

GURPS®

ARTES MARCIAIS

SISTEMAS DE COMBATE EXÓTICOS PARA TODAS AS CULTURAS



ESCRITO POR C.J. CARELLA

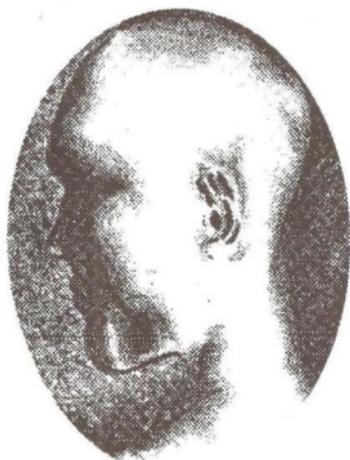
publicado sob autorização de
STEVE JACKSON GAMES

Wii

G U R P S

ARTES MARCIAIS

SISTEMAS DE COMBATE EXÓTICOS PARA TODAS AS CULTURAS



Tradução

Eduardo F. Soares

Revisão

Douglas Quinta Reis

Devir

DEVIR LIVRARIA

Copyright © Steve Jackson Games

Título Original: **GURPS Artes Marciais**

Ilustração da Capa: **Jeff Koke**

Ilustrações Internas: **Dan Smith, Guy Burwell e Lourenço Mutarelli Jr.**

Coordenação Editorial: **Devir Livraria**

Tradução: **Eduardo F. Soares**

Revisão: **Douglas Quinta Reis**

Edição Eletrônica: **Tino Chagas**

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
(CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, SP, BRASIL)

Carella, C.J.
GURPS : Artes Marciais / C.J. Carella ; tradução Eduardo F. Moraes ; revisão Douglas Quinta Reis. -- São Paulo : Devir, 1999

Título original: GURPS : Martial Arts
Vários ilustradores.

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Título

99-4030

CDD-793-9

ÍNDICES PARA CATÁLOGO SISTEMÁTICO

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Jogos de aventura : Recreação | 793.9 |
| 2. Jogos de fantasia : Recreação | 793.9 |
| 3. "Roleplaying games" : Recreação | 793.9 |

ISBN: 85-85443-66-9

Publicado por **DEVIR LIVRARIA LTDA.**

© da versão em português
maio de 2000

Impresso no Brasil

Direitos cedidos com exclusividade para a língua portuguesa em todo o mundo para a Devir Livraria Ltda.

Todos os direitos reservados.

Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada e armazenada em sistemas de banco de dados, ou processo similar em qualquer forma ou meio, seja eletrônico, mecânico, de fotocópia, gravação, etc... sem permissão por escrito dos detentores do copyright.

DEVIR LIVRARIA LTDA

BRASIL

Rua Teodureto Souto, 624 — Cambuci — S.P.

Caixa Postal 15239

CEP 01539-000 — São Paulo — S.P.

Fone (0XX11) 3272-8200 — Fax (0XX11) 3272-8264

E-mail: duvidas@devir.com.br

Site: www.devir.com.br

PORTUGAL

Av. Infante D. Henrique, 332

Pátio Traseiro ed.3

1800-224 — Lisboa — Portugal

Fone: 21 8310045 — Fax: 21 8380591

E-mail: devir@devir.pt

Site: www.devir.pt

G U R P S

ARTES MARCIAIS

SISTEMAS DE COMBATE EXÓTICOS PARA TODAS AS CULTURAS

Escrito por C.J.Carella

Material Adicional de J.C.Conners, Geoffrey E.Fagan,
Burnie Fox, Lee Gould, Steve Jackson, Steffan O'Sullivan,
Michael Phyllaier Jr., Sean Punch e Charles Wheatly

Editado por Sean Punch e Lillian Butler

Capa de Jeff Koke

Ilustrações de Dan Smith, Guy Burwell e Lourenço Mutarelli Jr.

Sistema GURPS criado por

Steve Jackson

Editor Chefe

Scott Haring

Editor da linha GURPS

Sean Punch

Composição e tipologia

Lillian Butler e Jeff Koke

Produção da capa e diagramação

Jeff Koke

Assistente de Produção

Joey Janisheck

Direção de Arte

Lillian Butler

Gerência Gráfica

Monica Stephens

Gerente de Vendas

Claudia Smith

Testes e Comentários: Lynette R.F. Cowper, Peter Fleming, Lan Kelly, Kromm's Victims (Graham Cross, Terry Fong, Eric Leonard, Bill Letourneau, Bonnie Punch e Patrick Salah), Jason Levine, Paul Wriener, Earl Dana York e todos que participaram da Mailing list **GURPSnet** ou do site **rec.games.frp.gurps** que usaram seu tempo para tecer comentários sobre este livro.



YIN YANG SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4	<i>A Disputa de Vontades</i>	48	<i>Estilo contra Estilo</i>	79
Sobre os Autores	4	<i>Órgãos Vitais</i>	49	Chin Na	79
Sobre o GURPS	4	<i>Ferimentos Parciais</i>	50	Escrima	80
1. HISTÓRIA	5	<i>Exemplo de Combate de Artes Marciais</i>	51	<i>O Frenesi de Violência</i>	80
China	6	<i>Regra Opcional: Combinações</i>	54	Esgrima Francesa	80
Bodhidharma	6	<i>Os Tipos de Competição</i>	55	Goju Ryu	81
Taísmo	7	<i>Combate Cinematográfico:</i>		<i>A Aventura do Frenesi de Violência</i>	81
Japão	9	<i>A Noite do Caveira</i>	57	Hapkido	82
Budismo (Zen Budismo)	9	<i>Manobras Cinematográficas</i>	57	Estilo Hashishin	82
Miyamoto Musahi	10	<i>Combate Mais Rápido</i>	59	<i>Rashid ibn Hasan al-Alamut</i>	82
Bruce Lee	11	<i>Regras Opcionais de Combate</i>	60	Hsing-Yi Chuan	83
As Artes Marciais e a Lei	13	<i>Combate em Torneios</i>	61	<i>Exterior vs Interior;</i>	
O Arquipélago da Indonésia	14	<i>A Interpretação de Torneios</i>	62	<i>Duro vs Suave</i>	83
Mitos e Concepções Errôneas	14	<i>Oponentes Não-humanos</i>	63	Isshinryu	84
<i>As Mulheres e as Artes Marciais</i>	15	<i>Regras Cinematográficas</i>	64	Chi	84
2. PERSONAGENS	17	<i>O Estilo Chambara</i>	64	Esgrima Italiana com Florete	84
Custo em Pontos	18	<i>Ataques Múltiplos</i>	65	Jeet Kune Do	85
<i>Estudantes Principiantes</i>	18	<i>Regras de Ataques Múltiplos</i>	65	Judô	85
A Escolha de um Estilo	19	<i>Iniciativa</i>	65	<i>As Artes Marciais e o Psiquismo</i>	
<i>Realidade, Realismo e Fantasia</i>	19	<i>Controlando Ataques Múltiplos</i>	66	<i>Regras Opcionais</i>	85
Tipos de Personagens	20	<i>Dano e Recuperação</i>	67	Jujutsu	86
<i>Saburo: Assassino Ninja</i>	20	<i>Mais Regras Opcionais para Pontos de Atordoamento</i>	68	Kalari	86
<i>O Caveira: Combatente do Crime dos Anos 30</i>	22	Tabela de Erros Críticos em Combate		Caratê	87
Vantagens, Desvantagens e Habilidades	25	Desarmado	68	Miyamoto Musashi	88
Vantagens	25	Golpeando e Aparando	68	Kempô	88
Novas Vantagens (Realistas)	26	Segurar, Chaves & Arremessos	69	Kendô	88
Novas Vantagens (Cinematográficas)	27	4. ESTILOS	70	Kenjutsu	88
Desvantagens	28	Perícias	71	Kobujutsu	89
Novas Desvantagens	30	Perícias Primárias, Secundárias e Opcionais	71	Kuk Soo Won	90
Perícias	31	<i>A Criação de Novos Estilos</i>	71	Kung Fu	90
Novas Perícias (Realistas)	32	<i>O Desenvolvimento de Novos Estilos Durante o Jogo</i>	72	Kuntao	91
Novas Perícias (Cinematográficas)	36	Perícias Cinematográficas	73	(Sgt.) Sergei Mikoyan	91
Artes Marciais a "Four-Color"	40	Manobras	73	Kyudo	92
Super-Artes Marciais	40	Manobras Cinematográficas	74	Corpo-a-corpo Militar	92
A Magia das Artes Marciais	40	O Custo do Estilo	74	Muay Thai	92
3. COMBATE	41	Combinando Estilos	75	Ninjutsu	93
A Planilha de Artes Marciais	42	<i>Habilidades Cinematográficas & Pré-requisitos</i>	75	<i>O Traje Ninja</i>	93
Manobras	42	<i>Os Uniformes das Artes Marciais</i>	76	Pakua	94
Aprendendo as Manobras	42	<i>Os Uniformes de Aikidô</i>	76	Pancrácio/Um Tau	94
<i>A Criação de Novas Manobras</i>	42	Estilos Históricos e Modernos	77	Pontius Pertinax	94
<i>Os Truques Sujos de uma Campanha</i>	43	Aikido/Aiki-jutsu	77	Pao Chuan	95
<i>A Concentração nas Artes Marciais Uma Regra Opcional</i>	44	Na Gh'i	77	Pentjak Silat	96
<i>Manobras e Perícias do Tipo Arte de Arma/Combate ou Arma/Combate Esportivo</i>	45	<i>Sistemas de Graduação</i>	77	<i>O Sistema de Graduação do Silat</i>	96
<i>A Verificação de Pânico e os Artistas Marciais</i>	47	<i>A Classificação de Okinawa</i>	77	<i>O Uniforme do Pentjak Silat</i>	96
		Bandô	78	Corpo-a-Corpo Policial	97
		<i>A Vida Depois da Faixa Preta</i>	78	Kung Fu Louva-a-Deus	97
		<i>Formas Animais Bandô</i>	78	Boxe Profissional	98
		Capoeira	79	Kickboxe Profissional	98
				<i>Reina Queen</i>	98
				Luta Livre Profissional	99
				Savate	99
				<i>A Graduação do Savate</i>	99
				<i>O Uniforme do Savate</i>	99

Corpo-a-Corpo para	
Defesa Pessoal	100
<i>A Iniciação Shaolin</i>	100
<i>Kung Fu Shaolin</i>	101
<i>O Uniforme Shaolin</i>	101
Briga de Rua	102
<i>Tommy Kwong</i>	102
Sumô	102
Tae Kwon Do Ranks	103
<i>Uniforme do Sumô</i>	103
<i>Tae Kwon Do Ranks</i>	104
T'ai Chi Chuan	104
Uechi Ryu	104
Kung Fu do Grou Branco	105
Kung Fu Wing Chun	105
Mestre Yi	105
Wudong	106
<i>Sha-Shan</i>	106
Kung Fu Wushu	106
Estilos Ficcionalis	107
<i>Arlah</i>	108
Estilos Alienígenas	108
Engajutsu	108
Caratê Kronin	109
<i>Chute em Varredura</i>	109
Estilos de Fantasia	109
Luta Ninho de Água	109
Kung Fu Homem-Dragão	110
<i>Irmã Magrethe,</i> <i>a Caça-demônios</i>	110
Smasha	111
<i>Salto em Arco com o Bastão</i>	112
<i>Tauleren Laureril</i>	112
Arte da Guerra Selvática	112
Estilos Futuristas	113
Ciberinjutsu	113
Esgri-ma com Espadas de Luz	114
<i>Arte Marcial Kaa</i>	114
Kung Fu Espacial	115

5. ARMAS & EQUIPAMENTOS — 116

Armas Chinesas	117
Espadas	117
Facas	117
Bastões e Armas de Haste	117
Manguais	118
Chicotes	118
Armas Japonesas	118
Espadas	118
Facas	118
Machados	118
Bastões e Porretes	118
Lanças e Armas de Haste	118
Manguais	118
Armas de Longo Alcance	119
Outras Armas	119
Equipamento Ninja	119
Armas	119
Espadas	119
Armas de Haste	119
Zarabatanas	119
Armas de Longo Alcance	119
Armas Especiais	119
Equipamentos Especiais	120
Explosivos	120
Armas Ampliadas	120
Venenos	121
Métodos de Envenenamento	121
Outras Engenhocas	122
Respirador de Bambu	122
Armas Disfarçadas	122
Cravos para Escalada	122
Planadores	122
Âncoras e Cordas	122
Sapatos Infláveis	123
Armas Indianas	123
Espadas	123
Bastões e Porretes	123
Armas da Indonésia	123
Facas	123
Espadas	123
Bastões e Porretes	123
Armas de Haste	124
Armas de Longo Alcance	124
Armas Coreanas	124
Espadas	124
Bastões e Porretes	124
Armas Especiais	124
Armas Filipinas	124
Facas	124
Espadas	124
Bastões e Porretes	124
Armas Europeias de Esgri-ma	125
Espadas	125
Facas	125
Capas	125
Armas Modernas	126
Bastões e Porretes	126
Manguais	126
Armas Ultra-tecnológicas	126
Bastões	126
Espadas e Facas	126
Chicotes	127
Armas de Longo Alcance	127
Armas Cibernéticas	127

Armas Especiais	128
Equipamento de Treinamento	128
Armas de Borracha	128
Floretes Eletrônicos	128
Armas Digitais	128
Armadura Digital para Sparring	128
Armadura para Sparring em Realidade Virtual	128
Boneco Wing Chun de Madeira	129
Armaduras	129
Armaduras Chinesas Antigas	129
Armaduras Japonesas Antigas	129
Armadura Kendô	129
Armadura Ninja	129
Luvas de Boxe	129
Armadura Moderna	129

TABELA DE ARMAS — 130

6. CAMPANHAS — 136

Campanhas Cinematográficas vs Campanhas Realistas	137
<i>A Campanha com Habilidades Secretas</i>	137
<i>Mundos Diferentes</i>	138
<i>Japão</i>	138
O Cenário da Campanha	139
<i>China e Coreia</i>	139
China	140
<i>Fantasia: O Mundo de Yrth</i>	140
<i>Aventuras em Yrth</i>	140
<i>Special Ops</i>	141
<i>Horror</i>	142
Japão	142
Outros Cenários	143
<i>Clijfhangers</i>	143
<i>Swashbucklers</i>	144
<i>Old West</i>	145
<i>Viagem no Tempo</i>	146
Temas das Campanhas	146
<i>Os Sobreviventes</i>	147
<i>Idéias de Aventuras</i>	148
<i>As Artes Marciais em Outros Cenários GURPS</i>	150
<i>A Criação de NPCs para Campanhas de Artes Marciais</i>	152
<i>A Busca do Mestre</i>	153
<i>Regras Absurdas</i>	154
<i>Comédia Kung Fu</i>	154

GLOSSÁRIO — 155

BIBLIOGRAFIA — 156

PLANILHA DE PERSONAGENS — 157

PLANO DE CAMPANHA — 158

ÍNDICE RECURSIVO — 159



INTRODUÇÃO

SupORTE e Apoio ao Sistema

Com o intuito de auxiliar os jogadores, foram criados nos EUA vários suplementos para o *GURPS*, cada um deles elaborado com o objetivo de levar os participantes a viver novas aventuras e conhecer novos universos.

Comentários,

Questões e Erratas

Se ao utilizar este suplemento você tiver questões ou dúvidas, sinta-se à vontade para nos escrever. Seus comentários e sugestões serão sempre muito bem-vindos e poderão orientar e influenciar nossos próximos lançamentos além de futuras revisões. Faremos todo o possível para responder a cada dúvida individualmente. Para facilitar este trabalho, sugerimos que suas questões sejam colocadas sempre de forma clara e concisa.

A melhor maneira de solucionar dúvidas de RPG é participar de um grupo ou poder se encontrar com mestres mais experientes. Neste sentido, tem sido incentivada a formação de núcleos *GURPS* em todo o país. Se você tem um grupo, certa experiência na área e vontade de apoiar jogadores novos, escreva-nos.

Procuraremos fornecer-lhe elementos que possam auxiliá-lo nesta tarefa. Se você precisa de ajuda, tentaremos encontrar um grupo perto de você que possa socorrê-lo.

Não somos perfeitos e, embora tenhamos trabalhado com afinco na tentativa de tornar este livro o melhor e mais acurado possível, certamente existirão algumas falhas. Você pode consultar listas com os erros que já descobrimos, ou nos foram apontados por leitores, em nosso site: www.devir.com.br

Onde nos encontrar:

1. Para descobrir o Grupo de Apoio *GURPS* ou a loja representante Devir (onde podem ser obtidos os suplementos) mais próxima de sua casa, telefone para:

(011) XX 3272-8200.

2. Para ser incluído no Cadastro Nacional de Jogadores, receber listas atualizadas de suplementos nacionais e importados e erratas, enviar comentários e sugestões, ou obter suplementos pelo correio, escreva para:

Devir Livraria Ltda.
Caixa Postal 15239
CEP 01599-970
São Paulo - SP

Ou envie um e-mail para:
duvidas@devir.com.br

3. Para tirar dúvidas pessoalmente, visite a Devir onde, com o objetivo de auxiliá-lo, procuraremos manter uma equipe de mestres de plantão aos sábados. Nosso endereço é:

Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci - São Paulo

Referências de Páginas

As regras e estatísticas neste livro são especificamente para o *GURPS Módulo Básico* e seus suplementos. Assim: MB, pág. 102 — significa página 102 do *GURPS Módulo Básico*.

Verificar as demais referências na última página deste livro.

As artes marciais, em todas suas formas, estão presentes na imaginação de várias gerações. Seja como um esporte, um espetáculo, uma disciplina mística ou uma forma de transformar o corpo humano, em uma arma finamente elaborada, as perícias necessárias para o combate corpo-a-corpo e seu condicionamento físico e mental são fascinantes.

As aventuras de fantasia e ficção vêm sendo profundamente influenciadas pelas artes marciais. O samurai irredutível, sempre pronto a arriscar a própria vida, tornou-se o paradigma do espírito guerreiro. Os ninjas, vestidos completamente de preto, movendo-se silenciosamente pela noite, tornaram-se vilões clássicos — e às vezes heróis. O "código de honra" do mestre de artes marciais, que age apenas em defesa própria ou em defesa dos mais fracos, serve como orientação para qualquer herói.

Este livro é dedicado aos GMs e aos jogadores que desejam mergulhar no mundo das artes marciais do passado e do presente, e àqueles que pretendem explorar o universo cinematográfico de Bruce Lee e Chuck Norris. Espero que você ache a história das artes marciais tão rica e excitante quanto sua fantasia, e que ambas possam criar o ambiente ideal para suas aventuras de RPG.

