGUIA.

**RESTRIÇÃO :** KUNG FU 75/50, SOCO, SOCO MÚLTIPLO.

**CUSTO :** 3 PH.

**DESCRIÇÃO :** ESTA MANOBRA FOI DESENVOLVIDA PELOS MONGES DO TEMPLO SHAOLIN, SE BASEIA NUMA FORMA DE SOCO MUITA FORTE QUE É PRINCIPAL MANOBRA DO ESTILO QUE DÁ O NOME.

**DANO :** 1D6+3.

**NOME :** CHUTE FURACÃO.

**RESTRIÇÃO :** KARATÊ 70/70, CHUTE, CHUTE CIRCULAR, CHUTE MÚLTIPLO.

**CUSTO :** 5 PH.

**DESCRIÇÃO :** ESTA MANOBRA É UM ATAQUE GIRATÓRIO FEITO COM AS PERNAS EM ALTA VELOCIDADE, ESTA MANOBRA É .

**DANO :** 2D10.



# PONTOS DE TREINOS

Primeiro é bom explicar que este aprimoramento é opcional, e só deve ser usado em campanhas voltadas exclusivamente para o combate, do gênero Street Fight,

## Pontos de Treinamento(Técnica)

Seu Personagem é um exímio Lutador e vive treinando para melhorar cada vez mais, embora isso seja normal o seu personagem, vê em tudo uma possibilidade de melhorar, por tanto a cada nível que avança ele melhora ainda mais suas técnicas.

- 1 ponto : *Dedicado*** 1 ponto de técnica por nível
- 2 pontos : *Maníaco*** 2 pontos de técnica por nível
- 3 pontos : *Fanático*** 3 pontos de técnica por nível
- 4 pontos : *Radical*** 4 pontos de técnica por nível
- 5 pontos : *Obsessivo*** 5 pontos de técnica por nível

Normalmente, para melhorar numa habilidade deve ser treinar isso é uma dever do Lutador que se preze, não para ganhar mais força, mas sim, para não perde-la.

Mas no caso do personagem seu treino excede o normal, ele deve vir de um grande objetivo, do Lutador e ser seguido como uma devoção, (tenho que ganhar o torneio, Vencer o Bison, honrar meu Pai).

Esta devoção a luta DEVE ser interpretada pelo personagem, pois acredite é fora do normal. Isso explica personagens como Ryu, Ken, Cody, Guy...

Mas, você deve estar se perguntando, o que este aprimoramento concede?

A resposta é o que se ganha com treino, além de manutenção de suas habilidades o ganho de novas forças...

Os pontos de Treino seriam pontos de experiências relativo as Lutas que seu personagem pode usar, de acordo como valor o personagem pode trocar: *1 ponto de treino por 10% em perícias de combate, 3 ponto de treino por 10 pontos em manobras de combate, 2 pontos de treino por 1 ponto heróico, 10 pontos de treino por 1 ponto de atributo físico*, e outras trocas...(de maneira nenhuma os pontos de técnicas podem conceder algum valor de pontos de vida).

Os pontos de Treino podem servir de *Custo* para **Estilos de Lutas** e **Manobras de Combate**, que correspondem ao estudo e dedicação do personagem acumulado para aprender e compor novas habilidades.

O pontos de Treino podem ter outras utilizações de acordo com idéia do mestre, **mas não podem conceder mais pontos de aprimoramento por nível**.

Os pontos de Treinos para lapidar os personagem mundanos, eles podem refletir os treinamentos de combate que os guerreiros de fantasia medieval tem ou você acha que qualquer um pode enfrentar um Dragão assim na maior...

# ARTE DA BATALHA

As artes marciais não se limitam apenas combates com mãos nuas, combate armado também segue as mesmas regras.

## *Armas Brancas*

1. Espadas (DEX/DEX)
2. Facas (DEX/DEX)
3. Adagas (DEX/DEX)
4. Punhais (DEX/DEX)
5. Chicotes (DEX/DEX)
6. Manguais (DEX/DEX)
7. Martelos (DEX/DEX)
8. Machados (DEX/DEX)
9. Maças (DEX/DEX)
10. Arco (DEX/0)
11. Bestas (DEX/0)
12. Lanças (DEX/DEX)

## *Armas de Fogo*

1. Revolveres (DEX/0)
2. Pistolas (DEX/0)
3. Armas Antigas (DEX/0)
4. Submetralhadoras (DEX/0)
5. Escopetas (DEX/0)
6. Rifles de Caça (Espingardas) (DEX/0)
7. Rifles Militares (DEX/0)
8. Metralhadoras (DEX/0)
9. Armas Pesadas (DEX/0)
10. Granadas (DEX/0)
11. Armas Experimentais (DEX/0)

## **Escudo\*(0/DEX)**

## **Manobras de Combate Armado**

As manobras aqui citadas são especiais para combate armado, mas algumas manobras citadas anteriormente também podem ser usadas.

**Aparar Armas (40)** Se personagem consegue aparar um ataque de uma arma ( não se aplica as armas de ataques a distância) com outra arma ou até com as mãos nuas, ele pode fazer um teste de valor de defesa de sua arma ou artes de combate desarmado com metade do valor contra o valor de ataque da arma, assim contestando o sucesso do teste anterior do oponente, após isso o turno permanece com oponente, caso que ele tente atacar com arma mesmo assim, sua ação será resistida pelo valor de defesa do oponente desta vez dobrado.

**Arremesso de Armas (30)** Esta manobra permite que arremesse uma arma que não é feita normalmente para arremessar, como espadas e martelos, quando numa atitude desesperada o personagem quer acertar um oponente lançando sua arma, neste caso ele faz um teste de ataque normal sem penalidades, em caso de falha ele joga sua arma longe do alvo, (Esta manobra não concede bônus em armas feitas exclusivamente para arremesso como shurikens e facas de arremesso, mas pode funcionar em facas e machados por exemplo).

**Ataque Carregado (80)** Seu personagem perde o turno, mas realiza um ataque com um penalidade de -30% e causa dano dobrado (como se tivesse alcançado um índice crítico), mas ao fazer este ataque recebe um dano de impacto 1 mais o equivalente ao seu bônus de dano.