Este livro pode ser usado também para enriquecer outras campanhas. Um personagem de artes marciais pode se encaixar em qualquer cenário (veja o capítulo 6); afinal de contas, eles existem há milhares de anos e já visitaram os quatro cantos do mundo. Os GMs e jogadores que gostam de misturar cenários e ambientes diferentes devem se recordar da série de TV *Kung Fu*, que mostrava um monge chinês viajando pelo oeste americano.

Portanto ponha seu gi, aperte seu obi, coloque a katana e o nunchaku na bagagem e entre no mundo do *GURPS Artes Marciais!*

SOBRE OS AUTORES

C. J. Carella conseguiu finalmente progredir em sua carreira, deixando de ser um escritor amador e morto de fome para se tornar um escritor profissional morto de fome. Nascido em Nova York, C. J. morou no Peru, Venezuela e em Connecticut, nessa ordem. Sua experiência real com as artes marciais deve-se ao estudo do Karate-do Shitoryu. Sua vivência com as artes marciais cinematográficas inclui alguns milhões de horas de exposição a obras de ficção sobre artes marciais em todas as mídias possíveis, desde livros até filmes e vídeo-games.

Carella é bacharel em história medieval pela Universidade de Yale. Entre seus hobbies/obsessões incluem-se ficção científica e fantasia, histórias em quadrinhos e jogos, que ele costuma chamar de "material de pesquisa."

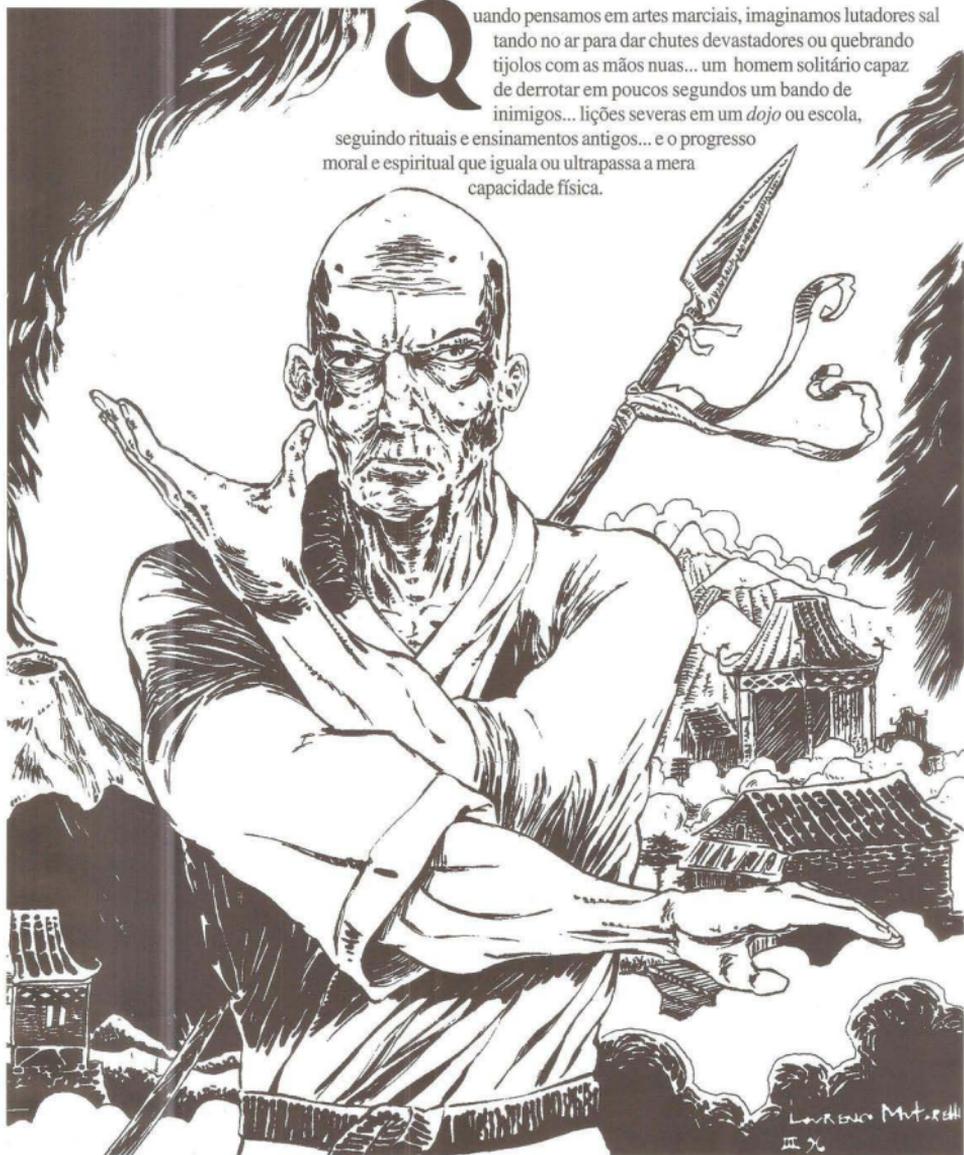
Seu caso de amor com o *GURPS* começou com a publicação de *Man to Man*. Entre seus créditos como escritor, incluem-se o *GURPS Império Romano*, *GURPS War Against the Chorr* e *GURPS Voodoo* para a Steve Jackson Games e *Pantheons of the Megaverse* e *Rifts Mercenaries* para a Palladium Books. Carella trabalha atualmente em tempo integral como um criador de jogos em Detroit, Michigan; o último de seus gatos que sobreviveu está atualmente vivendo no exílio.

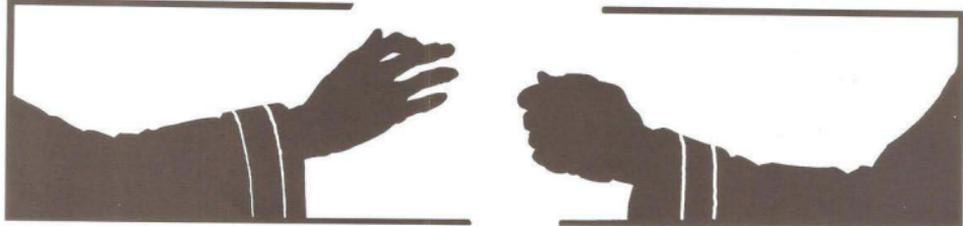
Sean Punch é um ex-físico de partículas que atualmente trabalha como editor da linha *GURPS* e guru dos sistemas para a SJ Games. Ele considera sua mudança de profissão um progresso. Hoje em dia ele trabalha via Internet, onde é mais conhecido como Dr. Kromm. Sean é fanático por jogos desde 1979.

Sean e sua mulher, Bonnie, vivem em Montréal, Québec com seus três gatos e um passarinho.

1 HISTÓRIA

Quando pensamos em artes marciais, imaginamos lutadores saltando no ar para dar chutes devastadores ou quebrando tijolos com as mãos nuas... um homem solitário capaz de derrotar em poucos segundos um bando de inimigos... lições severas em um *dojo* ou escola, seguindo rituais e ensinamentos antigos... e o progresso moral e espiritual que iguala ou ultrapassa a mera capacidade física.





Bodhidharma

Este mitológico sacerdote indiano é considerado o fundador do Ch'an (Zen) Budismo na China e o criador do Shaolin Ch'uan, hoje conhecido como Kung Fu Shaolin — v. pág. 101.

Bodhidharma nasceu por volta de 448 d.C., e era o filho mais jovem de um rei brãmame. Ele entrou para o sacerdócio budista na Índia e depois de ter atingido as mais altas posições na hierarquia, decidiu ensinar sua própria versão do budismo para o povo chinês. Segundo a lenda, ele percorreu a pé todo o caminho até a China, enfrentando inúmeros perigos. Ao chegar, ofendeu o imperador chinês ao qualificar seu trabalho como “mundano” e portanto sem valor (v. o parágrafo Budismo, na coluna lateral da pág. 9). Depois de deixar a capital da China dirigiu-se para o templo Shaolin, que naquela época se concentrava principalmente na tradução de documentos sagrados indianos para o chinês. O primeiro pedido de admissão de Bodhidharma no templo foi recusado; ele então se sentou para meditar, permanecendo em transe durante nove anos de frente para uma encosta. Segundo a lenda, seu olhar acabou perfurando a parede da encosta! Depois disso o líder do templo cedeu e deu as boas vindas a ele, que se tornou o líder espiritual dos monges.

Bodhidharma decidiu que os monges precisavam de algum tipo de sistema de exercícios, pois estavam tão fora de forma que pegavam no sono durante a meditação. O kung fu Shaolin surgiu a partir deste conjunto de exercícios criado por ele. Não se sabe ao certo se foi o próprio Bodhidharma quem desenvolveu os aspectos de combate do estilo. Sendo um nobre, é provável que ele tenha recebido algum treinamento militar, incluindo técnicas de luta livre, portanto é possível que ele tenha ajudado os monges a desenvolver um sistema tanto de autodefesa (sempre desejável nas áreas remotas, assoladas pelo banditismo) quanto de exercício.

Um outro aspecto dos ensinamentos de Bodhidharma exerceu uma grande influência sobre as artes marciais como um todo. O sacerdote ensinou aos monges como desenvolver o Chi (v. a coluna lateral, pág. 84) através de exercícios de respiração e técnicas de meditação. Como o Chi é um dos princípios fundamentais da maioria das artes marciais chinesas e japonesas, talvez este tenha sido o legado mais importante de Bodhidharma.

Desde os primórdios da civilização várias culturas vêm desenvolvendo e formalizando as perícias de combate. Os romanos e os gregos tinham técnicas sistematizadas tanto para o uso das armas quanto para o combate desarmado. Os guerreiros medievais eram treinados em luta livre e no manuseio da espada. A esgrima era uma arte altamente estilizada, que acabou se transformando em um esporte.

Hoje em dia, no entanto, o termo “artes marciais” está mais intimamente associado com os estilos asiáticos de combate. Desde o final da Segunda Guerra Mundial, e principalmente depois que os chamados “filmes de kung fu” tornaram-se populares, o Ocidente ficou fascinado com as perícias orientais. Mitos e fatos acabaram se misturando de maneira irreversível no imaginário popular, graças principalmente à indústria cinematográfica. A verdade, no entanto, é menos espetacular, e consideravelmente mais complexa.

As artes marciais orientais são principalmente formas de autodefesa, criadas normalmente por pessoas incapazes de utilizar as armas e táticas convencionais para se defender. Alguns estilos eram usados também como parte do treinamento de soldados, principalmente unidades de elite. Por último, muitas destas artes começam como métodos de exercício ou meditação de sistemas monásticos e filósofos da Ásia.

Para compreender melhor as origens das artes marciais (e seus diversos estilos) faremos um breve exame das principais etapas de seu desenvolvimento. Para mais informações sobre a história de escolas e estilos específicos, consulte o capítulo 4.

CHINA

Sob diversos aspectos, a China é o berço das artes marciais; os estilos mais antigos nasceram lá. A mais antiga referência a artes marciais em um documento histórico data de 2.674 aC, quando o quase mitológico imperador Huang Ti venceu uma importante batalha utilizando artistas marciais. Este protótipo do Kung Fu parece ter consistido principalmente de treinamento com armas, embora fosse um sistema de combate regimentado similar a outros sistemas criados posteriormente.

O Cavaleiro Errante Chinês

No período entre 700 e 200 aC a sociedade chinesa foi dilacerada por conflitos e guerras civis. Os senhores locais eram os governadores supremos de seus domínios, mas não tinham nenhuma preocupação com o país como um todo e estavam constantemente em estado de guerra contra seus vizinhos.

Naquela época turbulenta surgiu um novo grupo de guerreiros errantes que viajava pelos pequenos estados feudais e lutava tanto ao lado dos senhores quanto da plebe. Seu rígido código de honra contentaria um Cavaleiro da Távola Redonda; eles tinham obrigação de socorrer os fracos e defender acima de tudo aquilo que era certo e direito. A seus ideais elevados somava-se um grande nível de habilidade marcial. Os cavaleiros errantes da China, também conhecidos como *chun-tzu* ou cavaleiros, tinham a reputação de serem exímios espadachins e mestres em outras artes, que provavelmente incluíam formas primitivas de combate desarmado. Sua filosofia era influenciada pelo pensamento de Confúcio, que exaltava o serviço público, a imparcialidade e a abnegação.

Entretanto, da mesma forma que na Europa medieval, nem sempre os ideais dos cavaleiros chineses eram seguidos, e alguns historiadores afirmam que eles raramente viviam de acordo com a reputação legendaria que tinham. Em alguns casos, eles nada mais eram do que mercenários glorificados; em outros, eles mesmos acabaram toman-

do-se senhores feudais, contribuindo dessa maneira para perpetuar o problema. Mesmo assim, o ideal da cavalaria transformou-se no modelo de bom comportamento e veio a definir os padrões para muitos dos futuros candidatos a herói.

O Templo Shaolin

No século V aC foi fundado um templo budista no monte Shao-Shih; chamado Shaolin Ssu, que significava "O Templo da Floresta". Este templo transformou-se em um dos mais famosos centros de ensino da religião budista, então em seus primórdios (v. a coluna lateral da pág. 9).

Foi nele que Bodhidharma (v. a coluna lateral da pág. 6) ensinou. Além de seus ensinamentos espirituais, atribuiu-se a ele a adoção de uma série de exercícios para aumentar a vitalidade dos monges, de modo a poderem suportar melhor a estrita e austera disciplina física e mental exigida pelo mestre.

Estas técnicas não foram criadas originalmente para o combate, mas em pouco tempo uma forma de boxear foi associada ao templo Shaolin. Chamada de Shaolin Ch'uan Fa (O Boxe do Shaolin), ela acabou se transformando no estilo mais famoso da região. Passou a ser uma questão de prestígio derrotar um monge Shaolin ou entrar para o templo. Nenhuma das duas era uma coisa fácil de se conseguir.

Segundo a lenda, os candidatos a monge tinham de passar por uma árdua série de testes, tanto físicos quanto mentais, para poderem começar a aprender as técnicas secretas do templo. A aceitação final só acontecia depois do candidato se submeter a testes de paciência e humildade; faziam-no ficar esperando durante dias, sofrendo abusos verbais e outras provocações, que tinham como objetivo fazê-lo perder a paciência. Se isso acontecesse, ele seria sumariamente rejeitado. Dessa forma, aqueles que realmente desejavam aprender eram separados do resto. O último teste consistia no mestre do templo servir chá ao candidato. Se aceitasse o chá, o estudante era dispensado por desrespeito. Esperava-se que eles recusassem a oferta, passando a servir o mestre.

O dia-a-dia da vida no templo era uma árdua sucessão de exercícios físicos e mentais. Esperava-se que os estudantes se dedicassem exclusivamente ao Templo e seus ensinamentos, e eles não tinham permissão para sair. Existem muitas histórias de estudantes frustrados que tentaram fugir do templo.

A graduação na escola era ainda mais difícil. Uma viagem diluída do ritual de graduação foi mostrada no episódio piloto da série de TV *Kung Fu*. Depois de passar pelo difícil exame sobre a doutrina e a filosofia budista, começava o teste físico, destinado a avaliar tanto o estilo do monge quanto sua parcimônia no uso da força; uma descrição detalhada do teste pode ser lida na coluna lateral da pág. 100.

O teste final era um labirinto cheio de bonecos e dispositivos mecânicos ativados por meio de molas à medida que o estudante passava pelos corredores. Se não passesse todos os ataques, o estudante não passaria no teste (muitos monges se submetiam a ele dúzias de vezes sem conseguir passar). No final do labirinto um teste ainda mais difícil aguardava o candidato: um caldeirão de metal cheio de brasas incandescentes, pesando cerca de 250 kg. A única forma de vencer este último obstáculo era levantar o caldeirão e carregá-lo. Neste processo as marcas do dragão e do tigre ficavam gravadas nos braços do monge, indicando o fim do teste e marcando-o para sempre como um membro do templo Shaolin.

No entanto, depois de quase mil anos de esplendor o templo Shaolin viu-se à beira do desastre. Durante o século XVII uma tribo chinesa da fronteira, os manchus, conquistou o resto do país e fundou a dinastia Ch'ing. Alguns monges simpatizavam com o antigo regime e ajudaram os grupos que combatiam o novo governo na clandestinidade. Muitos aspirantes a revolucionários e membros do antigo regime entraram para o templo Shaolin, usando-o como cobertura. O governo imperial acabou enviando um exército para prender os monges Shaolin. Este ataque foi repellido com sucesso e, em 1735, um exército ainda maior arrasou o templo. Segundo a lenda, apenas cinco monges escaparam vivos. Eles ficaram conhecidos como os Cinco Veneráveis. Com a ajuda de outros revolucionários, alguns dos sobreviventes fundaram um novo templo

Taoísmo

O Taoísmo foi fundado pelo filósofo chinês Lao Tzu (que viveu mais ou menos entre 580-480 aC). O Taoísmo é principalmente uma filosofia/religião chinesa, mas sua influência se estendeu a muitas partes da Ásia, incluindo o Japão. Sua influência sobre as artes marciais é muito profunda.

Esta filosofia antiga é muito difícil de entender, principalmente porque seus praticantes se recusam a defini-la. O Taoísmo é uma filosofia anárquica, que apregoa a necessidade das pessoas abandonarem a sociedade e viverem em meio à natureza, em condições primitivas. Entretanto, esta é apenas uma pequena parte da doutrina. Os taoístas acreditam que tudo no universo faz parte do *Tao*, que pode ser traduzido literalmente como "O Caminho", embora também signifique o "nada" ou o "vazio." Supostamente o *Tao* permeia tudo, incluindo os seres vivos.

O *Tao* é composto de duas forças opostas, o Yin e o Yang, que compõem o famoso símbolo do círculo dividido. O Yin representa a energia negativa, o frio e o escuro, enquanto o Yang é positivo, branco. Eles são opostos mas estão interligados, e cada um traz em si uma pequena porção do outro. Todos os objetos e pessoas carregam o Yin e o Yang dentro de si. Com estes conceitos claramente compreendidos, os taoístas aceitam os reverses com a mesma atitude com a qual aceitam as coisas boas. Tudo faz parte do equilíbrio, e as coisas mudam à medida que os opostos interagem. As pessoas devem aprender a viver em harmonia com o *Tao*.

Um PC taoísta tem de tentar estar acima da ambição, do ódio e das emoções fortes (em termos do jogo, ele deveria evitar este tipo de Desvantagem Mental ou possuir diversos níveis de Força de Vontade para resistir a elas). Um taoísta também deve ser cético acerca do valor das coisas mundanas; deve ser difícil convencê-lo a sair em uma busca ou peregrinação, por exemplo, a menos que ele decida que isto ajuda a consertar algum desequilíbrio da natureza.