**Ataque de Carga (40)** Seu personagem realiza um ataque de carga como descrito no módulo básico, mas com esta manobra ele aumenta o ataque em +30% o dano é +7 e o dano de impacto passa a ser 5, mas ele ainda perde o direito de defesa.

**Ataque de Cólera (60)** Seu personagem faz um ataque com sua força contra um oponente, essa perícia só pode ser usada quando o personagem estiver nervoso ele sofre uma penalidade em -10% em defesa e ataque e recebe +4 nos danos.

**Ataque Giratório com Arma (60)** Seu personagem faz um ataque com o bônus de +10% para cada oponente e causa -1 ponto de dano para cada oponente, a parte boa é que com o ataque giratório sua defesa não precisa ser dividida para vários oponentes, isto se dá por causa que é difícil atacar enquanto está manobra é usada.

**Ataque Montado (40)** Seu personagem quando atacar com sua arma ganha +4 nos seus ataques enquanto estiver montado.

**Capacidade de Tiro (50)** Seu personagem pode atirar mais de uma flecha, dividindo seu valor de ataque nas flechas com testes separados, as flechas que acertam causam dano normal.

**Capturar Flechas no Ar (100)** Seu personagem de alguma maneira tem a capacidade de segurar algumas flechas no ar, ele pode fazer um teste de destreza com a metade do valor contra o valor de ataque do arqueiro em caso de sucesso ele consegue segurar um flecha no ar, no caso de vários arqueiros soma se os valores das perícias dos arqueiro, (esta manobra só pode ser realizado por personagens com destreza maior que 20).

**Carregamento Rápido (40)** O Personagem pode carregar sua arma rapidamente num turno e ainda atacar.

**Cobertura (30)** Seu personagem pode dar “cobertura” ao seu companheiro, então ele se intromete no combate e ataca o oponente de seu companheiro, sendo assim ao invés de fazer seu teste de ataque com o valor da defesa do companheiro ele fará o teste com o valor de ataque do personagem que realiza a cobertura. Se mesmo assim ele tiver sucesso ataque será realizado no companheiro.

**Corte Duplo (40)** Seu personagem pode realizar 2 ataques no seu turno, mas faz um só teste com o redutor de 40%, se tiver a manobra com duas armas, o redutor será de 30%, (se tiver o aprimoramento ambidestro a penalidade baixa para 20%).

**Estocada (70)** Seu personagem faz um ataque direto num ponto fatal do oponente, ele realiza um teste de ataque com a metade do valor, mas dobra o dano de sua arma e em caso de índice crítico o dano será de 3x o dano normal.

**Foco (10+)** Seu personagem possui uma afinidade especial com um típico específico de arma (ex.: espada curta), isso pode ser por que ele mesmo construi a arma ou é de família ou específica de um clã ou raça, e por isso conhece seu fio e a melhor forma de manusea-la, causando 1 ponto de dano a mais do que a arma causa normalmente a cada 10% nesta manobra, até o máximo de 100%.

**Garrote (30)** Seu personagem consegue prender seu oponente com sua arma, ele deve fazer um teste do valor de ataque com a arma para conseguir manter o personagem preso, e a cada turno a vítima leva 1d6 de dano por sufocamento por turno.

**Lutar com Duas Armas (50)** O personagem é capaz de lutar com duas armas, desde que sejam do mesmo tipo e uma delas seja menor que a outra. Para usar cada arma é feito o Teste individualmente.

**Mestre da Arma (50)** O seu personagem teve um árduo treinamento com um específico tipo de arma, sendo assim possui um bônus de 30% para dividir em ataque e defesa e +3 de dano, ( este dano não é considerado mágico).

**Mira (30)** A vantagem das armas de distância é poder usá-las longe da cena de combate. A mira aumentada em 30% o valor da Perícia para o próximo disparo, mas obriga o Personagem a perder uma rodada inteira se concentrando.

**Rajada em Arco (40)** A rajada em arco é realizada quando o Personagem faz um movimento em círculo enquanto dispara contra um grupo. As chances de acertar pelo menos um oponente são maiores, mas o dano será pequeno pois apenas uma ou outra bala acertará. Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificadora. Considere como valor de ataque apenas a dezena da Perícia com Armas. No lugar de 1d100, jogue 1d10. As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo. Para uma rajada em arco, jogue todos os tiros que o Personagem tem direito de uma vez. Verifique os acertos e quantos são os possíveis alvos (tanto os amigos quanto os inimigos). Sorteie cada tiro certo entre os possíveis alvos (note que mesmo os amigos PODEM ser acertados). Proceda o cálculo do dano. atingir uma parte específica do oponente. Pode ser um braço, o tórax, o pescoço ou algum objeto que esteja com o inimigo, com o objetivo de destruir (se possível) ou apenas de retirar de sua posse.

**Rajada Frontal (40)** A rajada frontal é realizada quando o Personagem dispara todos os tiros contra o mesmo oponente. O excesso de tiros torna a arma mais difícil de segurar, o que dificulta o acerto, mas, se acertar, o dano é violentamente maior. Quando for realizada uma rajada, há uma regra simplificadora. Considere como valor de ataque apenas a dezena da Perícia com Armas. No lugar de 1d100, jogue 1d10. As chances de acerto são um pouco menores do que jogar normalmente. Considere a redução como sendo a penalidade por uso de rajada. Isto lhe permite agilizar o jogo. Para uma rajada frontal, jogue todos os tiros que tem direito de uma vez (usando a regra de 1d10 para rajadas). Verifique quantos acertaram e proceda o cálculo do dano .

**Ricochete (80)** Seu personagem pode dividir seu valor de ataque em dois para que o ataque desvie em outro lugar os danos são subsequentes se desconte o valor de dano causado no primeiro ataque, para o dano do segundo, ( se um tiro causa dano de  $1d6+1$  e no primeiro alvo causa 4 pontos de dano no segundo o ataque será de  $1d6-3$  ( $1d6+1 -4$ )). Só pode ser usado em personagens que possuam valor de ataque na perícia maior que 75%.

**Saque Rápido (30)** Caso ganhe a iniciativa pode sacar a arma e atacar no mesmo turno.

**OBS: Regra Opcional de Armas de Fogo**

*As armas de fogo, são mais perigosas que armas brancas por muitas vezes um tiro pode acertar por acaso em um lugar fatal, ou se localizar na vitima de forma a comprometer sua saúde, atravessando ou localizando-se em seu corpo, para isso considere que cada 6 numa jogada de  $1d6$ , ou dano máximo na suas jogadas de dado, concederiam ao jogador um dado extra de dano a cada dano máximo tirado e sucessivamente. Assim qualquer personagem poderia morrer com um só tiro.*



# TÉCNICAS DE COMBATE

Seguem a mesma regra de ESTILO DE LUTA.

Exemplo:

**NOME :** ESGRIMA

**RESTRIÇÃO :** ESPADA(RAPIER E FLORETE) 65/30, ESTOCADA, MESTRE DA ARMA E FOCO.

**PONTOS DE TÉCNICA :** 15 PTS.

**DESCRIÇÃO :** UMA LUTA QUE SE UTILIZA DE MOVIMENTOS RÁPIDOS DE ESPADA PARA COMBATES DECISIVOS, POR SE UTILIZAR DA VELOCIDADE PERDE EM FORÇA.

**BÔNUS :** +2 EM AGIE +4 EM DEX.

**PENALIDADES :** SEU PERSONAGEM NÃO UTILIZA O BÔNUS DE FORÇA NO DANO DA ARMA.

## MANOBRAS ESPECIAIS DE COMBATE ARMADO

Seguem a mesma regra de MANOBRAS ESPECIAIS.

Exemplo:

**NOME :** ESPADA VELOZ

**RESTRIÇÃO :** KATANA 75/50, SAQUE RÁPIDO, FOCO, LUTAR AS CEGAS, CORTE DUPLO.

**CUSTO :** 7 PH.

**DESCRIÇÃO :** ESTA MANOBRA FOI DESENVOLVIDA PELOS MESTRE DE ESPADAS DO ORIENTE, ELE FICA PARA E IMÓVEL, MAS QUANDO O Oponente se aproxima, ele saca a espada e executa varios cortes no ar que causam dano por retaliação , A causa da ferocidade do ataque é a quantidade de cortes feitos por minutos, por isso só pode ser executado por pessoas com destreza maior que 18, mas se falha no ataque não há chance de defesa, assim muitos daqueles que utilizam esta técnica a utilizam de olhos fechados, para se concentrar no momento certo do ataque, outros dizem que também é em homenagem ao samurai que a desenvolveu que era cego.

**DANO :** 4D6+3.

# REGRAS : DANO

## *Dano Simples*

Em caso de acerto critico o personagem obriga o oponente a fazer um teste de constituição fácil, se passa ele leva o dano correspondente a acerto critico, mas em caso de falha além do dano critico o oponente é penalizado dependendo do tipo de dano...

### **Corte - AMPUTAÇÃO**

Ele sofre dano mínimo da arma, (com o aumento correspondente ao acerto critico) em penalidade no seus atributos.

O dano por amputação é o mais perigoso, pois pode acabar com a vida de um guerreiro...

*Ex.: Jonh em batalha com Luc Piere, o ataca de forma violenta com sua espada com toda sua força (18), Luc faz um teste de CONS mas falha, então sofre dano por **amputação** além do dano dobrado de sua espada 2d6 +2 (4d6+2), Luc possui CONS 17 e FR 16, então 17 PVs, quanto ao dano ele possui IP 4 e o dano é de (6+4+3+4+2) 19, com IP4 ele vai tomar 15 de dano e fica com 3 PVs, além disso por causa do dano por amputação o mestre acaba lhe causando o dano 1d6+2, (1+2) então uma penalidade de -3 que o mestre decide que acertou sua mão, então ele perderá 3 pontos de destreza...*

### **Contusão - FRATURA**

O dano de fratura ignora o IP causa o dano dobrado nos PVs e causa o dano mínimo como penalidade em **CONS, DEX, AGI E FR**, ou seja um dano mínimo de -3 lhe diminuirá menos três pontos em todos ou atributos físicos, mas ao contrario da amputação ele não é permanente a penalidade diminuirá em um ponto em algum atributo por semana.

### **Perfuração - SANGRAMENTO**

O dano por sangramento corresponde pela perda do dano mínimo mais o dano de força, (em caso de armas de longa distancia não se considera a força) por turno, isso corresponde um ataque causa danos a órgãos internos do oponente...

## *Dano especial*

*Dano especial é o dano correspondente as penalizações de danos por fogo, ácido, gelo, eletricidade...*

## **DANO LOCALIZADO**

*OBS: Se o Mestre quiser pode usar este NetBook em conjunto com o de DANO LOCALIZADO, mas considere que qualquer teste de dano localizado é feito com a metade do valor da perícia.*

### **Danificando Armaduras...**

Caso o jogador queira pode estragar a armadura de seu oponente para isso, o personagem deve tentar um teste de ataque localizado e anunciar a ação contra uma armadura ou escudo, ( se o mestre permitir pode incluir a danificação de armas, para isso ao invés do IP considere o dano máximo da arma ) causa seu dano na armadura em questão o dano que ultrapasse o valor da armadura é considerado a penalidade a armadura, se o dano for maior que o dobro o armadura é destruída...

*Ex.: Considere um ataque de um Machado Militar (1d6+3) que quer destruir um Escudo Pequeno de Madeira IP 4, ele causa um dano 7 (4+3), então considera-se penalidade todo o dano superior ao valor do objeto a ser danificado, o 7 é superior ao 4 em 4 pontos, então a penalidade ao escudo será de -3, IP do escudo será 1, o escudo não foi destruído mas se encontra bem danificado...*

# ARTES MÍSTICAS

Eu queria fazer uma regra de chi complexa e vou descrever tudo que garimpei e uni de diversas mitologias...

O Mandala dos elementos é composto na realidade de 7 elementos : Fogo, Água, Ar, Terra, Luz, Trevas e Ether...(GITA).

Todos elementos possuem seu correspondente antagônico mas o ether não, (ele seria representado no centro do selo de Salomão) ele é a fonte da vida e é a energia que está presente nos seres, é uma das fontes da magia...