Continua na próxima página ...



Taísmo (continuação)

Um outro princípio do Taísmo que influenciou de maneira profunda as artes marciais é a ideia da não-ação (*wu wei*). Apesar de muitos ocidentais terem interpretado esse princípio como preguiça ou apatia, o *wu wei* na verdade não promove a ociosidade, e sim a eliminação da intenção consciente das ações das pessoas. Os motivos egoístas criam movimentos "ativos," ao passo que a harmonia com a natureza gera ações "passivas." Uma ação passiva é aquela que ocorre espontaneamente, sem pensamentos conscientes ou desejos para perturbá-la. Este princípio da passividade pode ser melhor compreendido através de sua aplicação nas artes marciais.

Um artista marcial normal pratica sua arte até acreditar que a domina; ele conhece as técnicas que trazem os resultados desejados. Quando atacado, ele contra-ataca com força e deliberação. O resultado é um confronto de forças opostas. O artista marcial pode vencer ou a força oposta ser mais forte e derrotá-lo.

Já um artista marcial "passivo" pratica sua habilidade até fazer com que ela se torne parte de sua natureza. Ele absorveu as técnicas a tal ponto que elas se manifestam sem qualquer pensamento. Quando atacado, ele não procura exercer uma força sobre a força do oponente, mas sim mover-se espontaneamente, de maneira harmoniosa, deixando que o ataque "flua" ao redor dele. O atacante desferir um soco contra o mestre, mas de repente o alvo está em outro lugar. Ao invés de ser atingido, o mestre segura a mão do atacante e sem esforço coloca o inimigo de pernas para o ar. Para um observador parece que foi o atacante que ajudou o mestre a dar o golpe. O verdadeiro mestre nunca é surpreendido, porque ele não precisa pensar a respeito do que deve fazer. Seu próprio corpo reage.

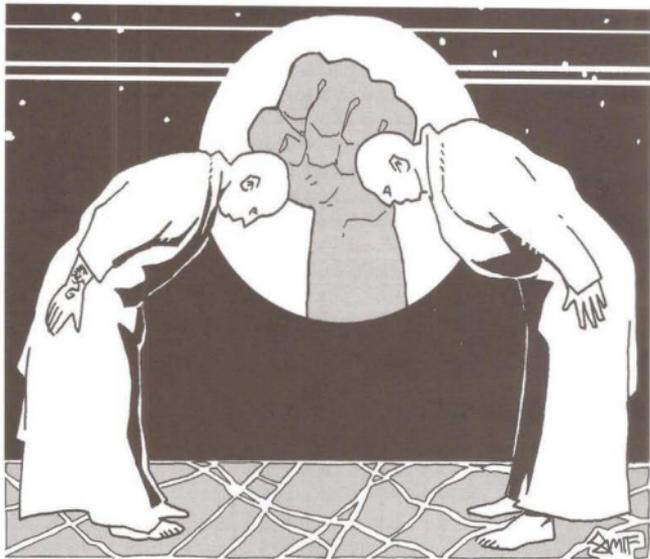
Wu wei também pode ser traduzido como "realização passiva." O taoísta deve se esforçar para nunca perturbar a harmonia da natureza. Como isto é feito depende da interpretação pessoal de cada um. O Taísmo é uma filosofia extremamente individualista. Para alguns, eximir-se de todas as preocupações mundanas pode ser o caminho. Lao Tzu, a principal mente do Taísmo, fez exatamente isso. Outros podem preferir trazer a harmonia para um mundo violento e desequilibrado.

Evidentemente esta é uma versão simplificada de uma filosofia complexa. Existe uma controvérsia muito grande entre os filósofos sobre o verdadeiro significado de Tao, Yin, Yang e vários outros conceitos. A doutrina do Tao não é tão popular no oriente quanto o budismo, principalmente porque seus conceitos são complicados demais para a maioria das pessoas. Entre os artistas marciais, entretanto, o Taísmo é uma força bastante influente.

Shaolin, que seria destruído pouco depois. Entretanto vários monges escaparam, e o templo Shaolin passou à clandestinidade.

Triádes, Tongs e Sociedades Secretas

Depois da destruição do templo Shaolin, e à medida que a dinastia Manchu erradicava outras instituições chinesas, os artistas marciais se espalharam pelas regiões rurais do país. Alguns ganhavam a vida ensinando suas habilidades, enquanto outros abraçaram o banditismo. As escolas tornaram-se centros de dissensão onde se pregava contra o governo imperial. Elas também passaram a fazer parte das comunidades locais, servindo como uma força policial voluntária, centros de caridade e, em alguns casos, participando do próprio governo da cidade ou vilarejo.



Alguns monges Shaolin ajudaram na fundação das Triádes, que eram sociedades secretas notórias. No início elas estavam entre as organizações mais beneficentes deste tipo, ajudando os pequenos vilarejos a enfrentar funcionários corruptos, colaborando para com a organização e coesão das comunidades locais e trabalhando em prol de causas caridosas. De certo modo, as sociedades secretas ressuscitaram o herói mítico do kung fu como o defensor dos pobres e oprimidos. Muitas delas concentraram-se em atividades revolucionárias. Quase todas as revoluções contra a dinastia Manchu têm sua origem nessas sociedades.

Mais de um século depois da destruição do templo Shaolin, uma sociedade secreta conseguiu provocar a queda da dinastia Manchu, apesar de tê-lo feito inadvertidamente. A *I Ho Chuan*, ou "Punhos Honrados e Harmoniosos" passou à história como os "Boxers," assim chamada pelos europeus devido a seu símbolo, um punho cerrado, e sua prática de artes marciais, considerada pelos ocidentais como um análogo asiático do boxe. Entre as ideias dos Boxers estava a crença equivocada de que sua perícia nas artes marciais os tornava invulneráveis às armas modernas, muito parecida com as dos Dançarinos Fantasmas ameríndios. Por ser originalmente uma organização anti-Manchu, os Boxers logo se tornaram um viveiro de sentimentos contrários aos estrangeiros.

Isto é compreensível, considerando-se as ações do Ocidente contra a China naquela época: diversas nações européias haviam estabelecido postos comerciais na



China por meio da força, chegando até mesmo a destruir instalações chinesas quando o governo imperial tentou reduzir o comércio do ópio (o ópio era legal na Europa do século XIX). Os Boxers assassinaram alguns europeus e cristãos chineses com o apoio tácito (ou pelo menos a complacência) da imperatriz e das autoridades chinesas, que tinham pouco apreço pelos estrangeiros. Encorajados, os Boxers lançaram um ataque em massa e sitiaram as delegações europeias em Pequim no dia 17 de junho de 1900. Depois de dois meses, os europeus cercados foram resgatados por tropas ocidentais, incluindo um contingente americano. Os Boxers, apesar de suas reconhecidas habilidades, não eram páreo para armas de fogo modernas. Logo em seguida, o governo imperial caiu e a República da China foi fundada.

Durante o período de caos e miséria que se seguiu, a maioria das Tríades e sociedades secretas degenerou-se em bandos de assassinos que lutavam entre si pelo controle do território. Como essas sociedades tinham pouco a oferecer além das perícias de combate, a luta tornou-se seu único meio de vida. Muitas voltaram-se para o crime, como o tráfico de drogas e a prostituição, a fim de se sustentarem. Estes grupos criminosos existem até hoje em Taiwan, Hong Kong e em diversas Chinatowns espalhadas pelo mundo afora. Eles são chamados *tongs* (apesar da palavra também se referir a sociedades fraternas e inofensivas). Muitos ainda praticam o kung fu, embora complementado hoje em dia com metralhadoras de mão e fuzis de assalto.

O JAPÃO

Esta pequena ilha tornou-se, desde o final do século XIX, uma superpotência — primeiro militar, e depois econômica. No campo das artes marciais, o Japão contribuiu com três das mais populares e notórias figuras das artes marciais: o samurai, o guerreiro por excelência; o ninja, o caçador dotado de poderes sobrenaturais, que espreguia na escuridão; e o *carateca* ou *judoca* com seu kimono branco.

Se quiser ter uma visão bem mais abrangente da história e da cultura japonesas, consulte o *GURPS Japan*.

O Samurai

Esta casta de guerreiros, símbolo da cultura japonesa, também se tornou o paradigma do espírito guerreiro para o resto do mundo, assumindo na imaginação popular o lugar antes ocupado pelo cavaleiro medieval. Ao longo de sua história de mil anos, eles construíram uma tradição que muitos artistas marciais procuram imitar.

As raízes da casta dos samurais datam de 792 dC, quando os filhos mais jovens das famílias nobres eram treinados como oficiais e soldados profissionais. Eles aprendiam a combater montados a cavalo com a espada e o arco. Mas foi apenas depois do século X, quando o Japão se viu mergulhado em constantes guerras entre clãs rivais, que a casta dos guerreiros assumiu sua identidade. O *xogun* (governador militar) tornou-se o verdadeiro poder no país, seguido pelos senhores locais (*daimyo*) e seus servos armados, os samurais. O sistema de castas de Confúcio, que colocava os guerreiros no topo da escala social, foi firmemente estabelecido.

Entretanto, os privilégios de que a casta dos *bushi* (guerreiros) gozavam eram acompanhados de vários deveres. O samurai devia lealdade absoluta aos senhores de seu clã e aos demais superiores. Esta obediência podia chegar (e com frequência chegava de fato) até o sacrifício da própria vida a serviço do senhor. A palavra *samurai* significa “aquele que serve.” O treinamento filosófico nas técnicas Zen e Taoístas ajudava os guerreiros a se distanciarem das emoções básicas e a não temerem a morte. Isto não quer dizer que o samurai fosse um soldado suicida e insano; ao contrário, este distanciamento das preocupações com a própria vida ajudava-os a se comportarem em combate com calma sem serem instigados pelo medo da dor ou da morte. O medo da morte é capaz de paralisar e distrair, transformando-se assim numa profecia que se encarrega de cumprir a si própria. Aquele que se mantém afastado destas preocupações consegue utilizar suas habilidades de maneira mais completa e pode, dessa maneira, evitar completamente os ferimentos.



Budismo (Zen Budismo)

O budismo teve início na Índia com os ensinamentos da figura histórica de Gautama, que morreu em 480 a.C. (o mesmo ano da morte de Lao Tzu). Durante os séculos subsequentes a filosofia que ele pregou tornou-se uma religião e espalhou-se pela China, em seguida pela Coreia e finalmente chegou ao Japão. Segundo o budismo a vida de cada ser humano está entremeadada pelas cinco paixões: raiva, alegria, ódio, desejo e tristeza. Seu objetivo é liberar o espírito dos três grandes pecados: ignorância, ambição e paixão. Isto permitirá que a pessoa se torne iluminada e alcance o Nirvana, um estado no qual a pessoa se liberta da paixão e das ilusões do mundo material.

Um espírito não iluminado está condenado a continuar reencarnando. Dependendo da vida que levou, a pessoa pode reencarnar como ser humano ou como um animal, ou até mesmo ir para os infernos budistas ou outros planos de existência menos atraentes. O *karma* que o espírito traz das existências prévias influenciará sua vida atual. Os laços kármicos estabelecidos durante as vidas anteriores podem retornar e afetar a pessoa. Por isso, é possível sentir uma atração inexplicável por uma pessoa e uma antipatia profunda por outra. Elas tiveram algum laço no passado com elas.

Uma disciplina especial do budismo é o Ch'an, ou Zen Budismo. Fundada na China pelo sacerdote Bodhidharma (v. a coluna lateral, pág. 6), o zen procura atingir a iluminação através de técnicas de meditação (as palavras Ch'an e Zen significam literalmente “meditação”) e de uma abordagem, não introspectiva de tudo, desde o combate até a culinária. Este princípio é similar ao da “realização passiva” do Taoísmo, e as duas concepções podem ter exercido influência uma sobre a outra. Muita gente na Ásia adota as doutrinas Zen e Tao ao mesmo tempo, ignorando suas contradições.

Veja uma descrição mais completa do budismo no *GURPS Japan*.

Miyamoto Musashi

Este lendário espadachim viveu no Japão durante o tumultuado século XVII. Suas proezas nas artes marciais e sua falta de compaixão são legendárias. Mais recentemente, ele ganhou fama também por seu trabalho sobre filosofia e esgrima, intitulado *The Book of Five Rings*, que tem um número imenso de seguidores tanto entre artistas marciais quanto entre homens de negócios.

Musashi (seu nome completo era Shinmen Musashi no Kami Fujiwara no Genshin) nasceu no vilarejo de Miyamoto por volta de 1584. Desde cedo ele demonstrou interesse pelas artes do combate, e com 13 anos de idade matou um samurai atirando-o ao chão (quem sabe com um golpe primitivo de *jujutsu*?) e atingindo-o com um bastão. Esta foi apenas a primeira de uma longa série de vitórias.

Musashi dedicou sua vida inteira ao domínio das técnicas de esgrima. Ele vivia afastado das cidades como um ronin errante, aprendendo e desenvolvendo sua arte até conseguir o máximo de eficiência, e derrotando todos os desafiantes. Musashi preferia usar a espada de madeira, ou *bokken*, do que a lâmina normal de aço, apesar de ter utilizado muito a katana normal ao longo de sua vida. Ele derrotou quase todos seus inimigos, desde espadachins até os mestres em armas exóticas. Devido a sua habilidade e dedicação, ele acabou se tornando um *Kenshi* (espadachim santo).

Ele também provou ser um mestre da estratégia, ajudando a liderar o exército que derrotou os daímios cristãos de Shimawara em 1638. Poucos anos depois ele se tornou um eremita e escreveu *The Book of Five Rings* menos de um mês antes de sua morte em 1645.

Idéias para aventuras: os PCs, samurais ou ronins, podem encontrar Musashi. Envolver-se em um combate com ele tem muita chance de resultar numa derrota (v. uma descrição do personagem na pág. 88). Mas, se os aventureiros se comportarem de maneira apropriada e demonstrarem coragem, Musashi pode acabar gostando deles (um resultado melhor ou igual a Muito Bom num teste de reação) e talvez até lhes dê algumas lições. Ser treinado por Musashi pode valer 1D pontos de personagem por mês de treinamento (ele não permaneceria no mesmo local por muito mais tempo do que isso) a serem usados na perícia Katana. Além disso, a Reputação dos PCs seria aumentada em 1 ponto (pago com pontos de personagem não gastos ou que eles viessem a conseguir no futuro) se eles divulgarem que foram alunos de Musashi. Isto pode fazer com que eles sejam respeitados, mas pode também gerar alguns desafios!



A traição ao senhor do clã era uma transgressão imperdoável que trazia uma dorsonra terrível para o traído; a única forma de se redimir deste pecado era cometendo o *seppuku*, o suicídio ritual. O *seppuku* também era exigido do samurai que falhava no cumprimento adequado de seus deveres. É interessante notar que muitos nobres poderosos, também pertencentes à classe dos samurais, não tinham muitos escrúpulos em tirar seus superiores, como o imperador e o xogun.

Os samurais eram treinados em *bujutsu* ("artes marciais.") As principais habilidades ensinadas eram as da espada e do arco, embora o manuseio de outras armas como a *naginata* (alabarda leve), a lança e a faca também constavam do currículo dos aspirantes a guerreiro. Também eram ensinadas algumas técnicas de combate desarmado, principalmente como imobilizar o oponente, embora fossem secundárias com relação ao treinamento com armas. Como o samurai nunca andava desarmado (quase sempre o samurai tinha à mão pelo menos a espada curta) havia poucas chances dele colocar em prática estas habilidades.

A katana, a espada longa japonesa, era tanto uma arma quanto um emblema do ofício. Usada em conjunto com a espada curta (*wakizashi*) elas formavam o *daisho*, ou par de espadas. Somente os membros da classe dos samurais tinham permissão para carregar as duas armas em conjunto. Mais tarde, o uso da katana também foi restrito ao samurai — cidadãos comuns só podiam utilizar a *wakizashi*.

A classe dos samurais não era privilégio exclusivo dos homens. As mulheres também podiam pertencer a ela; embora não fosse exigido delas que lutassem na guerra, existem muitos relatos de mulheres que o fizeram; elas recebiam treinamento no uso das armas, e a *naginata* costumava ser a arma preferida.

No início, a casta dos samurais era bastante flexível com relação à admissão de novos membros. Muitos cidadãos de origem comum ascenderam em status social através da habilidade, inteligência e sorte. Mas, à medida que o poder dos xoguns foi se consolidando e eventualmente levou à pacificação do Japão, o título de samurai tornou-se hereditário, e as perícias marciais da casta começaram a se deteriorar. À medida que as armas de fogo reduziam as habilidades com a espada a uma perícia secundária ou até mesmo supérflua, outras habilidades como a caligrafia, a poesia e a filosofia assumiam uma importância cada vez maior em seu treinamento. A popularidade das perícias marciais *jutsu* (destinadas exclusivamente à eficiência em combate) entrou em declínio. Elas foram suplantadas pelas habilidades *Do*, que abandonam as preocupações marciais e transformam o estudo das artes marciais numa filosofia de vida; assim, muitos dos movimentos de combate tornaram-se estilizados e menos efetivos. A praticidade e a intenção letal deram lugar a objetivos artísticos e ao desenvolvimento espiritual. Desta maneira, o *Kenjutsu* (arte do manuseio da espada) tornou-se *Kendo* (O Caminho da Espada, ou a Arte da Espada). Além disso, como o uso da espada em combate entrou em declínio, o número de guerreiros experientes capazes de ensinar os mais jovens tornava-se cada vez menor.

Muitos samurais não aceitaram calmamente o gradual rebaixamento de sua posição tradicional. Alguns tornaram-se *ronins* (literalmente, "homem sem posição" ou pessoa sem lugar, uma referência ao samurai sem mestre) e ganhavam a vida fazendo exposições públicas, ensinando as técnicas com a espada e outras habilidades marciais. Alguns recorreram ao banditismo. Outros demonstravam seu ressentimento cometendo atos de violência nas ruas. Os chefes de polícia das cidades tiveram de adotar novas técnicas para lidar com samurais criadores de problemas (e com frequência bêbados). Veja o parágrafo *Artes Marciais Japonesas*, na pág. 12.

A casta dos samurais acabou deixando de ser uma classe de guerreiros para se transformar em um grupo administrativo e governamental. Seu tradicional espírito marcial não foi completamente esquecido; até hoje, muitos japoneses pertencentes à linhagem dos samurais possuem o par de espadas e treinam com a katana e a *wakizashi*.

Os Ninjas

No Japão antigo, onde tudo tinha seu lugar e a sociedade possuía regras rígidas de comportamento para todos seus membros, os ninjas pareciam ser uma anomalia, o



Bruce Lee

O "Pequeno Dragão," como era chamado por seus amigos, foi um poderoso catalisador do interesse do mundo ocidental pelas artes marciais, bem como uma figura de importância na comunidade das artes marciais.