Os caminhos mágicos são feitos de acordo com estes elementos, os caminhos elementais (Fogo, Água, Ar, Terra, Luz e Trevas que são formas desta energia), os caminhos naturais dos Animais, Plantas, Humanos utilizam o chi (ether) de dentro dos seres vivos, os caminhos de Metamagia é derivado do controle do éther e os caminhos planares de Spiritum e Arkanum utilizam o ether ainda existente de outros planos, de acordo com a roda dos mundos...

O Chi é chamado de vários nomes dependendo da religião, crença doutrina, ele é conhecido por Rei-KI, Soma, Cosmos, Azhost, Axé, Arché...ele é a energia presente do ser humano também derivada do éther.

Mas o chi é uma energia pertinente a nosso corpo, e o nosso corpo é composto de 4 partes:

**Alma (poder de Fé)** - Parte do corpo especial aonde o éther puro ainda existe, só nós humanos ainda possuímos este poder, só pode ser usado para efeitos sutis de distorção da realidade, são chamados de milagres. Efeitos muito fortes podem acarretar a morte ou obliteração do ser, seres mais poderosos podem se utilizar deste poder de formas a alterar a realidade de forma bem mais radical...(origem do poder dos Deuses do Édhen) mas o poder de Fé ainda pode ser usado para carregar magias sem comprometer a Roda dos Mundos...

**Corpo** - Nossa parte material, aonde nosso espírito reside não podemos viver neste plano sem um corpo ao contrário do espírito que pode vagar em planos.

**Espírito** - Morte verdadeira (obliteração) só é encontrada com a destruição do corpo e o espírito de um ser, mas ao se destruir o corpo não se acaba com o espírito ele geralmente muda de plano, vai para Spiritum onde esperar conseguir um novo corpo num ritual chamado nascimento...

**Mente** - aonde reside nossa consciência nossa memória, quando nosso espírito troca de corpo e nossa mente é apagada, ela fica no nosso subconsciente e pode ser atingida através do conhecimento de vidas passadas...

O chi (chinês) ou Ki (japão) são onde encontramos uma doutrina, mas ligadas ao controle do próprio Chi, ao contrário da magia que visa o controle do chis alheios...

No livro Arkanun/Trevas diz que há dois tipos de magia cabalística, Uma delas inclui retirar energia diretamente do plano existencial anterior ao que a pessoa reside através de ondas vibratórias, gestos e pensamentos específicos, o segundo método consiste em utilizar o próprio corpo como canalizador de energia de uma entidade exterior, afim de realizar efeitos místicos. Este segundo método pode ser considerado a **Magia Chi** que não difere de maneira nenhuma da magia original, e em termos de regra usa os pontos de chi como os pontos de magia.

Mas podemos usar a energia CHI para fazer mudanças brandas na realidade e nossos corpos, mas para encontrarmos este controle temos que ter consciência de alguns aspectos da **Doutrina do Chi**...

**Shintai** significa "corpo sagrado" é a união dos corpos, é o equilíbrio entre o corpo, o espírito, a mente. Só se pode conseguir controlar o chi e fazer seus efeitos transgredirem o plano astral e fazer a forma de pensamentos intervirem na realidade através do domínio do corpo shintai. (corpo são, mente sã).

A energia CHI flui é encontrada em nosso corpo de duas formas diferentes, e dependem do ser em concentração diferentes...

**O Chi Ying** é a energia passiva e negativa, um poder mais ligado a morte. É encontrada em abundância em planos como Spiritum...(Chi Negro).

**O Chi Yang** é a energia ativa e positiva, poder mais ligado a vida. É encontrada em abundância em planos como Arcádia...(Chi Escarlate).

OBS: é bom esclarecer que não há este maniqueísmo entre bem e mal na cultura oriental

**Foco** é quanto o shintai está estabilizado, porque quanto mais estabilizado, ou seja quanto mais o a mente, o corpo e o espírito de ser se encontrarem em equilíbrio, mais melhor esta energia pode ser utilizada...

O chi flui de maneira diferente em cada ser, assim cada ser possui uma vibração de chi peculiar que funciona como uma identidade, ou uma digital ou uma runa mágica...

**HUN** – é a porção de nossa alma **racional**, onde fica nossa **mente** quando o nosso chi se concentra nesta área é daqui que se manifesta os **poderes Psíquicos**...

Está outra parte da alma representa nossa porção animal, natural, nossos instintos; mas dependendo da concentração de chi, desta alma ela se chama de duas formas...

**P'AI** porção **bestial** positiva (yang): é daqui que provem as habilidades do corpo e do espírito relativas as mudanças, como metamorfose e outros poderes e habilidades primarias da Criação.

**P'O** porção **bestial** negativa (ying) : é daqui que provem as habilidades do corpo e do espírito mais ligadas a constância do corpo e do espírito e outras habilidades primárias da Destruição. ( onde nasce o **Chi Demoníaco** )

**Chi Demoníaco** é um falso chi que provem de emoções da aura como ódio e a energias não canalizadas pelo shintai, ele não vibra como ying nem yang e sua existência por si só, já compromete o fluxo das coisas na Existência. Ele é aparentemente mais fraco que o chi normal, pois sua energia não é concentrada e destilada pelo shintai, mas poder ser conseguido muito mais fácil. A não existência de chi e da vida como em planos devastados como Arkanum geram o chi maligno... (este nome pode ser mudado de acordo com a cultura...)

Em termos de regra considere o CHI Demoníaco como a parte do Chi que não é controlada pelo Foco.

Podemos realizar efeitos com chi, quando utilizamos a magia, ou quando vivemos em um ambiente especial, nestes dois casos o nosso próprio corpo é alterado, e quando isso acontece as vibrações mudam, e estas mudanças acarretam numa nova constituição do corpo shintai que lhes concedem através dele poderes especiais para estes seres com estas mudanças...

**Exemplos:**

**Anjos** Seres que possuem uma grande concentração de chi Yang e uma alma P'ai.

**Demônios** Seres que possuem uma grande concentração de chi Ying e uma alma P'°

**Vampiros** Seres que não possuem CHI e uma alma P'ai.

**Mortos Vivos** Seres que só possuem chi ying.

**Lincantropos** Seres que só possuem chi yang.

Esta definição é apenas ilustrativas, pois dependendo do mundo e do tipo de Anjo, Demônios ou Vampiros... a constituição do corpo Shintai é alterado de forma diferente, mais isso no geral apenas representa que estes seres possuem poderes especiais de sua raça que teriam origem na Arte do Chi,...

Os **CHACRAS** seriam tipos de focus para se desenvolver o CHI, cada chacra pode interagir e de uma forma diferente com o chi, desenvolvendo novas vertentes para o uso desta energia...

As **Doutrinas** seriam os estilos de luta com chi, que desenvolvem melhor um poder específico.



# Regras : CHI

## CHI

Os poderes de Chi são poderes que representam as energias interior dos seres, este poder pode ser representado como origem dos poderes considerados raciais. Considere que o personagem recupera um ponto de CHI a cada 30 minutos.

**1 ponto:** *Desperto.* 1 ponto de Chi + 1 a cada 2 níveis.

**2 pontos:** *Espiritualista.* 2 pontos de Chi + a cada 2 níveis.

**3 pontos:** *Doutrinado.* 3 pontos de Chi + 1 por nível.

**4 pontos:** *Mestre.* 5 pontos de Chi + 1 por nível.

**5 pontos:** *“Satori”- A Iluminação.* 7 pontos de Chi + 1 por nível.

**FOCO** A cada ponto de CHI que o personagem possui ele terá um ponto de foco, na realidade os pontos de focos são as mesmas coisas que os pontos de Chi.

*Exemplo:* Seu personagem é um desperto do CHI (possui o aprimoramento Chi no primeiro nível) e agora alcançou o 3º nível portanto possui 2 pontos de Chi que é o mesmo que ter **foco 2**.

**SHINTAI** É o estado de união entre o corpo, o espírito e a mente para se utilizar o CHI é necessário atingir este estado por isso animais e outros seres não podem utiliza-los, não possuem a disciplina necessária para isso. Há mitos que dizem que se um ser conseguir manter o estado shintai ele atingirá a imortalidade...

## Regra Opcional: CHACRA

Seu o mestre quiser pode usar esta regras opcional, para o CHI, considere que o personagem guarda seu pontos de chi em um foco, até ai tudo bem. Mas existe diferentes tipos de foco na verdade cada chacra é um tipo de foco, acredita-se que a função dos chacras é fazer a ligação entre o campo de energia que circunda o ser humano com o corpo físico. Eles se conectam com o sistema nervoso e os órgãos vitais. Cada um possui uma tonalidade dominante e permanecem desconhecidos para aqueles que não possuem a doutrina para enxergá-los, são os elos entre o corpo, o espírito e a mente, funcionam como uma espécie de sentidos super-apurados, que permitem ao ser humanos sentir coisas das quais jamais pensou ser capaz, então portanto através do chacras que se atinge o estado SHINTAI necessário para a canalização do chi. São, ao total, sete chacras, rodando de energia vibrante e colorida, os chacras espalham-se ao longo da coluna vertebral e da cabeça em sete pontos diferente.

Cada chacra possui uma vertente especial, uma maneira diferente de se utilizar a energia CHI, a energia sofre a influência do chacra que é seu foco, o personagem deve escolher qual chacra que será seu foco, normalmente cada ser possui apenas um chacra apenas de foco, mas ele pode adquirir outro com experiência...Dizem que uma das funções necessárias para se atingir permanentemente o estado SHINTAI e a imortalidade é possuir todos os chacras despertos...

## SAHASRARA

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento

O chacra violeta é o Chakra da Coroa, ou Sahasrara. Está ligando à mais alta espiritualidade, esse centro energético ancora a centelha divina que habita o ser humano. É a sede da alma, a fonte da mais pura consciência. Na Índia, acredita-se que ao encarnar, o espírito penetra no corpo pelo centro coronário, iniciando sua descida até atingir o chacra básico, no final da coluna vertebral, e ali enraizar-se.

Seus poderes incluem a mutação das emoções. Através de meditações e um rigoroso auto-controle mental (teste de WILL para atingir uma concentração perfeita), você pode alterar o sentimento de uma pessoa, fazendo-a odiar, amar, respeitar ou até amedrontar-se com alguém ou algo. Também é possível romper o elo entre seu corpo e os espíritos que desejem possuí-lo. Não é preciso nenhum teste, pois o personagem simplesmente não pode ser possuído enquanto estiver com o chacra funcionando. O uso em grandes quantidades destes poderes, enfraquece o chacra. Assim, sua energia começa a desaparecer e suas capacidades vão com ela. Para recuperá-las, é preciso incorporar novamente a força da cor violeta. Através de gemas, luzes, roupas ou qualquer outro material, deve-se deixar o corpo em contato com esta cor, e realizar uma longa meditação (pelo menos 2 horas).

## AJNA

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento

Este é o chacra frontal, também conhecido como Terceiro Olho. Esse vórtice energético tem ligação com a sabedoria profunda e os poderes psíquicos. Sua cor lembra a profundidade da noite e do mar. Aqueles que desenvolvem este chacra geralmente possuem uma destas duas características: uma ou mais pintas no centro da testa, ou a abertura de um outro olho nesta região. Relacionado com a visão clarividente e a percepção intuitiva, pode-se observar coisas diferentes que os olhos humanos não perceberiam. Tais como enxergar almas que vagam pelo mundo (com um teste bem sucedido de PER); ter uma noção muito mais nítida do perigo, tal como sentir energias positivas ou negativas que pairam sobre as auras (com um teste de PER); enviar imagens específicas e sem movimento (como fotografia) para a mente de um indivíduo escolhido (com um teste de WILL); compreender o significado de um sonho, como saber se algo ruim está para acontecer, alguém está planejando fazer-lhe algum mal ou que seres místicos estejam observando-o (com um teste bem sucedido de INT); e, por fim, profetizar limitados acontecimentos do futuro, como ver que alguém próximo irá morrer, mas não sabendo exatamente quem é (com um teste difícil de PER).