Apesar de ter nascido nos Estados Unidos, Lee foi criado em Hong Kong. Seu pai era um comediante de ópera e Bruce começou desde cedo a participar de filmes como ator infantil. Ele foi um jovem impetuoso e rebelde. Esta postura rendeu-lhe muitas brigas, e logo ele decidiu aprender a se defender — um dos motivos mais comuns para começar a aprender artes marciais. Seu pai o levou para o T'ai Chi, mas este tipo suave de arte não satisfaz o impaciente Lee. Em busca de um caminho mais rápido, ele estudou Wing Chun com o melhor professor de Hong Kong. Ele treinava com a determinação e dedicação que sempre foram suas características, e continuaria a treinar e desenvolver suas habilidades durante o resto da vida.

Nos Estados Unidos, ele se tornou famoso na comunidade das artes marciais. Com freqüência fazia demonstrações públicas de muitas de suas famosas técnicas. Em 1964 foi descoberto por caçadores de talentos de Hollywood, impressionados com a aparente facilidade com a qual ele nocauteava homens bem maiores do que ele. Isto levou à primeira aparição de Lee nas telas americanas, representando o personagem Kato na curta série *O Besouro Verde*. Apesar deste seriado clone do *Batman* não ter durado muito, foi o suficiente para deixar Lee famoso por seus movimentos fluidos e seu devastador estilo cinematográfico.

Lee nunca estava contente com seu estágio atual de desenvolvimento, e aprendeu vários estilos além do Wing Chun. Entre eles estão a Escrima filipina (v. pág. 80) e o boxe americano. Ele foi visto até mesmo lendo um livro sobre balé, buscando uma maneira de incorporar os altos movimentos de perna daquela arte a seu estilo de luta. Sua busca da perfeição acabou levando-o a rejeitar a maioria das artes marciais. Ele acreditava que sua rigidez quanto ao número e tipos de técnicas ensinadas era uma desvantagem numa situação real de combate; seu segredo para a vitória era a espontaneidade e a imprevisibilidade. De certo modo, esta ruptura com relação às artes marciais tradicionais acabou sendo um movimento em direção ao caminho do Tao/Do, que é, esquecer a técnica e reagir "naturalmente" às ameaças (v. a coluna lateral, da pág. 7)

Continua na próxima página...

reflexo de uma cultura com dupla personalidade. Os ninjas representavam o lado negro do Japão, uma faceta não reconhecida que era tão utilizada quanto temida.

Os historiadores sérios que tentam desvendar os mistérios dos ninjas (e são poucos os que o fazem) se deparam com uma barreira praticamente intransponível: não existem registros escritos que façam referência direta a este grupo, e muito menos escritos por eles. Como eram uma série de organizações secretas, os ninjas não deixaram qualquer informação a seu respeito. Por este motivo as informações disponíveis são oriundas da sociedade japonesa tradicional — uma visão preconceituosa, portanto.

Pelo fato de normalmente executarem tarefas consideradas indignas pela classe dos guerreiros samurais, é possível que os ninjas originais fossem membros da classe *hinin* (ou não-pessoa). Entre estes encontravam-se os mendigos, saltimbancos, criminosos exilados e os *eta*, párias hereditários que eram quase totalmente rejeitados pela sociedade japonesa. Matar um *eta* ou qualquer *hinin* não era considerado um crime grave. Pode ser que os ninjas tenham recrutado seus membros entre os *eta*, já que pelo fato de serem ignorados pela maior parte da sociedade, seus movimentos seriam mais difíceis de seguir.

No entanto, é mais provável que a liderança dos ninjas tenha sido recrutada dentre os muitos guerreiros e líderes de clãs, derrotados em alguma das inúmeras lutas pelo poder que varreram o Japão durante a maior parte de sua história. Estes novos *hinin*, muitos deles especialistas nas artes da guerra, desenvolveram diversas técnicas de guerrilha e operações secretas, provavelmente as primeiras da história.

Uma outra teoria atribui a origem dos ninjas a cultos chineses que se estabeleceram no Japão. Estes monges chineses tinham um vasto conhecimento das artes marciais que usavam para infligir o terror e adquirir a reputação de mestres espíões e assassinos.

É provável que a verdade seja uma combinação destas duas hipóteses. Devido à variedade de habilidades demonstradas pelos ninjas, é provável que seus membros tenham sido recrutados entre as mais diversas atividades e profissões, de soldados a cientistas, passando pelos artesãos.

Os ninjas estavam entre os primeiros a usar explosivos e armas de pólvora negra; sua habilidade em se adaptar às mudanças foi um dos motivos de seu sucesso. Nobres exilados provavelmente não teriam tido toda essa flexibilidade. Por outro lado, os *eta* não deviam lealdade nenhuma às convenções japonesas — afinal de contas, era sua função fazer aquelas coisas que a maioria dos japoneses nunca aceitaria fazer. A combinação destas duas características, somada às sofisticadas técnicas de artes marciais dos monges guerreiros exilados, poderia realmente ter criado os temíveis guerreiros das sombras.

Bruce Lee

(CONTINUAÇÃO)

À medida que a perícia de Lee nas artes marciais se desenvolvia, sua carreira no cinema também progredia. Ele apareceu em numerosas séries de TV, e chegou a fazer uma ponta no filme *Marlowe* em 1966. Mas não fez muitos progressos em Hollywood; o racismo fazia com que os produtores ficassem relutantes em selecionar um chinês para o papel principal. Então ele decidiu tentar a sorte em Hong Kong, onde logo se tornou um astro com os filmes *Fúria do Dragão* e *Dragões Chineses*, ambos de sucesso internacional.

Com o tempo, ele acabou conseguindo realizar seu sonho de estrelar no circuito americano, quando recebeu uma proposta para interpretar o papel principal no filme *Operação Dragão*. Este filme tornou-se o padrão em relação ao qual são avaliados todos os filmes de artes marciais.

Tragicamente, Bruce faleceu subitamente um mês antes da estréia do filme nos Estados Unidos, quando começava a trabalhar em outro filme, *Jogo da Morte*. Apesar dos rumores em torno de sua morte, segundo os quais ele teria sido assassinado por artistas marciais rivais (supostamente por envenenamento ou através do uso de métodos secretos de pressão em pontos específicos do corpo) o relatório médico revelou que Lee morreu de um edema cerebral causado por uma alergia a um remédio contra dor de cabeça.

Apesar de sua vida e carreira terem sido tão curtas, Bruce Lee tornou-se imortal nos corações e mentes dos artistas marciais e fãs de cinema de ação do mundo inteiro. Ele continua a viver nos filmes que fez e através de seu estilo de arte marcial.

Durante a época das guerras entre províncias (século XVI), os ninjas foram muito utilizados em missões de espionagem e assassinato. Eles eram mestres do disfarce. Apesar de não pertencerem a nenhuma classe social respeitável, seus agentes treinados conseguiram se fazer passar com facilidade por membros das classes superiores: sacerdotes, mercadores, nobres ou até mesmo cidadãos comuns. Sua dedicação e paciência eram legendárias. Um assassino ninja era capaz de esperar durante horas ou até mesmo dias em um esconderijo até que o alvo estivesse dentro de seu alcance, para então atacar. Eles não tinham igual na arte da ilusão: um ninja era capaz de fingir que cometia suicídio cortando uma bolsa de sangue ou um pequeno animal escondido nas vestes. Todas as espécies de venenos e dispositivos eram utilizados por eles, de maneira calculada para instilar o medo em seus inimigos e até mesmo em seus próprios colegas.

Não é de surpreender que toda uma cultura popular tenha sido criada em torno dos ninjas. Para a maioria dos japoneses os ninjas não eram sequer humanos, e sim demônios ou transmutantes. Os rumores sobre suas habilidades mágicas eram abundantes. Dizia-se que eles eram capazes de andar sobre a água, atravessar paredes ou passear em meio a uma multidão sem serem notados. Por volta do século XX, o cinema, as histórias em quadrinhos e os programas de TV no Japão haviam transformado o ninja em um personagem mitológico. Quando o ninja tornou-se amplamente conhecido nos Estados Unidos, sua imagem já bastante exaltada foi glorificada à maneira típica de Hollywood.

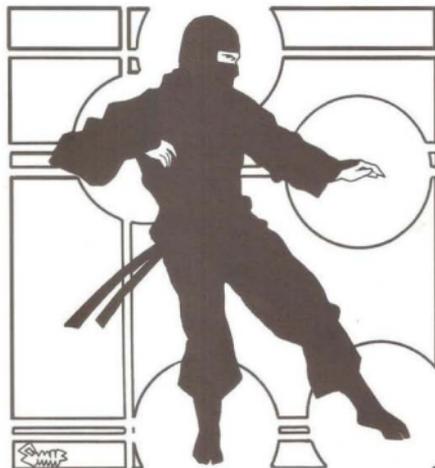
Muitas das armas e táticas ninja foram criadas com o objetivo de vencer inimigos com armas e armaduras melhores, principalmente através do elemento surpresa. Os ninjas estavam normalmente em minoria e com armamento inferior. Num confronto aberto, um samurai montado vestindo armadura completa seria mais do que suficiente para enfrentar um ninja. Por outro lado, este mesmo samurai poderia ser papanhado em um laço, arrancado da sela e atingido no rosto com um shuriken envenenado atirado de algum lugar a vários metros de distância. *Este* era o método típico dos ninjas.

Para a maioria dos leitores ocidentais (incluindo a maioria dos jogadores de RPG) o modo de vida samurai, com guerreiros corajosos desafiando uns aos outros em duelos individuais, é o mais romântico e heróico dos dois. Afinal de contas, os ninjas se interessavam apenas por resultados, enquanto os samurais e seus enormes exércitos podiam dar-se ao luxo de “lutar nobremente e morrer com honra.” Podia-se confiar que os samurais obedeceriam as ordens e lutariam até a morte. Podia-se confiar na execução de uma determinada tarefa. Ambos tinham seu lugar.

As Artes Marciais Japonesas

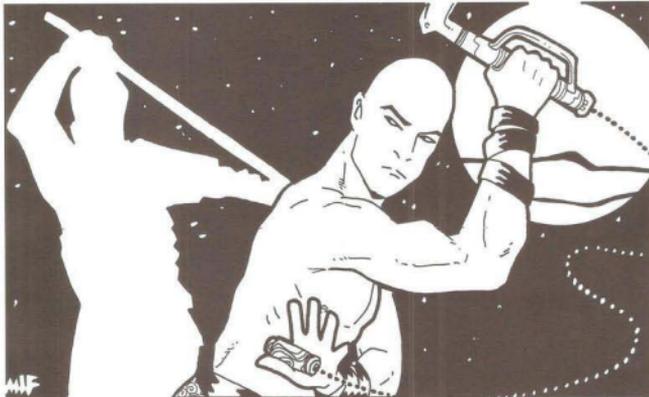
As artes marciais na forma como as conhecemos hoje surgiram no Japão somente no final do século XIX. À medida que as habilidades com armas da classe dos guerreiros passaram a ter formas *Do*, começou uma tendência em direção à super especialização. Certas escolas começaram a ensinar uma única arma, e até mesmo um único movimento com a arma (como é o caso do Iaido, um estilo de arte marcial que se concentra no desembainhar e embainhar da katana). Algumas destas escolas dedicavam-se aos estilos de luta desarmada mencionados anteriormente.

Houve muitos motivos para o surgimento destas escolas de combate desarmado. O governo Meiji do século XIX proibiu os cidadãos comuns de utilizarem armas, e a necessidade de técnicas de luta desarmada (bem como as que ensinavam a utilização de bastões como armas) tornou-as mais populares. Alguns professores chineses chegaram ao Japão para ensinar suas técnicas *ch'uan fa* (boxe) que foram traduzidas para o japonês como *kempo*. Apesar de ser uma arte marcial originária do Japão, o Jujutsu recebeu posteriormente alguma influência dos chineses. Os nomes destas novas perícias eram *jujutsu* (a forma de combate leve e flexível, que no início incluía tam-



bém técnicas com armas) e o *aikijujutsu*. Quase imediatamente depois de seu surgimento, formas "artísticas" como o Judô e o Aikidô também apareceram. O objetivo principal destas formas artísticas não era formar lutadores, e sim disciplinar o corpo e a mente.

Alguns dos primeiros praticantes destas formas de combate eram os leões de chácara de bares e casas de prostituição, que precisavam subjugar e remover discretamente arruaceiros e bêbados (muitos dos quais eram samurais ou ronins). Outros eram policiais que complementavam estas artes com armas como o *jitte* e o *manriki-gusari* (v. o capítulo 5) para, novamente, subjugar samurais encrenqueiros. Eventualmente cidadãos de todas as profissões e classes sociais passaram a praticar com regularidade os variados estilos de artes marciais, uma tradição que continua até hoje.



CORÉIA

A origem das artes marciais na Coreia data de 400 dC, já que murais desta época mostram algum tipo de sistema de combate desarmado. As lendas falam de técnicas antigas criadas quando se lutava com armas de sílex. A habilidade de lançar pedras, por exemplo, foi desenvolvida por mestres lendários a um ponto tal que um especialista era capaz de atingir pontos vitais sensíveis à pressão com pedras atiradas com precisão. Os historiadores coreanos afirmam também que muitas artes marciais japonesas tiveram sua origem na Coreia. Existem certas evidências históricas de que fabricantes de espadas coreanos exerceram influência no desenvolvimento da katana japonesa.

A Coreia foi invadida diversas vezes durante sua história. Foi conquistada por chineses, japoneses, mongóis, europeus e novamente pelos japoneses durante a Segunda Guerra Mundial. A Coreia antiga era dividida em diversos reinos que lutavam entre si, todos influenciados até certo ponto pela cultura chinesa, tanto na religião quanto nas artes marciais.

O Hwarang

Durante o século VII dC a Coreia foi dividida em três reinos rivais: Koguryo, Paekche e Silla. Silla era o menor dos três. Para se defender, criou um corpo de guerreiros de elite chamados *hwarang*. Estes guerreiros eram jovens nobres, bem treinados nas perícias de combate, que obedeciam um estrito código de honra. De várias maneiras eles se assemelhavam aos conhecidos samurais.

Os *hwarang* eram treinados com a espada, o arco e a equitação. Faziam um juramento de lealdade a seu senhor, comprometendo-se a respeitar os mais velhos, a serem sempre honestos com seus camaradas, a nunca matarem sem motivo justo e a nunca recuarem em combate. Eles foram tão bem sucedidos que Silla acabou conquistando os dois outros reinos e conseguiu unificar a Coreia.

As Artes Marciais e a Lei

As armas e as habilidades relacionadas a elas foram consideradas ilegais muitas vezes ao longo da história por determinados governos. Hoje em dia, por exemplo, a maioria dos países da Europa restringe severamente o uso e posse de armas de fogo. Armas de mão orientais como o *nunchaku* e o *shuriken* também são ilegais em muitas regiões.

Apesar das perícias de combate desarmado terem uma tendência a sofrerem menos restrições no mundo atual, elas podem influenciar a postura da lei com relação a pessoas envolvidas em atos de violência. A história segundo a qual os especialistas em artes marciais teriam que "registrar" suas mãos na delegacia do bairro como se fossem armas mortais é uma lenda, mas tem algum fundo de realidade na medida que a utilização das perícias marciais pode ser considerada como "uso excessivo da força" ou até mesmo "força letal." Os GMS devem ter isso em mente no caso dos PCs se tornarem agressivos demais.

Sempre que acontece uma briga ou um assalto à integridade física e as autoridades são envolvidas, uma série de julgamentos é feita sobre a questão. O subligal presente na ocasião e mais tarde o juiz e os promotores e/ou júri examinam o caso. Entre as considerações estão o fato do ataque ter ou não sido provocado, se uma das partes estava ou não agindo em legítima defesa, e se houve o "uso razoável da força." Exemplo: atrair em alguém que lhe deu um soco em um bar não é uso razoável da força, mas sim homicídio ou assassinato. Só é permitido o uso de arma de fogo se houver risco de vida. Este ponto é de extrema importância se um dos participantes da briga for um especialista em artes marciais (ou até mesmo se ele tiver qualquer tipo de treinamento nas artes marciais; muitos juizes e jurados não sabem nada acerca dos sistemas hierárquicos destas artes). A regra geral é que se podem ser consideradas uma força letal, as artes marciais só podem ser utilizadas quando houver perigo de vida para o artista marcial ou para outras pessoas.

Examinemos a seguinte situação: um bêbado em um bar insulta André, (que por acaso é faixa preta em jujutsu). Como não está bêbado, ele responde com humor, irritando o bêbado, que tenta dar-lhe um soco. Se aparar o ataque, dominar o bêbado com uma chave de braço e o entregar ao leão de chácara, André estará fazendo uso razoável da força, e provavelmente a polícia não precisará ser envolvida no caso.

Continua na próxima página...

As Artes Marciais e a Lei

(continuação)

Mas se apagar o ataque e devolver o soco, André pode vir a ter problemas. Apesar da provocação constituir-se em base para a defesa própria, um júri pode não ver o caso com bons olhos e determinar que o uso das habilidades marciais de forma violenta pode ser considerado como uso desarrazoado da força, já que André provavelmente não temia por sua própria vida.

Se perdesse a cabeça e decidisse "dar uma lição no otário" desferindo um soco e dois pontapés contra o bêbado, deixando-o inconsciente e com alguns dentes a menos (e talvez com algum dano sério também) André seria provavelmente acusado de agressão e espancamento. Mas, se na mesma situação o bêbado puxasse uma arma de fogo ou uma faca, André teria o direito de usar toda sua habilidade para repelir o ataque, durante o tempo no qual ele achar que sua vida está sendo ameaçada. Durante o julgamento ou investigação, ele afirmaria que temeu pela vida; postura de machão e frases do tipo "Mesmo com uma faca na mão aquele cara não tinha qualquer chance de me vencer" vão criar problemas para o artista marcial.

Se os PCs ficarem violentos demais, o GM pode mandar-lhes um aviso na forma de um encontro com as autoridades. Talvez um policial amigável possa explicar-lhes os fatos em particular. Se eles persistirem, então um julgamento e um período na prisão (provavelmente seguidos de uma enxurrada de ações civis exigindo elevadas quantias em dinheiro como indenização por danos) mudarão sua atitude.



Os Sulsas

Os *sulsas* ("cavaleiros da noite") eram um subgrupo especial dos guerreiros hwarang, especializado em missões secretas de espionagem, assassinato e reconhecimento. Muitas de suas armas e táticas são muito semelhantes às dos ninjas. Entretanto, ao contrário de seus colegas japoneses, os *sulsas* eram membros oficiais do exército de Silla, e inteiramente aceitos como tal.