Quando é desgastado pelo uso indiscriminado, o Ajna pode gerar excesso de fantasia e sensação de isolamento ou perseguição. O Mestre deve fazer o personagem ver coisas que não existem e ter sensações como se fossem paranóicos. Para recuperar o equilíbrio deste chacra, é preciso em um estado de vegetação (isolar-se das percepções exteriores) sob uma noite inteira.

### **VISHUDDHA**

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento

Os tons mais claros do azul - do celeste ao turquesa - estão relacionados com este chacra. Também relaciona-se à ligação entre o plano físico e espiritual por meio da oração e dos mantras, sons sagrados do antigo idioma sânscrito. É o Chakra da Garganta, vital para comunicadores em geral, como escritores e artistas.

Suas capacidades incluem a comunicação através do pensamento, conhecida como telepatia. Se o personagem quiser se enviar e receber pensamentos para alguém que também deseje-o, nenhum teste é preciso. Mas, para com alguém que se recuse a fazê-lo, é necessário um teste de WILL vs WILL. Também só é possível usar telepatia com alguém que se próxima e que você saiba de sua presença.

Outro poder é a comunicação com os espíritos, podendo enviar e receber mensagens para Spiritum. É possível conversar com almas que estejam na Terra, fazendo-as ouvir e falar sem se prender em arrependimentos, levando uma conversa séria. E, você também é capaz de emudecer todo o tipo de som em uma área de WILL metros de diâmetro, bem como reconhecer a origem e natureza de qualquer ruído.

Para renovar as cargas místicas após serem usadas com muita frequência, o personagem deve permanecer um longo tempo em calma e relaxamento, como tirar um dia de folga. Fazer isso enquanto toma banho é ainda mais eficaz e rápido.

### **ANAHATA**

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento

Este é o chamado Chakra Cardíaco, que está ligado à saúde (cor verde) e o amor (cor rosa), que entrelaçam-se no centro do peito. É o centro energético que metaboliza os sentimentos mais sutis do ser humano: carinho, ternura, afeto, compaixão e amor; bem como os seus contrários: ódio, medo, terror e incompreensão.

Suas vantagens possibilitam o poder da regeneração natural, que é o poder da cura e da saúde. Um humano normal recupera 1 PV por dia. Os doutrinados com este chacra recuperam 1 PV a cada 12 horas.

Também é possível incitar sentimentos sobre o seu personagem nas mentes das outras pessoas, fazendo-as admirá-lo como a um deus ou temê-lo como a Satã. Basta ser bem sucedido em um teste de WILL vs WILL da vítima e esta passará a obedecer a todas suas ordens (só não valem comandos suicidas) durante uma cena ou 3d6 rodadas. Usando este poder, uma vez por dia, durante uma semana, a vítima passa a se subordinar a você como um servo por uma espécie de amor que se desenvolve em seu subconsciente.

Quando desgastado, o Anahata provoca efeitos reversos. Ao invés de uma pessoa obedecer suas ordens, ela se sentirá ainda mais compelida a odiá-lo e a desejar sua destruição. Também pode acarretar doenças cardíacas se e até a morte. Para recuperar sua energia, é preciso usar amuletos de esmeralda e quartzo-rosa, enquanto permanece meditando e mantendo o ritmo cardíaco controlado.

### **MANIPURA**

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento

O Chakra do Plexo Solar, ou Manipura, concentra a energia vital do corpo, conectada a energia solar. Absorve o chi da natureza e o enviado para todo o corpo. Essa energia é usada tanto física quanto espiritualmente.

Os doutrinados com o Manipura são capazes de aumentar seus atributos físicos (FR, CON, DEX e AGI) em 1d6 durante algumas rodadas. Isso só permitido algumas vezes, como em situações que esforços sobre-humanos fossem precisos. O Mestre deve concentrar se um personagem pode ou não usar esse poder.

Também é possível incitar ainda mais a sua vontade, tornando sua determinação ainda mais dominando. Isso é possível quando for necessário um teste de WILL e você falhar. Pode-se optar por realizar mais uma vez o teste. Assim, um personagem tem a chance de utilizar o que chamam de Vontade de Ferro.

Um outro bônus que ele propicia é a vantagem sobre a sabedoria comum. Este chacra permite que conhecimentos sejam assimilados com muito mais facilidade, o que faz com que um personagem receba alguns benefícios em sua experiência (algo como acrescentar +10 pts em perícias e +1 ponto de experiência por ter aprendido alguma coisa útil).

Em desarmonia, este chacra causa grandes distúrbios. Como, por exemplo, covardia, insegurança e confusão mental. Estes problemas só podem ser solucionados com a reposição da energia perdida, o que deve ser feito através da luz solar, fogueira e terra fofa. Deve-se deitar e repousar durante longas horas.

### **SWADISHTHANA**

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento

Este é o famoso Chakra do Umbigo. O soberano da sensualidade e da sexualidade. Ele enfatiza a socialização entre as pessoas, a alegria esfuziante, o prazer de viver e a vontade de celebrar. Localizado cerca de três dedos abaixo do umbigo, este centro energético é muito apreciado pelas dançarinas hindus.

Relaciona-se seus poderes ao carisma e a aparência física. Ele é capaz de propiciar capacidades incríveis, como, através de um teste de WILL vs WILL, fazer uma pessoa ficar sua amiga por uma cena ou 3d6 rodadas. Através de danças sensuais, encantar espectadores que a assistam, deixando-os suscetíveis aos seus comandos (teste de CAR vs WILL do alvo).

Usava-se o Swadishthana para aumentar a vitalidade, capaz de conseguir, por curtos períodos de tempo, uma aparência mais bela e vivaz do que a real. Essa aparência geralmente desperta olhares cobiçosos do sexo oposto. Também pode ser usado para gerar a capacidade de incentivar a paixão em corações humanos, bastando ter um sucesso em um teste de CAR. Perícias baseadas em CAR, como sedução e empatia, sempre terão seus testes normais considerados fáceis e os difíceis considerados normais.

Para recuperar a energia caso ela seja gasta de maneira exagerada, é preciso vestir roupas e colares alaranjados. Pedras como a

opala-de-fogo são extremamente indicadas para estas ocasiões. Uma grande depressão atinge o personagem até que seus poderes se equilibrem novamente.