Há todo um corpo de lendas sobre os *sulsas* na Coreia, tão coloridas quanto as histórias sobre os outros grupos deste tipo. Estes guerreiros eram supostamente capazes de fazer os inimigos dormirem à distância, tomarem-se invisíveis e realizarem outros feitos prodigiosos.

O ARQUIPÉLAGO DA INDONÉSIA

Este grande conjunto de ilhas inclui as Filipinas, Bornéu, Sumatra, Indonésia e a península Malaia. Trata-se de uma área enorme com uma das mais ricas misturas culturais do mundo todo. Ao longo dos séculos os chineses, hindus, japoneses, árabes muçulmanos, católicos, espanhóis e portugueses, ingleses e norte-americanos exerceram influência sobre a miríade de pequenas nações e tribos que ali vivem.

O arquipélago é composto de centenas de pequenas ilhas, nas quais existe uma selva fechada circundando montanhas altas de origem vulcânica. São condições ideais para as táticas de guerrilha, com destacamentos levemente armados e de alta mobilidade. Em suma, o cenário perfeito para o desenvolvimento das artes marciais.

O principal grupo étnico da Indonésia é composto de asiáticos de pele parda comumente conhecidos como malaio; eles formam o núcleo básico da população desde a Malásia até as Filipinas. Sua origem cultural tem como centro uma religião animista. Foram pescadores, fazendeiros e guerreiros ferozes. Muitas tribos eram temidas por serem caçadores de cabeças e realizarem rituais de canibalismo.

Exploradores e comerciantes chineses e indianos exerceram influência sobre alguns sistemas culturais e políticos dos ilhéus. Reinos e principados foram estabelecidos seguindo os padrões hindus. O budismo e o hinduísmo foram adotados por muitos; mais tarde, quando os marinheiros árabes chegaram às ilhas, o islamismo passou a competir com estas duas religiões e as crenças animistas nativas.

Os espanhóis e os portugueses, seguidos de perto pelos holandeses e ingleses, formaram a onda cultural que veio em seguida. As Filipinas foram colonizadas pelos espanhóis e acabaram sendo as ilhas mais influenciadas pela cultura ocidental, apesar de terem mantido sua língua original e boa parte de suas tradições.

No meio deste redemoinho racial e cultural, a violência era freqüente. As guerras entre tribos eram comuns, crescendo em intensidade à medida que as primeiras nações e principados surgiam e tentavam expandir seus domínios às custas de seus vizinhos. Como consequência, as perícias de combate passaram a ser muito valorizadas. As culturas islâmica, hindu e chinesa, com seus próprios espíritos marciais, exerceram influência e acabaram se misturando com os sistemas de combate dos nativos. Com o desenvolvimento da civilização, as técnicas de combate tornaram-se mais organizadas, guerreiros famosos transformaram-se em professores respeitados e pela primeira vez surgiram os estilos formais. As três formas mais famosas até esse momento são a *Escrima*, o *Kuntao* e o *Pentjak Silat* (v. págs. 80, 91 e 96)

MITOS E CONCEPÇÕES ERRÔNEAS

A atenção que as artes marciais despertaram no Ocidente propiciaram o surgimento de vários mitos e noções errôneas a respeito delas. Compreender a verdade que existe por trás destas lendas ajudará na representação das artes marciais.



Técnicas Desarmadas

A maioria das escolas de artes marciais de hoje se concentra principalmente (e até mesmo unicamente) no treinamento de combate desarmado. Uma consequência disso é que a maioria das pessoas acredita que as artes marciais se referem exclusivamente a este tipo de treinamento. Idéias do tipo “o verdadeiro mestre não necessita de armas” ou que o caratê ou o judô permitem que uma pessoa desarmada vença um oponente armado de faca ou até mesmo com uma arma de fogo tornaram-se lugar comum. Estas crenças são uma interpretação errônea das artes marciais.

Originalmente a ênfase do treinamento em artes marciais era dada às armas. Existem muitas razões importantes para isso. Primeiro, as armas são obviamente mais eficientes em termos de alcance e dano causado. Até mesmo uma armadura leve oferece uma proteção bastante efetiva contra as mãos nuas ou os punhos. Além disso, é muito mais fácil e rápido treinar um homem médio até ele alcançar uma competência razoável com uma arma como a espada ou a lança. Isto torna-se duplamente verdadeiro quando as armas de fogo são introduzidas.

O principal motivo para ensinar e aprender as técnicas de combate desarmado é o fato das armas nem sempre estarem disponíveis. Dependendo da cultura, pode acontecer das armas não serem permitidas em determinadas circunstâncias, ou até mesmo serem restringidas ou completamente proibidas. Com o treinamento de combate desarmado, uma pessoa é capaz de se defender. No entanto, numa situação na qual todas as outras condições são iguais, a arma ainda é mais útil para esse fim.

Embora seja verdade que um mestre no combate desarmado possa se defender com sucesso de atacantes armados, isto requer uma enorme quantidade de treinamento. O mito de que o treinamento no combate desarmado elimina o perigo das armas é uma crença tola e perigosa. Muitos instrutores de artes marciais afirmam que a melhor defesa contra um assaltante armado é uma fuga rápida, ou a entrega de seus objetos de valor. Lutar contra um assaltante armado e estranho, cuja capacidade e disposição para ferir ou matar é desconhecida, é uma coisa muito perigosa. Este fato deve ser enfatizado em toda campanha realista (v. pág.19). O *GURPS*, com seus números de pontos de vida baixos e os altos valores de dano causado pelas armas, é um exemplo disso: personagens descuidados que se envolvem em lutas contra atacantes armados provavelmente terão vida curta.

Apesar destes pontos desfavoráveis, a forma desarmada dos estilos asiáticos de combate vem ganhando ênfase. Isto é devido principalmente às convenções sociais existentes na maior parte do “mundo civilizado” hoje em dia. No século XX, a principal arma de mão é a de fogo; em termos de letalidade, alcance e facilidade de treinamento, ela ultrapassa de longe as antigas armas de mão. Por outro lado, o fato de ser mortal fez com que sua utilização pela população civil fosse altamente restringida. Se uma pessoa não é capaz ou não deseja usar uma arma, ela tem poucas opções práticas. As espadas são grandes demais e socialmente inaceitáveis como armas de auto-defesa. As facas carregam o estigma de estarem associadas a criminosos, e a lei não as vê com bons olhos. Antes da introdução das artes marciais no ocidente, as técnicas com bengalas e o boxe eram os principais métodos utilizados pelos “cavalheiros” para se defenderem.

As Mulheres e as Artes Marciais

Apesar da tendência de se tratar as mulheres na Ásia como cidadãos de segunda classe, desde a antiguidade as artes marciais têm sido extremamente abertas à participação feminina. As técnicas de combate desarmado sempre foram populares entre os povos oprimidos, por fornecerem um meio de autodefesa que os dominadores não são capazes de detectar ou tomar. As mulheres da Ásia certamente são qualificadas neste sentido.

No Japão, as mulheres samurai eram treinadas nas técnicas da espada e da naginata (v. pág. 118) Esperava-se que elas fossem capazes de defender a si mesmas e a seus lares em caso de emergência. As servas das mulheres da nobreza também eram preparadas para morrer em defesa de suas senhoras. A mitologia japonesa tem diversas histórias de guerreiras tão letais quanto qualquer um de seus colegas homens. Os ninjas, acostumados a romper as convenções sociais, usavam muito as agentes femininas tanto em missões de espionagem quanto de assassinato.

Monjas budistas na China e na Coreia aprenderam as mesmas técnicas de autodefesa que os monges. O cajado era a arma mais comum da monja errante. No templo Shaolin algumas monjas tornaram-se professoras respeitadas. Uma delas, que sobreviveu à destruição do templo, ajudou a fundar o estilo Wing Chun do Kung Fu (v. pág. 105).

Muitos guardas palacianos da Coreia eram mulheres, já que a presença de guardas do sexo masculino ofendia as mulheres da nobreza. Estas guardas desenvolveram um estilo mais adequado para o combate em espaços fechados, usando pouca ou nenhuma armadura (uma versão mais recente de seu estilo é descrita no parágrafo Kuk Sool Won, na pág. 90).

Ainda assim, as artes marciais continuaram sendo um domínio predominantemente masculino durante a maior parte de sua história. Até hoje, alguns estilos como o Sumô, continuam sendo um privilégio dos homens. Mas nestas últimas décadas do século XX, a maioria das artes marciais vêm sendo abertas às mulheres, principalmente no ocidente, à medida que a imagem da mulher como “indefesa” vem sendo erradicada.

Hoje em dia, estilos especializados na derrota de oponentes maiores, como o aikidô e o judô têm muitos praticantes mulheres, mesmo nos níveis mais altos. Elas também participam de eventos esportivos, apesar de competirem em divisões separadas dos homens.

Pelo fato da parte superior do corpo feminino ter menos força que a dos homens, além de apresentar uma distribuição de peso diferente, algumas técnicas funcionam de maneira diferente para elas. Em termos de jogo isto não tem importância. Numa campanha moderna, não existe diferença entre o desempenho masculino e feminino em qualquer perícia nas artes marciais. Numa campanha histórica, uma mulher que teve acesso a treinamento pode se sair tão bem quanto qualquer homem, mas conseguir este treinamento pode ser difícil.



As artes marciais as substituíram, tornando-se uma alternativa para o uso das facas e armas de fogo. E como são perfeitamente legais (com algumas exceções; v. a coluna lateral da pág. 13), as técnicas de luta desarmada vêm ganhando ênfase.

O Faixa Preta

No mundo de hoje as palavras “faixa preta” indicam maestria nas artes marciais. Um faixa preta é considerado um lutador invencível, ou pelo menos um inimigo mortal. Entretanto, originalmente a faixa preta não representava maestria, mas apenas o *início* da verdadeira instrução.

O sistema japonês das “faixas” (criado originalmente para o judô no século XIX) era dividido em duas partes. A primeira é composta de *Kyus* (gradações) designadas pelas faixas coloridas (v. a coluna lateral da pág. 77), que representam o período durante o qual são ensinados os aspectos básicos do estilo. Ao atingir a faixa preta, o estudante é considerado apto para receber os ensinamentos avançados da arte. Este segundo sistema de graduação é subdividido em *dans* (graus). A faixa preta é o primeiro dan. O nono ou o décimo dan é o nível máximo de maestria.

Conseguir uma faixa preta não é um feito desprezível, e aquele que a usa está apto a cuidar de si mesmo (embora algumas escolas sejam mais liberais do que outras na concessão das cobiçadas faixas). Mas um faixa preta de primeiro dan não é um “mestre.” Ele é capaz de ensinar os rudimentos da arte, mas ele próprio ainda tem muito a aprender. E se seu estilo for uma forma “artística” ele pode estar menos apto a se defender do que um brigão qualquer.

Façanhas Sobre-humanas

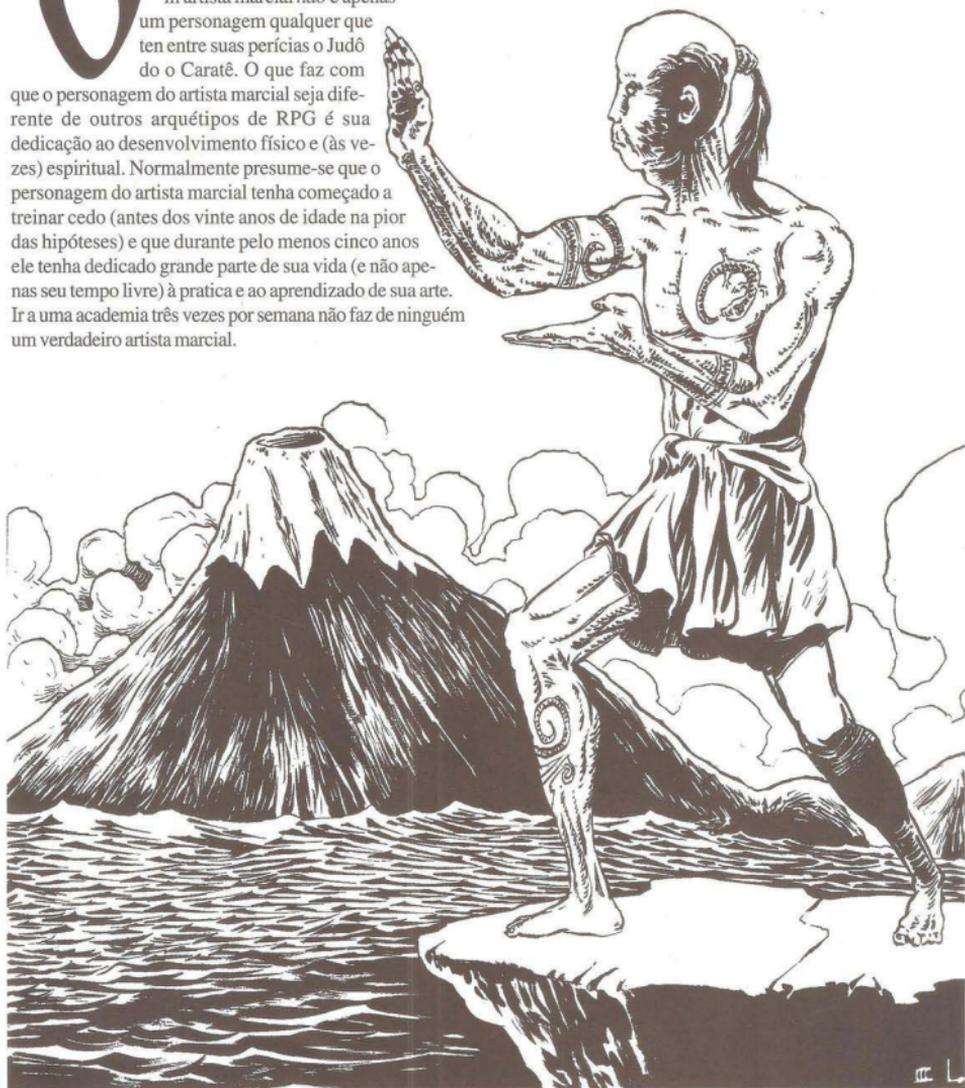
Desde os anos 60 e o dilúvio de caratecas quebrando tijolos, o ocidente vem sendo inundado com histórias sobre os poderes incríveis das artes marciais. Muitas destas histórias já eram contadas há séculos na Ásia, mas foram aumentadas na passagem para a Europa e Américas. Existem muitas histórias acerca da capacidade que artistas marciais teriam de quebrar objetos sólidos, paralisar vítimas com um simples toque e até mesmo arancar os membros do inimigo sem qualquer esforço aparente. Os poderes dos ninjas, incluindo a capacidade de se tornarem invisíveis e de controlar mentes também viraram matéria prima para as lendas.

É difícil distinguir a verdade da realidade. Muitos relatos narrados por testemunhas imparciais e de credibilidade incontestada descrevem feitos aparentemente impossíveis, entre eles o despedaçamento de enormes blocos de gelo e até mesmo de concreto (alguns dos quais explicados como sendo resultantes da aplicação precisa de força sobre pontos fracos), a capacidade de suportar golpes devastadores desferidos com bastões e até mesmo com barras de ferro, demonstrações incríveis de força e velocidade, o poder de curar ferimentos e até mesmo de influenciar pessoas e coisas à distância, sem tocá-las. Alguns destes feitos merecem ser classificados juntamente com outros “fenômenos inexplicáveis” como a telepatia e a percepção extra-sensorial, a capacidade dos *yogis* de suspender as funções involuntárias do corpo e o fato de algumas pessoas da Polinésia conseguirem andar descalças sobre carvão em brasa sem sofrerem qualquer queimadura. A pesquisa científica sobre estes temas tem sido mínima e normalmente permeada de preconceitos — às vezes a favor, às vezes contra.

Mesmo que estes feitos extraordinários sejam possíveis, seu aprendizado requer uma dedicação e uma paciência que a maioria dos seres humanos não têm. Na vida diária, eles não existem. O GM determinará o que é “real” em sua campanha (v. o capítulo 3 para mais informações).

2º PERSONAGENS

Um artista marcial *não* é apenas um personagem qualquer que ten entre suas perícias o Judô do o Caratê. O que faz com que o personagem do artista marcial seja diferente de outros arquétipos de RPG é sua dedicação ao desenvolvimento físico e (às vezes) espiritual. Normalmente presume-se que o personagem do artista marcial tenha começado a treinar cedo (antes dos vinte anos de idade na pior das hipóteses) e que durante pelo menos cinco anos ele tenha dedicado grande parte de sua vida (e não apenas seu tempo livre) à prática e ao aprendizado de sua arte. Ir a uma academia três vezes por semana não faz de ninguém um verdadeiro artista marcial.



Estudantes Principiantes como PCs

A maioria das regras de criação de personagens descritas no texto principal presume que todos os PCs são artistas marciais experientes. Um tipo diferente de personagem (para uma campanha diferente) é o PC estudante que ainda não atingiu o nível de faixa preta. Na verdade, o PC pode até mesmo começar o jogo como um principiante completo (faixa branca).

É apropriado criar estes estudantes com um número de pontos menor ou igual a 100. Os níveis de habilidade devem ser tão baixos quanto o valor pré-definido das perícias, o que representa algumas semanas de treinamento, insuficientes para obter pontos de personagem para investir nelas. Eles devem ter algumas características físicas decentes, mas nada de extraordinário. Em resumo, eles devem ser personagens comuns de 100 pontos.

O aspecto interessante deste tipo de PC é que os jogadores observam seu crescimento durante o jogo, progredindo paulatinamente em hierarquia e capacidade a cada aventura. De um ponto de vista mecanicista, a introdução gradual de novas manobras e perícias permitirá que os jogadores que não estão familiarizados com as artes marciais aprendam-nas durante o jogo.

No entanto, são necessárias muitas campanhas para o estudante aprender o suficiente para se tornar um "verdadeiro" artista marcial. A maioria das campanhas não dura tanto, e nem todos os jogadores conseguem manter seu interesse durante tanto tempo. Os GMs têm de assegurar que os jogadores estejam aptos a enfrentar com humildade o estágio de principiante antes de iniciar este tipo de campanha.

Muitos, se não a maioria dos artistas marciais dedicados, ganham a vida através de algum aspecto das artes marciais, ou são donos de uma fortuna pessoal, ou de algum outro modo podem dedicar várias horas por dia ao treinamento. Ter um emprego no horário normal e ser ao mesmo tempo um artista marcial realizado e reconhecido requer uma determinação que chega às raízes do fanatismo. Um mestre nas artes marciais com menos de 25 anos de idade ou é uma farsa ou uma pessoa verdadeiramente extraordinária.