## **MULADHARA**

**Custo:** 2 pontos de Aprimoramento

O Chakra Básico. A energia mais material e concreta do corpo localiza-se na base da coluna, perto dos órgãos genitais. É o vórtice responsável pela ação e pensamento. Associa-se a símbolos de nobreza e majestade e é representado por um elefante na cultura indiana.

Esse chakra fornece a força necessária para a concretização e materialização dos nossos desejos. Ele concede um controle extraordinário sobre a força-pensamento como nenhum humano imagina. Através de um sucesso em um teste de WILL, é possível criar objetos genéricos, como espadas, relógios, tesouras, luvas, mochilas, velas, etc. Já, com um teste difícil de WILL, é possível materializar objetos específicos, como a chave que abre uma porta, um buquê das flores que a princesa gosta, o perfume a que o mago é alérgico, etc.

Também permite um controle sobre o corpo como jamais foi visto. É possível controlar a própria circulação sanguínea, através de um teste de WILL, para impedir uma hemorragia. Ou, então, passar dias sem comer ou beber nada, sobrevivendo apenas por força de vontade própria. Concede a possibilidade de seu toque causar dano em espíritos, como se eles fossem humanos palpáveis também.

Para recuperar sua energia, é preciso beber sangue quente de animais ou pessoas, carregar rubis, jaspe ou granadas como amuletos, ou mesmo projetar luzes infra-vermelhas sobre seu corpo, durante longas meditações que podem durar até dias inteiros. O desequilíbrio deste vórtice causa danos físicos, pois estanca a circulação sanguínea. Cada vez que seus poderes são usados sem muito intervalo, o personagem vai perdendo PVs conforme realiza os efeitos desejados.

Para cada realizar os efeitos descritos daquele chakra é necessário o gasto de pelo menos 1 ponto de CHI do mesmo, se o jogador quiser realizar efeitos maiores relacionados ao chakra o mestre pode exigir um gasto maior. O jogador recupera um ponto de CHI a cada 10 min, para seu chakra se realizar, as descrições características para reposição de energia, se o jogador tiver mais de um chakra terá que fazer cada ritual para seus chakra específico.

## **Regra do CHI YING/YANG**

O chi no corpo de um ser, flui de duas maneira uma negativa e passiva, o chi ying e uma maneira positiva e ativa, o chi yang. Em termos de regra algumas manobras, doutrinas e poderes místicos se acordo com tipo de poder só podem ser ativado por um tipo específico de chi, seres humanos normais e despertos possuem os dois tipos de chi, mas algum seres não naturais possuem chi só ying, ou só yang, e até existe seres sem chi próprios (como vampiros).

Um personagem a cada ponto de chi que adquire ele pode escolher se o chi será ying ou yang. Mas cada tipo de Chi acaba por disponibilizar poderes exclusivos, mas o desequilíbrio de um tipo de chi sobre outro pode gerar tipos de fraquezas e deformações, em seu corpo, mente e espirito...

**OBS:** No caso de dos focos Chacras determinados tipos de Chi são necessários para determinadas habilidades do chakra.

*Exemplo:* No 7º nível um personagem Doutrinado possui 10 pontos de Chi em seu foco, no caso seu foco para canalizar o chi é o chakra Manipura do Plexo Solar (2 pontos de Aprimoramento), mas seu chi ying é 4 e seu chi yang é 3, então o terá MANIPURA 4/3, (ying-yang).

## **CHI YING**

O chi ying também conhecido como **Chi Negro**, a energia ying é ligada ao fluxo da morte, as coisas não vivas, as capacidades do corpo e as tendências malignas e ordeiras do cosmo. Os poderes do chi Ying, são ligados ao controle dos entes (coisas não vivas) e aos poderes do corpo, lidando sempre com as habilidades físicas, (atributos Físicos do personagem).

## **CHI YANG**

O chi yang também conhecido como **Chi Escarlate**, a energia yang é ligada ao fluxo da vida, as coisas vivas, as capacidades do espirito e as tendências benignas e caóticas do cosmo. Os poderes do chi Yang, são ligados ao controle dos seres (coisas vivas) e aos poderes do espirito, lidando sempre com as habilidades mentais, (Atributos Mentais do personagem).

## **CHI DEMONÍACO**

Em termos de regra considere os pontos de Chi Demoníaco os pontos de chi não “destilados” peloshintai. Calcula-se assim:

O personagem possui um ponto de Chi demoníaco por nível, mais o equivalente ao dobro do seu nível atual, menos seu pontos de Chi normais...ou seja um personagem de 5º nível (*desperto*) que possui 3 pontos de CHI, encontra ponto possui 12 pontos de CHI Demoníaco.

Mas a cada 3 pontos de Chi Demoníaco o personagem possuirá uma deformação, ou seja divirta-se mestre...

# PODERES MÍSTICOS

Representam pequenos efeitos que podem ser feitos através do domínio do CHI. Os poderes místicos consomem a essência de quem os usa, então quando se usa estes poderes você paga o custo do nível do poder em pontos de Chi.

Estes poderes são apenas exemplos, muitos outros podem ser criados e são especificados em doutrina...

**PS:** *Alguns poderes de ataque, necessitam de uma perícia para ser utilizada, e deve ser adquirida separado com pontos de perícias.*

Exemplos:

## Poderes YING

### **Arma Corporal**

O personagem é capaz de criar uma arma da própria carne que causa dano de 1d6 por ponto de Chi.

### **Armadura Corporal**

Seu personagem ganha 1 ponto de IP por cada 3 pontos de Chi.

### **Ataques Extras**

Seu personagem ganham um ataque extra por cada 3 pontos de Chi.

### **Aumento de Atributos Físicos**

Seu personagem ganha mais 1d6 para somar em atributo físico, durante uma rodada.

### **Defesas Extras**

Seu personagem ganham uma defesa extra por cada 3 pontos de Chi.

### **Garras**

Seu personagem pode transformar suas mãos em garras que causam 1d6 de dano mais seu bônus de força, por cada ponto de Chi gasto.