Com este conceito em mente, pode-se ver que, desde que esta dedicação exista, quase todos os tipos de personagem podem ser também artistas marciais. Os jogadores precisam representar esta dedicação. Bom ou mau, um artista marcial tem pouca chance de ser desviado da busca de seus objetivos.

O tipo de campanha ajudará a reduzir o leque de opções, mas mesmo assim o jogador deve ter uma idéia do tipo de personagem que deseja representar antes de começar a comprar pontos de DX e perícias de combate.

CUSTO EM PONTOS

O número de pontos de personagens iniciantes em uma campanha de *GURPS Artes Marciais* pode variar muito. Pressupõe-se aqui que a maioria dos tipos de personagem estarão no nível de "faixa preta" ou acima dele (veja a coluna lateral no caso de um personagem iniciante). Deve-se lembrar que na tradição original das artes marciais a faixa preta era o verdadeiro estágio inicial do aprendizado, o ponto no qual os conceitos básicos foram aprendidos e os ensinamentos essenciais podem então ser ministrados. (V. pág. 16)

Em geral, os artistas marciais dedicados terão *muitos* pontos de personagem. Neste livro trataremos de dois tipos diferentes de campanha: a realista e a cinematográfica.

A Campanha Realista

A campanha realista pressupõe que o artista marcial não tem nenhuma habilidade sobre-humana. Eles são apenas pessoas altamente treinadas, extremamente competentes no combate desarmado. Nem mesmo um mestre é capaz de derrotar vários oponentes treinados ao mesmo tempo, ou realizar feitos sobre-humanos.

Em uma campanha realista os PCs podem ser criados com 100 pontos. Entretanto, um máximo de 150 ou até mesmo de 200 pontos é mais adequado para criar um personagem faixa preta. Isto refletiria a quantidade de treinamento exigida do artista marcial para ele atingir o nível de mestre.

Algumas limitações impedem que esta quantidade maior de pontos de personagem transforme a campanha realista em um filme de kung fu. Em primeiro lugar, não se deve gastar mais do que 100 (ou até mesmo 80) pontos em atributos básicos; o que distingue os artistas marciais das pessoas comuns não são seus atributos físicos, e sim o treinamento. Além disso, o GM pode preferir estabelecer um nível máximo para o valor dos atributos (14 ou 15 é um bom limite) para garantir que os personagens sejam o mais realista possível. Com estas limitações, os valores dos parâmetros de um artista marcial de 200 pontos não serão muito maiores do que os de um personagem de 100 pontos. Seus pontos extras serão gastos em perícias, que é como deve ser.

Mesmo com 200 pontos para gastar, os PCs terão de aprender pelo menos 8 ou 9 perícias, e valores razoáveis para os parâmetros físicos farão com que seja caro ter altos níveis de habilidade nestas perícias. As desvantagens devem ser mantidas com o máximo padrão de 40 pontos.

O limite padrão de idade para o número de personagens em perícias (v. MB pág.43) não deve ser aplicado às perícias em artes marciais. Isto reflete o treinamento intensivo que torna único o artista marcial dedicado. No entanto, por este mesmo motivo as perícias não relacionadas com artes marciais não devem se beneficiar disto. O GM deve limitar os pontos gastos em perícias não-marciais de acordo com a idade do personagem — isto é, metade da quantidade padrão.

Isto significa que, com exceção das perícias de combate arcaicas ou para guerreiros desarmados e determinados ensinamentos filosóficos, o persona-





Realidade, Realismo e Fantasia

É preciso esclarecer alguns conceitos para uma compreensão adequada dos diversos tipos de campanha possíveis em *Artes Marciais* (e outros cenários *GURPS*). O primeiro deles é o papel da realidade numa campanha. Numa campanha verdadeiramente "realista" todos os PCs serão construídos com mais ou menos 25 pontos, e qualquer situação de risco acabaria de imediato com metade dos aventureiros.

O *GURPS* é um sistema *realista* na medida que a força bruta raramente compensa lapsos de bom senso, embora seus personagens e situações sejam heróicos.

Uma campanha *realista* de *GURPS* pode conter elementos tão "irreais" quanto magia, psiquismo e horrores sobrenaturais. No entanto, as habilidades dos personagens serão limitadas àquilo que um ser humano normal, embora um pouco acima da média, é capaz de fazer. Lutadores *realistas* não são capazes de enfrentar vários oponentes, investigadores *realistas* não resolvem um crime com uma rápida olhada na cena, e magos *realistas* não destroem exércitos inteiros com uma mágica. Isto é determinado pelo número de pontos usados na criação do personagem. Com 100 pontos temos um personagem heróico, mas com a cabeça no lugar.

Numa campanha cinematográfica, os personagens adquirem uma dimensão maior do que o normal. Aqui eles podem estar entre os melhores lutadores, feiticeiros ou artistas de circo do mundo da campanha, ou ser competentes em todas as três atividades. Neste tipo de campanha, os elementos irreais da maioria das histórias de ficção são interpretados: os heróis dificilmente morrem, é difícil os mais serem tão habilidosos quanto os bons, e assim por diante. Os jogadores podem reproduzir as proezas de qualquer personagem de ficção sem ter de submetê-lo às limitações da realidade.

O número de pontos alocados para este tipo de campanha (200 ou mais) permite que os PCs tenham características físicas nos mais altos níveis da capacidade humana, e até mesmo algumas sobre-humanas. A "realidade" simulada é aquela das aventuras de Hollywood. Os heróis levam vantagens enormes sobre as pessoas "normais," conseguindo sobreviver a ações idiotas que na vida real (ou numa campanha *realista*) lhes custaria a própria vida.

Uma campanha a "four-color" vai ainda mais além, criando o universo das histórias em quadrinhos e dos filmes e livros mais fantásticos. Nela, os PCs são lendas vivas sobre-humanas. Estes personagens são criados com 500+ pontos, e conseguem realizar feitos inenarráveis sem muito esforço. Simples mortais não são páreo para eles.

Note que nenhum destes três tipos de estilos de campanha torna os personagens completamente invulneráveis. O GM sempre pode inventar ameaças e inimigos que manterão os heróis em estado de alerta, e a utilização da força bruta sempre tem a possibilidade de trazer o desastre para um grupo de aventureiros.

gem das artes marciais não deve ter muito mais conhecimentos ou perícias do que o personagem "padrão" *GURPS* de 100 pontos. Os GMs podem até ter muitos grupos combinando aventureiros "normais" com artistas marciais especializados; isto funciona melhor em cenários futuristas ou atuais, nos quais o armamento moderno reduz bastante a vantagem da maestria em artes marciais.

Existem outros modos de manter o equilíbrio do jogo em um cenário *realista*. Os personagens não devem se concentrar excessivamente em caratê, judô ou perícias de combate; o GM deve ser rigoroso com relação à criação de lutadores monstruosos. Também não existe nenhum motivo pelo qual um artista marcial civil deva ter um alto nível de habilidade com armas de fogo, nem mesmo a vantagem *Reflexos em Combate*. Se muitos jogadores quiserem representar combatentes letais acima de tudo, então a campanha cinematográfica pode ser a mais apropriada.

A Campanha Cinematográfica

A campanha cinematográfica está mais intimamente relacionada com aventuras de *Supers* do que com o estilo *GURPS* tradicional. O pressuposto que existe por trás deste tipo de campanha é que pelo menos algumas das lendas sobre as artes marciais são verdadeiras; os personagens serão capazes de derrotar seis oponentes de uma só vez, e terão habilidades extraordinárias. PCs de 200 até 400 pontos são apropriados para este tipo de campanha. Os GMs não precisam impor restrições sobre o valor dos atributos, já que este tipo de campanha permite inúmeras perícias e vantagens espalhafatosas (e caras).

O máximo em termos de campanha cinematográfica é a campanha "four-color" que simula os conceitos mais exóticos tanto do cinema quanto das histórias em quadrinhos. Habilidades meta-humanas, psiquismo e magia podem coexistir, e os artistas marciais são capazes de realizar feitos impossíveis com facilidade. Este tipo de campanha exige personagens construídos com 500 pontos ou mais. Os PCs serão os Lees, Norris, Chans e Stallones que quiserem ser. Isto evidentemente significa que o GM terá de trabalhar mais a fim de criar um desafio à altura para seus jogadores.

Em uma campanha cinematográfica, os GMs podem seguir o padrão *GURPS Supers* (v. SU pág. 5) que dá aos personagens o limite de 100 pontos em desvantagens.

A Escolha de um Estilo

Em uma campanha de artes marciais, o (s) estilo (s) escolhido (s) ajudará (ão) a delinear o personagem. Nacionalidade, preferências pessoais e convicções filosóficas delimitarão as alternativas de estilo do personagem, e vice versa. Se dois estilos excessivamente diferentes ou contraditórios forem escolhidos, o GM deverá exigir que o jogador forneça uma explicação plausível para sua escolha. Isto é particularmente importante se a campanha for ambientada antes do século XX, quando a maioria das artes marciais ainda estava profundamente enraizada em seus países de origem. No capítulo 4, você encontra uma lista com artes marciais do mundo todo.

O GM pode reduzir o número de artes marciais consideradas "legais" em uma determinada campanha. Os PCs só poderão aprender os estilos disponíveis, segundo o critério do GM.

Saburo: Assassino Ninja

Saburo é um ninja histórico, um personagem de 100 pontos que prova que personagens GURPS "normais" podem ser construídos usando as opções das Artes Marciais. A ST foi deixada em um nível médio (diminuí-la para conseguir mais pontos colocaria o personagem em risco) enquanto que 70 pontos foram gastos com os atributos DX, HT e IQ. Saburo não é apenas um monstro do combate; o jogador queria criar um "poeta ninja" que tem a vantagem Alfabetização (10 pontos).

Ao escolher as desvantagens, o jogador não precisou procurar muito. Todo ninja guarda um Segredo, cuja revelação significaria a condenação à morte (-30 pontos). Eles também tem um Dever Extremamente Perigoso em tempo integral para com seu clã (-20 pontos). Em uma campanha ninja, o GM pode optar por não levar estas duas desvantagens em conta no cálculo do limite máximo de 40 pontos, mas neste caso convém ao GM não exceder os limites normais do GURPS. Por isso, ele determinou que o Dever e o Segredo muitas vezes se sobrepõem: às vezes quando o Dever surge, é para proteger o Segredo do clã. Foram permitidos 40 pontos para esta combinação, o que é uma maneira razoável de lidar com um ninja.

O jogador especificou duas peculiaridades, deixou três em aberto para serem escolhidas à medida que o personagem se desenvolve.

Armado com 65 pontos, o jogador começa a comprar as perícias exigidas pelo Ninjutsu. Deve-se gastar no mínimo 23 pontos de acordo com a descrição do estilo na pág. 93. Saburo compra as perícias primárias com NH iguais a 14 e 15, e outras perícias com nível de habilidade mais baixo. Ele está no limiar do nível "faixa preta." Faria sentido gastar seus próximos pontos de personagem com a perícia Caratê. Se ele aumentar seu NH em 1 ponto, o dano que ele causa em combate desarmado, ou o valor de sua arma e seu nível de habilidade em várias manobras também aumentarão em 1 ponto.

Saburo tem pouco mais de 20 anos, com feições indefinidas. Dependendo de seu papel atual, ele pode se parecer com um humilde camponês, um mendigo imbecil metido a sabido ou um samurai arrogante — isto é, quando ele não estiver todo vestido de preto esgueirando-se na direção de uma vítima que não suspeita de nada.

Ele nasceu e foi criado dentro de um clã ninja. Ambos os pais morreram em missões mal sucedidas antes dele aprender a falar. Foi criado por Shigeru, o último sobrevivente de um nobre clã extinto durante uma das várias guerras civis que assolaram o Japão no século XVI. Shigeru o ensinou a manejar a espada, poesia e caligrafia, assim como as boas maneiras da nobreza; ensinou também ao jovem ninja o desprezo pelos valores tradicionais do Japão.

Continua na próxima página...

Tipos de Personagens

A história e as lendas das artes marciais incluem diversos arquétipos específicos. Esta seção contém alguns dos tipos de personagem que caberiam em uma campanha de **Artes Marciais**. São descritas algumas das perícias sugeridas, assim como os estilos de combate recomendados para cada uma delas (veja mais informações sobre estilos no capítulo 4).

O Competidor

O competidor é um atleta, profissional ou amador, que compete em um dos muitos torneios de artes marciais promovidos no mundo. Junto com uma equipe ou apenas com seu treinador, o competidor vai de um lugar para outro fazendo apresentações, participando de eventos esportivos formais ou até mesmo de competições do submundo, menos promovidas mas nas quais os prêmios (e os riscos) são maiores.

Vantagens: Um nível alto de riqueza ou um Patrono rico ajudam a pagar pelo treinamento rigoroso que o competidor precisa. A Rijeza ajuda o lutador em competições de contato total. Um empresário/treinador experiente pode ser um Aliado ou um Patrono.

Desvantagens: Artistas marciais rivais são bons inimigos; ao invés de se disporem efetivamente a matá-lo, eles tentarão derrotá-lo e humilhá-lo publicamente. Muitos competidores de artes marciais são Pobres ou Batalhadores; neste caso, a obtenção dos fundos necessários para treinar e viajar por si só pode constituir uma aventura.

Perícias: Além das óbvias, várias perícias físicas (como Corrida ou Natação) deveriam ser obrigatórias. Regras de Torneio o ajudará a não cometer infrações — ou cometê-las impunemente.

Estilos Recomendados: Judô, Caratê e Tae Kwon Do são os estilos de competição mais conhecidos. Para eventos de contato total mais violentos, o Boxe Tailandês Profissional ou o Muay Thai são mais apropriados.

Tipo de Campanha: Os competidores são adequados para uma campanha realista. O grupo todo pode ser composto por membros da equipe. Numa campanha cinematográfica, vencer um torneio pode não ter melódrama suficiente, a menos que os prêmios sejam aumentados (talvez a máfia ou a yakuza estejam fazendo apostas, ou as lutas sejam até a morte).

O Policial

A maioria dos policiais trabalha demais, ganha pouco e enfrenta criminosos mais bem armados do que eles. No entanto, alguns policiais são capazes de causar mais dano com os pés e com as mãos do que com o revólver calibre 38 que usam em



serviço. Às vezes os bandidos os provocam e eles acabam utilizando suas perícias. O resultado é devastador.

Vantagens: Poderes Legais, Patrono (Depto. de Polícia), Aliados (colegas policiais), entre outros. Alguns policiais são ex-soldados (veja a seguir) e podem ter Reflexos em Combate ou outras vantagens apropriadas. Alguns têm níveis de Hierarquia em seus departamentos.

Desvantagens: Todos os policiais têm Deveres para com seus departamentos, e muitos têm Inimigos específicos entre os criminosos. Outros policiais podem ser Dependentes ao invés de Aliados. Honestidade e Senso do Dever também são comuns.

Estilos: O de Corpo-a-Corpo Policial é obrigatório. Além disso, qualquer outro estilo é possível; caratê e judô são os mais prováveis.

Perícias: Perícias profissionais: Condução, Espada Curta (para o cassetete) e Armas de Fogo (exceto no Reino Unido) são obrigatórias. Furtividade, Detecção de Mentiras e Manha ajudam. Lâbia e Dissimulação podem salvar vidas de policiais em missões secretas.

Tipo de Campanha: Este é, principalmente, um tipo de personagem cinematográfico. A maioria dos policiais verdadeiros não tem tempo (nem pontos de personagem) para conseguir todas as perícias de um artista marcial dedicado, além das perícias profissionais exigidas.

O Combatente do Crime

Este é um filantropo altruísta que ajuda as pessoas com suas notáveis perícias. Ele pode ser um detetive particular, um vigilante civil ou um vingador uniformizado. O resultado para os malfetores que cruzam seu caminho é o mesmo.

Vantagens: Este personagem e o Monge (v. mais adiante) são os que têm maior probabilidade de terem a vantagem Treinado por um Mestre (v. pág. 27). Além disso, todas as vantagens relativas ao combate (Reflexos em Combate, Alto Limiar de Dor, etc) serão úteis. A Intuição e o Bom Senso podem ajudar na caça aos criminosos. Este é um dos poucos tipos de personagem que normalmente tem Riqueza acima da média. Se o GURPS Supers estiver sendo usado, será possível acrescentar uma ou duas super-habilidades.

Desvantagens: Inimigos e Dependentes são comuns. Senso do Dever, Pacifismo (Incapaz de Matar) e Votos também são comuns.

Estilos: Jeet Kune Do, Muay Thai e Ninjutsu são estilos bons e vigorosos, apropriados para o difícil trabalho de combater o mal. Alguns combatentes do crime também são especializados em formas mais exóticas, como o Pentjak Silat. A Escrima também é um estilo muito útil.

Perícias: Golpe Vigoroso, Aparar Arma de Projétil, Pontos de Pressão e Pontos Secretos são comuns entre os superartistas marciais. Escalada, Furtividade, Arrombamento e Pesquisa podem ajudar a obter informações úteis.

Tipo de Campanha: Na maioria das vezes, cinematográfica, mas uma equipe de vigilantes realistas (por exemplo, um bando de ex-membros de gangues que agora combate as gangues) também é possível.



SABURO: Assassino Ninja

(Continuação)

A arma favorita de Saburo é o garrote. Sua habilidade com ela faz dele o homem certo para missões que requerem a remoção de sentinelas. Sua habilidade em imitar o comportamento da nobreza ajudou-o muito na infiltração em castelos e palácios inimigos. Uma vez, enquanto escapava depois de uma missão, ele enganou diversos guardas que tentaram impedi-lo de fugir; sua conduta foi tão convincente que os guardas não se atreveram a pará-lo.

Saburo tem o hábito de deixar um pequeno poema ao lado de suas vítimas. O poema é um arremedo dos tradicionais versos da morte que os samurais escreviam antes de cometer o seppuku. O significado é que contrariar o clã de Saburo é uma forma garantida de cometer suicídio. Mas ele só faz isso quando não existem riscos para ele ou para o clã.

Atributos

ST 10, DX 13, IQ 13, HT 11.

Velocidade básica 6, Deslocamento 6.

Dano

Dano básico é 1D-2 GDP, 1D Bal

Portanto, o dano básico em combate desarmado é 1D-4 com soco ou 1D-2 com chute. O nível de habilidade igual a 14 em caratê dá um bônus igual a +2 nos ataques com socos e chutes, logo seu soco causa 1D-2 pontos de dano e o chute 1D.

Vantagens

Alfabetização.

Desvantagens

Dever Extremamente Perigoso (para com o clã Ninja, no caso de um resultado menor ou igual a 15) e Segredo (que ele e todo seu clã são ninjas).

Peculiaridades

Gosta de Poesia. Marca Registrada (deixa poemas sobre a morte ao lado das vítimas).

Estilo de Arte Marcial

Ninjutsu (versão realista).

Perícias

Acrobacia 11, Dissimulação 13, Caligrafia 12, Escalada 12, Disfarce 13, Lâbia 13, Garrote 15, Judô 14, Salto 14, Caratê 14, Katana 14, Laço 13, Poesia 12, Trato Social (classe alta) 13, Shuriken 13, Furtividade 14, Natação 14.

Manobras

Bloqueio Agressivo 7 (1D-2), Chave de Braço -16, Chute para Trás 11 (1D), Telefone 10, Golpe com o Cotovelo 14 (1D-2), Finta (Caratê) 15, Finta (Katana) 15, Luta no Solo (Caratê) 11, Bloqueio com a Mão 9, Golpe com a Mão 14 (1D-2), Golpe com a Cabeça 10 (1D-3), Ponto de Impacto (Caratê) 12, Chute Saltando 11 (1D+2), Golpe com o Joelho 15 (1D-1) Riposta (Caratê) 11 (1D-2), Chute Circular Lateral/para Trás 12 (1D), Pisão 13 (1D+1).

O Caveira:

Combatente do Crime

dos anos 30

O Caveira é um vigilante da era das pulp-novels. Ele é ideal para uma campanha cinematográfica de Cliffhangers, seja como NPC Patrono dos PCs ou como um personagem em uma campanha com personagens muito poderosos. Suas estatísticas beiram o superhumano, e ele tem muitas vantagens específicas de combate. Quanto aos estilos, ele escolhe a singular combinação de Aikijutsu e Muay Thai (havia versão de ambos os estilos na Ásia durante a década de 30, apesar de serem desconhecidas no Ocidente) que lhe garante várias habilidades cinematográficas e movimentos capazes de atingir o alvo com grande impacto. A vantagem Treinado por um Mestre lhe dá habilidades exóticas que o ajudam no combate ao crime.

Mesmo com 350 pontos, nenhum dos níveis de habilidade em artes marciais do Caveira é maior que 20; a maioria fica entre 18 e 19. Isto se deve aos pontos gastos na vantagem Treinado por um Mestre e várias habilidades cinematográficas. Um artista marcial de 350 pontos sem perícias cinematográficas poderia ter níveis de habilidade muito mais altos.

Raymond Robeson era um socialite rico com apenas duas paixões: sua esposa Linda e viagens a lugares remotos. Sua volta ao mundo de lua de mel terminou em tragédia quando seu iate foi seqüestrado na costa da Birmânia por um bando de piratas asiáticos e ocidentais. Tanto ele quanto sua mulher foram barbaramente brutalizados pelos piratas e lançados ao mar. No momento em que as vítimas caíram na água, o líder dos piratas disse que aquilo era uma vingança de seu irmão adotivo Martin. Linda morreu poucos minutos depois, mas Raymond não.

Continua na próxima página...



O Instrutor

Este personagem é um professor (também conhecido como *sensei*, *sifu* ou *guru*) em uma escola de artes marciais. Se a escola for tradicional, ele provavelmente será um Monge (v. a seguir). O instrutor trabalha em uma escola ou *dojo* moderno transmitindo seu conhecimento para outras pessoas. Às vezes, grupos especiais, como departamentos de polícia, contratam-no como treinador ou consultor. O Instrutor também pode ser um Competidor (v. pág. 20) e ensinar em regime de meio período para pagar suas contas.

Vantagens: Sua escola pode ser um Patrono, enquanto que seus estudantes avançados podem ser considerados coletivamente como um Grupo Aliado. Um professor excelente pode ter uma boa Reputação. Voz e Carisma também ajudam.

Desvantagens: Os alunos jovens podem ser Dependentes.

Estilos: Qualquer um, por motivos óbvios.

Perícias: Pedagogia, claro, e provavelmente Liderança também. Trato Social (Dojo) com um alto nível de habilidade (15+) é um detalhe adicional (veja abaixo). A perícia Regras de Torneio será importante em qualquer escola que participa de competições oficiais.

Tipo de Campanha: Um Instrutor funciona bem em qualquer campanha, apesar de que um professor de artes marciais tem de ser altamente treinado, e seu custo em pontos de personagem deve refletir este fato mesmo em uma campanha realista.

O Monge

Um dos tipos clássicos de artista marcial da literatura. Pelo fato de ter sido criado em uma escola religiosa de arte marcial, ele provavelmente terá vastos conhecimentos de perícias de combate e a sabedoria oriental, mas não muito mais que isso. Em geral, este tipo de personagem é do sexo masculino, exceto nos mundos de fantasia (embora tenhamos de lembrar que o templo Shaolin tinha também monjas treinadas nas artes marciais).

Vantagens: Ser Treinado por um Mestre é quase um pré-requisito numa campanha cinematográfica. Em muitos países os monges recebem bônus nos testes de reação. A vantagem Clericato não é necessária; alguns monges são clérigos praticantes, ao passo que outros são simplesmente pessoas que foram treinadas nessa escola.

Desvantagens: Honestidade, Pacifismo (Autodefesa Apenas), Senso do Dever e diversos votos são comuns. Alguns dos monges mais enclausurados podem ter a desvantagem Credulidade ou Primitivismo. Riqueza deve ser menor ou igual à média.

Estilos: Qualquer variedade de kung fu (v. pág. 90) é apropriada, exceto o Wushu; no Japão os monges combatentes (Yamabushi) teriam conhecimento das formas primitivas do Jujutsu, Aikijutsu e Kyudo.

Perícias: Teologia, Meditação e Filosofia refletirão as crenças do monge. Cura Yin/Yang, Caligrafia e Naturalista também são prováveis.

Tipo de Campanha: Principalmente cinematográfica, apesar de que um grupo de monges enclausurados repentinamente soltos no século XIX ou XX, sem nada além de suas habilidades (mantidas em um nível realista), poderia produzir uma campanha interessante.

O Ninja

Mestre do disfarce e da furtividade, o ninja assumiu um lugar na mitologia popular. Apesar das histórias populares afirmarem o contrário, os ninjas utilizam mais a dissimulação, o disfarce e os truques do que sua habilidade nas artes marciais propriamente ditas. Mesmo assim, algumas das crenças, segundo as quais os ninjas possuem capacidades misteriosas, podem ser verdadeiras...

Vantagens: Dependendo de sua posição na campanha, o ninja pode ter as vantagens Treinado por um Mestre e Mestre de Armas. O ninja tem uma Reputação temível que de vez em quando provocará ataques, mas que na maior parte das vezes põe os inimigos em fuga. Mas isto só se aplica quando eles estão uniformizados.

Desvantagens: A maioria dos ninjas têm um Dever para com seu clã, que vale 15 ou até mesmo 20 pontos (veja mais adiante a desvantagem *Dever Extremamente Perigoso*). Existem também os *nukenins*, os ninjas renegados que provavelmente têm Inimigos respeitáveis em seus antigos clãs. As identidades dos ninjas históricos (e cinematográficos modernos) são Segredos perigosos.

Estilos: Ninjutsu e Kobujutsu. Alguns outros estilos também podem ser conhecidos pelos especialistas em combate corpo-a-corpo.

Perícias: Lábia, Dissimulação, Disfarce e Furtividade são indispensáveis. O ninja mais exótico pode ter todas as perícias cinematográficas de seu estilo (v. págs. 36-40).

Tipo de Campanha: Os ninjas dos dias de hoje são essencialmente cinematográficos. Uma campanha realista poderia ser ambientada no Japão histórico, tendo todos os PC como ninjas (v. *GURPS Japan* para mais informações).

O Agente Secreto

Muitos agentes secretos recebem treinamento em artes marciais. Além disso, alguns artistas marciais devotados trabalham para este tipo de agência. Eles são particularmente úteis em locais onde as armas são proibidas. De qualquer modo, a capacidade de se sair bem de situações difíceis usando as habilidades marciais é uma coisa interessante, além das engenhocas e do charme do "típico" agente secreto.

Vantagens: Para os artistas dedicados, a vantagem Treinado por um Mestre contrabalança a vantagem que as armas high-tech têm. Para o agente mais comum, Aparência, Voz e Carisma acima da média ajudam a causar uma boa impressão. Todos os agentes têm Poderes Legais ou Hierarquia Militar, e talvez Patronos em suas agências, a não ser que trabalhem como freelancers.

Desvantagens: Deveres e Inimigos são quase inevitáveis para este tipo de personagem. Excesso de Confiança é comum.

Estilos: Corpo-a-Corpo Militar é comum. Agentes secretos chineses provavelmente conhecerão o Wushu. Os especialistas em combate corpo-a-corpo podem conhecer qualquer estilo violento como o Muay Thai. O Ninjutsu é apropriado para alguns agentes secretos exóticos (o próprio James Bond teve aulas de Ninjutsu no filme *Com 007 Só Se Vive Duas Vezes*).



O Caveira (Continuação)

Dez anos depois, um aventureiro vigoroso descia de um navio mercante nas docas de Nova York. Ele se identificou como Raymond Robeson. Seus amigos quase não o reconheceram; seus modos altivos haviam desaparecido. Raymond retomou a posse de sua agora pequena fortuna (Martin havia gasto um bocado na última década) e passou a viver em reclusão. Poucos dias depois, Martin morreu de ataque cardíaco; uma confissão assinada de seu golpe contra Raymond e sua escultura em madeira de uma caveira e dois ossos cruzados foi encontrada ao lado de seu corpo. Logo depois disso, o Caveira, implacável inimigo do crime, começou sua carreira.

O Caveira usa uma máscara com o sorriso da morte sob um chapéu de abas largas. Isto e sua grande capa são seu "uniforme." Ele carrega uma pistola, mas raramente a usa, preferindo utilizar suas perícias de luta corpo-a-corpo. Os criminosos vivem aterrorizados por ele; histórias de sua capacidade de se mover de forma invisível e sua força sobre-humana (na realidade uma aplicação das perícias Postura Imóvel e Desviar) vão crescendo a cada dia. A polícia também gostaria de ter uma conversinha com ele.

Atributos

ST 13, DX 17, IQ 14, HT 12.
Velocidade básica 7,25, Movimentação 7.

Dano

Dano básico é 1D GDP, 2D-1 Bal
Desta maneira, o dano básico desarmado é 1D-2 com soco ou 1D com chute. O nível de habilidade igual a 18 em caratê dá um bônus igual a +3 nos ataques com socos e chutes, portanto ele causa 1D+1 pontos de dano com um soco e 1D+3 pontos com um chute.

Vantagens

Reflexos em Combate, Contatos (criminal, 10 pontos), Alto Limiar de Dor, Reputação (+3 entre criminosos, devido ao medo, 7 pontos) Força de Vontade +2, Treinado por um Mestre, Riqueza.

Desvantagens

Inimigo (vários grupos criminosos, no caso de um resultado menor ou igual a 9, -20 pontos), Circunspeção, Excesso de Confiança, Reputação (-3 entre os policiais, pois é um fora da lei, -7 pontos), Segredo (identidade, -20 pontos), Senso do Dever (para com todos menos os criminosos, -15 pontos), Teimosia, Marca Registrada (deixa escultura de uma caveira e dois ossos cruzados, -5 pontos).

Estilos de Artes Marciais

Aikijutsu e Muay Thai (cinematográficas)

Continua na próxima página...

O Caveira

(Continuação)

Perícias

Acrobacia 17, Administração 14, Boxe 18, Pilotagem (carros) 17, Fuga 15, Sacar Rápido (pistola) 17, Armas (pistola) 20, Hipnotismo 16, Interrogatório 15, Judô 18, Arte do Judô 16, Caratê 18, Arte da Katana 17, Língua (Japonesa) 13, Língua (Tailandês) 13, Arte da Espada Curta 17, Furtividade 17, Manha 15.

Perícias Cinematográficas

Postura Imóvel 16, Arte da Invisibilidade 5, Resistência Mental 16, Pontos de Pressão 8, Pontos Secretos 15, Desviar 16.

Manobras

Chave de Braço 20, Chute Descendente 18 (1D+5), Chute para Trás 18 (1D+3), Queda 19, Golpe com o Cotovelo 18 (1D+1), Chave de Dedo 18, Luta no Solo (Judô) 16, Apara com Mão 13, Golpe com a Mão 18 (1D+1), Ponto de Impacto (Caratê) 17, Chute Circular 18 (1D+4), Jab 17 (1D), Arremesso do Judô 18, Chute Saltando 18 (1D+5), Chute 18 (1D+3), Golpe com o Joelho 19 (1D+2), Riposta (Caratê) 15 (1D+1), Soco Circular Amplo 17 (2d+1), Golpe com a Canela 18 (1D+5), Chute Circular Lateral/para Trás 18 (1D+3), Soco em Círculo 17 (1D+1).

Manobras Cinematográficas

Voadora Lateral 16 (1D+5, dupla projeção), Rolar com Impacto 16.

Combinações

O Caveira usa um movimento encadeado particularmente destruidor: Apara com Mão/Chave de Braço/Golpe com o Joelho. A Chave de Braço é uma manobra do tipo Segurar, portanto a defesa da vítima contra Golpe com o Joelho está submetida a um redutor igual a -4 e o Caveira normalmente visa a virilha.



Perícias: As mesmas que o Ninja, que é essencialmente um dos primeiros agentes secretos da história. Diversas habilidades high-tech como Operação de Equipamento Eletrônico, Armas, Pilotagem e Condução ajudarão a lidar com estas engenhocas inevitáveis.

Tipo de Campanha: O agente secreto de Hollywood é por definição cinematográfico. No entanto, qualquer campanha realista de espionagem tem lugar para especialistas no combate desarmado.

O Soldado

Muitos artistas marciais encontraram no exército um lar. Alguns são membros das Forças Especiais e outros grupos de elite. Outros são soldados rasos comuns que podem até ocultar suas perícias. Eles podem ser militares de ativa ou podem ter deixado a corporação, marcados pelas experiências de guerra. Alguns ex-soldados transformam-se em vigilantes solitários com sua própria cruzada sangrenta contra o crime, terroristas ou qualquer coisa que ofenda sua sensibilidade. Para uma descrição mais detalhada dos tipos de personagem do soldado de elite, veja o **GURPS Special Ops**.

Vantagens: Alguns soldados têm Hierarquia Militar alta, ou suas unidades como Patronos. Unidades menores podem ser consideradas como Grupos Aliados.

Desvantagens: Soldados da ativa têm Deveres para com as forças armadas. Alguns são patriotas Fanáticos. Outros podem ter uma ou mais Fobias, deficiências físicas ou outras desvantagens mentais resultantes de ferimentos em batalha.

Estilos: Corpo-a-Corpo Militar, é claro, além de qualquer outro estilo para um soldado cinematográfico.

Perícias: Além das perícias de combate relativas às artes marciais, os soldados também recebem treinamento no uso de armas modernas. Todas as perícias Armas e Artilharia são apropriadas, bem como Pilotagem, Condução, Estratégia e Tática. Liderança e Trato Social (Militar) são obrigatórias para oficiais e oficiais subalternos.

Tipo de Campanha: O soldado do tipo Rambo é obviamente cinematográfico, mas a combinação de soldado e artista marcial é possível, principalmente se eles atuarem como Instrutores (veja acima).

O Doublé

Estes heróis da vida real que participam das produções cinematográficas são às vezes artistas marciais completos, principalmente se eles trabalham em filmes de kung fu. Existe bastante aventura e ação nas perigosas cenas filmadas pelos produtores, embora um GM sagaz sem dúvida encontrará meios de aumentar estas complicações.

Vantagens: Reflexos em Combate e Rijeza ajudam a manter o personagem inteiro enquanto ele dirige um carro em chamas através de uma parede. Doublés muito bem sucedidos têm nível de Riqueza maior ou igual a Confortável.

Desvantagens: Vícios, Compulsões e Excesso de Confiança são comuns. Muitos doublés são Pobres ou Batalhadores. São comuns doublés rivais Inimigos, apesar do Inimigo em geral preferir humilhar ou roubar a cena do personagem ao invés de matá-lo pura e simplesmente. Os Dependentes também são uma característica típica.

Estilos: Kung fu Shaolin, Caratê e Boxe Tailandês são as artes marciais mais comumente utilizadas no cinema.

Perícias: Para os doublés experientes são necessárias: Condução, Escalada, Salto e Acrobacia. Muitos atores começam suas carreiras como doublés, principalmente de filmes de artes marciais. A perícia Dissimulação pode ajudá-los a conseguir fazer com que seus rostos apareçam no cinema (além de seus corpos). A Lábria pode ser útil.

Tipo de Campanha: É possível ter doublés realistas. Numa campanha cinematográfica o doublé pode ter várias atividades secundárias. Caçador de recompensas é uma delas.

VANTAGENS, DESVANTAGENS E HABILIDADES

As aventuras de *Artes Marciais* podem ser ambientadas em quase todos os cenários. A maioria das vantagens, desvantagens e perícias descritas a seguir partem do princípio de que o mundo da campanha será o do final do século XX (NT7). Para ambientar aventuras em outros períodos da história, consulte o *GURPS Japan*, *GURPS Viagem Espacial* e outros cenários para *GURPS*.



VANTAGENS

Aliados

v. *MB* pág. 23

O Aliado mais comum do artista marcial são os outros artistas marciais. Isto pode mudar dependendo do tipo de personagem. É provável que um policial ou um detetive particular tenha um parceiro ou sócio. Um bom atirador ou um sujeito forte e brigão são bons Aliados para um carateca rápido como um raio. Numa campanha "four-color" um mago ou um metahumano também são adequados, embora sejam caros.

Contatos

v. *MB* pág. 234

Um Contato é um NPC, assim como o Aliado e o Patrono. Entretanto, o Contato só fornece informações. O Contato pode ser qualquer pessoa, desde o bêbado na sarjeta até o chefe de estado de um país, dependendo das características do personagem. O Contato é quem tem acesso às informações, e já se sabe que ele com certeza reagirá favoravelmente diante do personagem. O Contato pode querer receber um pagamento, em dinheiro ou em favores, em troca da informação. O Contato é sempre representado e controlado pelo GM e a natureza do pagamento deve ser estipulada pelo GM.

O GM pode presumir que o Contato tenha, em termos gerais, uma certa simpatia pelo PC. Entretanto, o Contato não é um Aliado nem um Patrono, e deve-se contar com sua ajuda tanto quanto se contaria com a ajuda de qualquer outro NPC amigável.

O Contato não precisa ser criado no momento da criação do PC. Os contatos podem surgir mais tarde. No momento apropriado o GM pode transformar um NPC existente em Contato de um ou mais jogadores, possivelmente em troca de pontos de personagem do aventureiro que é escolhido para Contato.