### **Regeneração**

Seu personagem pode transformar 1 ponto de chi em um PV, apenas para curar a si mesmo.

### **Salto**

Seu personagem pode saltar 10m por ponto de Chi.

## Poderes YANG

### **Absorver Chi**

Seu personagem pode absorver os danos causados por tiros de chi e somar aos seus PVs.

### **Armas de Chi**

O personagem é capaz de criar uma arma de Chi que causa dano de 1d6 por ponto de Chi.

### **Aumento de Atributo Mental**

Seu personagem ganha mais 1d6 para somar em atributo físico, durante uma rodada.

### **Aura de Energia**

Seu personagem ganha 1 ponto de IP por cada 3 pontos de Chi.

### **Cura**

Seu personagem pode transformar 1 ponto de chi em um PV, apenas para curar a si mesmo.

### **Dano Místico**

Seu personagem pode envolver suas mãos em energia e assim passam a causar 1d6 de dano mais seu bônus de força, por cada ponto de Chi gasto.

### **Tiro de Chi**

Seu personagem pode causar um dano de 1d6 por ponto de chi que alcançam uma distancia de 10m por ponto de Chi.

### **Vôo**

Seu personagem cria asas que podem faz-lo voar com uma velocidade de 20 m/s.

## **Poderes Sobrenaturais**

*(este poderes podem ser achados em outros livros e net-book, mas serem descritos por min em nets posteriores...)*

São poderes místicos desenvolvidos por seres especiais como dragões, anjos, demônios, vampiros, e outros seres sobrenaturais, como poderes animais, poderes angelicais, demoníacos, vampíricos, mortuários, póstumos, celestiais, infernais e outros...

Normalmente para obter tais poderes deve alguma ligação com os representantes deste poder, como ser um anjo ou meio anjo, mas este poder pode ser adquirido por terceiros se este forem ensinados por um portador do mesmo ou dados através de magia. Não se pode obter poderes de natureza diferentes, como ter poderes de animais e angelicais...

**1 ponto:** 1 poderes sobrenaturais.

**2 pontos:** 3 poderes sobrenaturais.

**3 pontos:** 5 poderes sobrenaturais.

**4 pontos:** 7 poderes sobrenaturais.

**5 pontos:** 10 poderes sobrenaturais.

### **Imperfeições Sobrenaturais**

São fraquezas que acarretam uso do Chi Demoníaco para poderes sobrenaturais, muitas vezes seres como Vampiros e Demônios se utilizam deste poder para aumentar suas habilidades, mas como sempre existe um preço para o poder estas fraquezas correspondem isso. Dependendo da fraqueza há um custo para ela, ele concede um bônus para somente ser usados em poderes sobrenaturais.

# DOUTRINAS MÍSTICAS

Se você leu o livro até aqui deve estar se perguntando, Por que se este poder de Chi, é tão importante por que o utilizamos para lutar ...

É por que na luta é que nos concentramos num único, objetivo (principalmente na filosofia oriental) e assim mais facilmente atingimos o estado shintai.

As doutrinas são desenvolvimentos de um aspecto de Chi ou de um poder dele. (é como na Televisão, existem vários canais, e neles programas e assim por diante...).

As Doutrinas seguem a mesma regra do ESTILO DE LUTA.

## Exemplo:

**NOME :** LEIKO HADOUKEN

**RESTRIÇÃO :** DANO MÍSTICO, TIRO DE CHI, AUMENTO DE ATRIBUTOS FÍSICOS. NÃO PODE SER USADA PELO CHI DEMONÍACO E DEVE SER .

**PONTOS DE TÉCNICA :** 15 PONTOS DE CHI.

**DESCRIÇÃO :** UMA LUTA QUE SE UTILIZA DE MOVIMENTOS RÁPIDOS DE SOCOS DE CHUTES. PARA DOMINAR ESTA DOUTRINA DEVE SER PASSADA POR UM TESTE FINAL AONDE SÃO PASSADA UMA QUANTIDADE DE CHI PARA SER ABSORVIDA PELO SEU FOCO.

**BÔNUS :** +2 EM FRE +4 EM DEX.

**PENALIDADES :** SEU PERSONAGEM NÃO PODE ADQUIRIR O CHI DEMONÍACO SOBRE PENA DE PERDER A DOUTRINA.

# MANOBRAS MÍSTICAS

Agora chegaremos no que você esperava quando começou a ler este Livro...(Hadoukennn!!!!)  
Seguem a mesma regra de MANOBRAS ESPECIAIS.

## Exemplo:

**NOME :** HADOUKEN

**RESTRIÇÃO :** O PERSONAGEM DEVE FAZER UM TESTE DE WILL PARA MANTER A CONCENTRÇÃO, PARA EXECUTAR O GOLPE.

**CUSTO :** 2 PONTOS DE CHI.

**DESCRIÇÃO :** ESTA MANOBRA FOI DESENVOLVIDA POR UM MESTRE ORIENTAL E DESENVOLVIDA POR RYU, QUE EXECUTA ATRAVÉS DE UMA CONCENTRAÇÃO E CONCENTRA SEU CHI NUMA ESFERA MACISSA DE ENERGIA.

**DANO :** 2D8.

**NOME :** LEIKEN

**RESTRIÇÃO :** AO UTILIZAR ESTE PODER EXISTE UMA LIMITAÇÃO DE NÚMEROS DE TIROS PELA CAPACIDADE NO CHI, SE O PERSONAGEM FOR DESPERTO PODE USA-LA UMA VEZ POR DIA, ESPIRITUALISTA 4 VEZES POR DIA E DOUTRINADO ELE PODE USÁ-LA A VONTADE EM QUANTO TIVER PONTOS DE CHI.

**CUSTO :** 1 PH.

**DESCRIÇÃO :** ESTA MANOBRA FOI DESENVOLVIDA PELA GENKAI E DEPOIS UTILIZADA POR YUSUKE URAMECHI SEU DISCIPULO, ELE CONCENTRA TODA A ENERGIA DE SEU ESPIRITO EM SEU DEDO E DISPARA EM UM TIRO COMO SE FOSSE UMA ARMA.

**DANO :** 1D6+3.