Seja qual for o caso, o Contato só pode fornecer informações relacionadas com sua área de especialização. O técnico do laboratório forense provavelmente não tem nenhuma informação sobre agentes nazistas em Nova York, e é provável que o primeiro secretário da Embaixada Britânica não seja capaz de fazer uma comparação balística. O GM designa uma perícia (Manha para um criminoso de menor importância, Técnicas Judiciais para o técnico de laboratório, etc) para o Contato. Todas as tentativas de obter informações dele requerem um teste secreto feito pelo GM contra o nível de habilidade efetivo do Contato. Note que o nível de habilidade efetivo não é necessariamente o nível de habilidade real do NPC. O nível de habilidade real pode ser determinado pelo GM se o NPC passar a fazer parte normalmente da campanha. Por exemplo, o presidente da Câmara de Comércio de Chinatown poderia ter realmente perícias relacionadas com negócios com NH entre 16 e 18, mas ele tem um nível de habilidade efetivo igual a 21, o que faz com que ele valha 20 pontos por ter bons contatos.

Os valores em pontos dos Contatos baseiam-se no tipo de informação e em seu nível de habilidade efetivo, modificados pela frequência com que eles podem fornecer informações e a confiabilidade delas. A importância da informação é relativa e a lista de possíveis Contatos é praticamente infinita. Descreveremos alguns exemplos a seguir para servirem como uma orientação para o GM a determinar seu valor.

Tipo de Informação

Contatos de Rua – São criminosos de pouca importância, mendigos, engraxates, camelôs, receptores de objetos roubados e outros tipos de NPC que têm a perícia Manha que fornecem informações sobre

atividades ilícitas, focos do mundo do crime, delitos iminentes e assim por diante. O custo básico é 1 ponto para Contatos "independentes" (que não fazem parte das organizações criminosas locais; Manha 12) e 2 pontos para Contatos "filiais" (que fazem parte das organizações criminosas locais; Manha 15)

Contatos no Mundo dos Negócios – Executivos, donos de empresas, secretárias (até mesmo os office-boys que fazem a distribuição da correspondência) podem fornecer informações sobre negócios e transações. O custo básico depende de quanto se pode esperar que o contato saiba: 1 ponto para o office-boy ou datilógrafa (nível de habilidade efetivo 12), 2 pontos para a secretária do presidente (nível de habilidade efetivo 15), 3 pontos no caso de um contador (nível de habilidade efetivo 18) ou 4 pontos no caso do Presidente da Empresa (nível de habilidade efetivo 21).

Contatos na Polícia – Qualquer pessoa relacionada com a manutenção da lei ou da ordem e investigações criminais: patrulheiros, detetives, especialistas em técnicas judiciais, médicos legistas, agentes federais e assim por diante. O custo depende do acesso à informação ou serviços. Os policiais comuns custam 1 ponto (nível de habilidade efetivo 12), detetives, agentes federais ou escrivãos custam 2 pontos (nível de habilidade efetivo 15), administradores (tenentes, capitães, agentes especiais encarregados, etc) 3 pontos (nível de habilidade efetivo 18) e oficiais superiores (xerifes, chefes de polícia, delegados titulares, etc) valem 4 (nível de habilidade efetivo 21).

Frequência de Ajuda

A *Frequência* refere-se à probabilidade do Contato ser encontrado no momento em que ele é necessário. No momento da criação do personagem, o jogador precisa definir de que forma o Contato é normalmente encontrado. Independente da frequência escolhida, o Contato não pode ser localizado se os PCs não conseguirem se comunicar com ele de maneira razoável. Nenhum Contato pode ser usado mais do que uma vez por dia, mesmo que haja diversos PCs compartilhando o mesmo Contato. É possível fazer várias perguntas por dia, com um redutor cumulativo igual a -2 para cada pergunta depois da primeira.

Disponível a maior parte do tempo (no caso de um resultado menor ou igual a 15): o triplo do preço.

Disponível com muita frequência (no caso de um resultado menor ou igual a 12): o dobro do preço.

Disponível com regularidade (no caso de um resultado menor ou igual a 9): preço listado.

Raramente disponível (no caso de um resultado menor ou igual a 6): metade do preço (arredondado para cima; o preço mínimo é sempre 1).

Se o PC quiser falar com seu Contato durante a aventura, o GM faz um teste contra o número de disponibilidade daquele Contato. Uma falha significa que o Contato está ocupado ou não pode ser localizado naquele dia. Se o Contato *estiver* disponível, o GM precisará fazer um teste contra o nível de habilidade efetivo do Contato para cada informação solicitada pelo PC. Um Contato *nunca* é capaz de fornecer informações fora de sua área específica de conhecimento. Use o bom senso. Da mesma forma, o GM *não deve permitir* que o Contato forneça informações que curto-circuitem sua aventura ou parte dela.

Se o PC conseguir uma falha crítica ao tentar localizar seu Contato, este não poderá mais ser encontrado durante a aventura inteira.

Confiabilidade da Informação

Não existe nenhuma garantia de que o Contato sabe alguma coisa de útil, nem que a informação é verdadeira. Utilize os seguintes modificadores (juntamente com os modificadores de frequência):

Completamente confiável — Mesmo no caso de uma falha crítica, a pior resposta será "Não sei." No caso de uma falha comum ele conseguirá a informação em 1D dias. Triplo do custo.

Normalmente confiável — No caso de uma falha crítica o Contato mentirá. No caso de uma falha comum ele dirá "Não sei, mas vou verificar e dou retorno em 1D dias." Faça um novo teste naquele momento. Uma nova falha significa que ele não sabe nada. Dobro do custo.

Meio confiável — No caso de uma falha o Contato não sabe e não é capaz de descobrir nada. No caso de um resultado igual a 18 nos dados, ele informará ao oponente quem está fazendo perguntas. Custo normal.

Inconfiável — Reduzir o nível de habilidade efetivo em 2 pontos. No caso de qualquer falha ele mentirá; no caso de uma falha crítica ele informará ao inimigo. Metade do custo (arredondado para cima).

O Dinheiro tem seu Poder de Persuasão

Propina, seja em dinheiro ou na forma de favores, motiva o Contato e aumenta seu nível de confiabilidade. Quando o nível de confiabilidade chegar a "Normalmente Confiável" os níveis de aumento daí em diante serão adicionados ao nível de habilidade efetivo 1. Propina não é capaz de fazer com que ninguém se torne totalmente confiável.

A propina em dinheiro deve ser equivalente a um dia de receita para se adicionar um bônus igual a +1, uma semana dá direito a um bônus igual a +2, um mês de receita para um bônus igual a +3 e um ano para +4. Os favores devem ter valor equivalente. O favor sempre deve ser alguma coisa que o personagem realiza durante o jogo. O GM deve manter a interpretação nos termos apropriados; um professor pode se sentir insultado pela oferta de propina em dinheiro, mas aceita bem a apresentação a alguém que possa ajudá-lo em suas pesquisas.

Patronos

v. MB pág. 24

Alguns exemplos são as escolas de artes marciais, um professor cuja habilidade ultrapassa os limites do humano, ou uma agência do serviço secreto. O Patrono pode ser necessário para que o artista marcial aprenda novos truques.

Reputação

v. MB pág. 17

"Todos os artistas marciais" é um conjunto muito grande de pessoas, o que implica num modificador igual a _ a ser adicionado ao valor da Reputação. A Reputação é muito importante para fundar uma escola de artes marciais respeitável. Uma Reputação de +2 com uma frequência de reconhecimento menor ou igual a 7 deve ser o requisito mínimo que o professor deve satisfazer antes de ser capaz de fundar um *dojo*.

Fleuma

v. MB pág. 237

Nada o surpreende. Pelo menos, nada que não seja obviamente uma ameaça. Você está dispensado de fazer Verificações de Pânico e quase nenhum modificador de reação o afeta, seja para melhor ou para pior. A Intimidação (pág. 31) simplesmente não funciona com você.

Esta vantagem é incompatível com todas as Fobias. O personagem que a tem não é desprovido de emoções; ele apenas não as demonstra. Esta vantagem é especialmente apropriada para o mestre em artes marciais numa campanha cinematográfica, talvez como efeito colateral de um nível extremamente alto em Meditação ou Resistência Mental.

Esta é uma vantagem que deve ser interpretada de modo integral, ou o GM pode declará-la como perdida.

Antecedentes Incomuns

v. MB pág. 23

Um tipo especial de Antecedente Incomum (Treinado por um Mestre) é descrito a seguir. Dependendo do mundo da campanha, os GMs podem ter outras exigências quanto a Antecedentes Incomuns dos artistas marciais. Especialistas ninja, por exemplo, podem ter de pagar 10 ou 15 pontos por este conhecimento fora do comum. Um ocidental de antes de 1950 com treinamento nas artes marciais asiáticas também tem de comprar um Antecedente Incomum de 10 pontos.

NOVAS VANTAGENS (REALISTAS)

Como o *GURPS Artes Marciais* foi concebido tendo em mente dois diferentes tipos de campanha, a realista e a cinematográfica, as vantagens e as perícias serão classificadas de acordo com esta divisão. As vantagens realistas podem ser usadas em qualquer tipo de campanha. O GM que estiver preparando uma campanha cinematográfica pode decidir quais vantagens e perícias cinematográficas existirão no mundo desse jogo.

Estilos de Artes Marciais

Variável

Nas artes marciais não são ensinadas uma manobra de cada vez. Existem diversos "estilos" diferentes, cada um deles cobre diversas perícias e manobras, maneiras diferentes de utilizá-los, métodos de treinamento específicos e geralmente uma filosofia particular.



Para simplificar a criação de personagens (principalmente para NPCs) cada estilo de artes marciais pode ser tratado como se fosse uma *vantagem*. O valor em pontos do estilo indicará o número mínimo de pontos necessários para adquirir as perícias e as manobras daquele estilo. Este custo reflete a quantidade de treinamento necessário para se tornar proficiente naquele estilo. Estes pontos devem ser pagos quando o estilo é escolhido no momento da criação do personagem, ou quando ele for aprendido no decorrer da campanha. Para mais informações veja o capítulo 4.

Note que o estilo não é realmente uma vantagem, e que seu custo funciona simplesmente como um "guardador de lugar" até que a distribuição exata dos pontos entre as diversas perícias e manobras do estilo seja decidida. Um personagem que já tenha registrado os custos em pontos específicos para as perícias e manobras de um estilo não precisa relacionar também o "custo do pacote" do estilo.

Familiaridade com o Estilo 1 a 25 pontos

Indica um conhecimento geral de outros estilos além daqueles nos quais o personagem é proficiente. Ao enfrentar um estilo com o qual não está familiarizado, as jogadas de defesa do personagem estarão submetidas a um redutor igual a -1; esta vantagem elimina esta penalidade.

O número de estilos com os quais o personagem está familiarizado determina o custo em pontos. Cada estilo escolhido custa 1 ponto do personagem.

A Familiaridade com todos os estilos existentes no mundo do jogo custa 20 pontos. Isto não identificará estilos *secretos*, conhecidos apenas por seus estudantes, a menos que o personagem

especifique que ele já lutou contra eles no passado (o que pode custar até 5 pontos a mais), dependendo do papel que o estilo secreto vai desempenhar na campanha).

A menos que ele compre a vantagem no nível dos 20 pontos ou mais, o personagem terá de especificar quais estilos lhe são familiares. Quando um personagem encontra um oponente que utiliza um estilo com o qual ele está familiarizado, ele o reconhecerá depois da primeira rodada de combate. No caso de um sucesso num teste de IQ

ele o reconhecerá antes do combate começar, apenas observando a postura do oponente.

Para adquirir esta familiaridade durante o jogo, além de gastar os pontos de personagem necessários, o estudante precisa ter acesso aos professores apropriados. Os filmes *não* são substitutos aceitáveis. Entretanto, um único dia de treinamento com um professor será suficiente para se familiarizar com um estilo novo.

NOVAS VANTAGENS (CINEMATOCRÁFICAS)

Estas vantagens são apropriadas apenas para campanhas cinematográficas, elas não têm nenhuma pretensão de serem realistas. O GM deve determinar de antemão quais das vantagens que veremos a seguir estarão ou não disponíveis na campanha, e informar os jogadores com antecedência.

Harmonia com o Tao 20 pontos

Aquele que compreende o Caminho (v. pág. 7) é flexível e espontâneo e não precisa de treinamento nem preparação. Ele simplesmente é capaz de fazer as coisas sem saber como. Uma pessoa em harmonia com o Tao pode tentar qualquer teste de habilidade contra seu valor no atributo apropriado (geralmente IQ para perícias Mentais e DX para perícias Físicas) uma vez por sessão de jogo. O personagem não incorrerá em qualquer penalidade pré-definida. A Harmonia com o Tao se aplica às perícias que normalmente não têm valor pré-definido, incluindo qualquer perícia ou manobra cinematográfica. Entretanto ela não permite que alguém realize uma tarefa sem ter as ferramentas necessárias.

Mão de Ferro 10/15 pontos

Esta vantagem representa o enrijecimento das mãos que certos artistas marciais praticam, literalmente transformando uma de suas mãos em uma arma letal. Esta vantagem pode ser adquirida depois da criação do personagem. Existem muitos caminhos para a Mão de Ferro. O mais difícil é fraturar as articulações da mão repetidas vezes, pois o processo de cura faz com que a mão fique mais forte do que ela era antes.

Em termos de jogo, o personagem precisa incapacitar as mãos pelo menos uma dúzia de vezes cada (o mestre deve exigir que o personagem faça testes de Vontade neste caso) e ser bem sucedido em todos os testes de recuperação como descrito no MB pág. 129.



Uma outra maneira é fazer uma série de exercícios nos quais a mão é mergulhada numa jarra contendo cascalho ou sementes secas, e ir lentamente progredindo na direção de utilizar materiais cada vez mais duros, como esferas de rolamentos ou limalhas de ferro. Qualquer um destes métodos levará vários meses para produzir resultados.

O primeiro nível da vantagem custa 10 pontos e transforma uma mão em Mão de Ferro; para as duas mãos, pague 15 pontos. Entretanto, a maioria dos artistas marciais só modifica uma de suas mãos desta maneira.

Um personagem com Mão de Ferro causa GDP pontos de dano com aquela mão (ao invés de GDP -2) mais os bônus devido à utilização do caratê. A mão receberá uma RD igual a 1 (que deve ser adicionada a qualquer nível de Rijeza que ela tenha). Esta vantagem dá também um bônus igual a +2 na perícia Golpe Desintegrador.

Entretanto, toda perícia que exija manipulação delicada com os dedos (como Arrombamento, Prestidigitação, Sacar Rápido para armas pequenas e até mesmo Pilotagem e Condução) terá NH igual a DX-4. As tentativas de bater de leve (v. MB pág. 122) exigem um sucesso num teste de DX-2 caso contrário o dano total será causado de qualquer maneira. Isto só se aplica à mão modificada por esta vantagem. Se ambas as mãos tiverem sido modificadas desta forma, o personagem será um ladrão ou um malabarista medíocre. Além disso, a Mão de Ferro é fácil de identificar (faça um teste de Visão) pois estará coberta de calos.

Atirador de Escol 45 pontos

Esta é a habilidade cinematográfica que os atiradores com índice de acerto sobrenatural possuem, equivalente a Mestre de Armas (v. mais adiante) mas para armas de mão. Para um atirador de escol a arma é uma extensão natural da mão e ele é capaz de disparar tiros com uma precisão excepcional sem apontar. Somente armas de fogo de mão podem ser usadas desta maneira. O personagem nunca está submetido às penalidades devidas ao tiro Rápido, e recebe automaticamente o bônus de Precisão de sua arma *sem* gastar um turno apontando. Além disso, ele é capaz de usar qualquer tipo de arma de fogo de mão, desde uma pistola de pedreira até um feixe iônico portátil com o valor pré-definido igual a DX ou com o maior nível de habilidade que ele tiver em armas de fogo -2, o que for maior. O atirador de escol também tem uma compreensão inata do funcionamento de qualquer arma de fogo; ele pode fazer testes de Armeiro para qualquer arma de fogo, mesmo para modelos que ele nunca viu antes (aplicar as penalidades devido ao NT para armas de diferentes níveis tecnológicos conforme descrito no MB pág. 185, mas a penalidade máxima que deve ser aplicada ao NH é -6).

Esta vantagem é completamente cinematográfica e só está disponível durante a criação do personagem; o atirador de escol nasce bom ou então não nasce. Nenhuma quantidade de treinamento dará a algum outro personagem este domínio instintivo da arma.

Treinado por um Mestre 40 pontos

Qualquer pessoa pode ir até a escola de Caratê mais próxima e aprender a ser um bom artista marcial. Este treinamento *não* ensina nenhuma das habilidades "místicas" incluídas na seção de Perícias Cinematográficas (págs. 36-40). Para aprender estas perícias especiais é preciso ter sido treinado por um verdadeiro mestre, provavelmente encontrado em uma escola ou templo antigo e remoto.



Os personagens que comparem esta vantagem também precisam aprender a perícia Filosofia ou Teologia apropriada para seu estilo (normalmente Budismo, Taoísmo ou Xintoísmo) com um nível de Habilidade maior ou igual a IQ, para representar o treinamento espiritual que normalmente é oferecido nestas escolas.

Várias desvantagens poderiam ser logicamente adquiridas por uma pessoa Treinada por um Mestre: um Inimigo (uma escola rival, por exemplo), um Dever ou Senso do Dever para com a escola ou o professor, ou até mesmo Primitivismo (alguém que nasceu e foi criado em um templo Shaolin em alguma área remota da Ásia poderia efetivamente ter a desvantagem Primitivismo com NT3, uma desvantagem que vale -20 pontos numa campanha moderna).

Para adquirir esta vantagem depois da criação do personagem, o PC precisa primeiro encontrar uma escola ou um professor. Isto por si só pode ser uma aventura, na qual o PC faz uma peregrinação perigosa até um local adequadamente exótico. No final do período de treinamento o templo ou o professor o submeterá a uma série de testes arriscados, ou talvez o mande numa missão de busca até alguma outra terra remota. O personagem também precisa ter Caratê ou Judô com um nível de habilidade maior ou igual a 16, e pontos suficientes para comprar a vantagem. Depois que a escola for encontrada, o PC desaparecerá da campanha durante 1D+1 anos de jogo. Depois disso ele retornará com a vantagem Treinado por um Mestre e 20 pontos de personagem a mais para gastar

em qualquer habilidade especial permitida na campanha. Ele terá de pagar por estes pontos extras; adquirir uma ou mais das desvantagens mencionadas acima é a maneira mais fácil de fazê-lo.

Treinado por um Mestre é o pré-requisito para se aprender todas as perícias cinematográficas. Se as regras de ataque Chambara (v. pág. 65) estiverem sendo usadas, esta vantagem será necessária para se poder realizar ataques Chambara múltiplos; estas regras aplicam-se tanto ao combate armado quanto ao desarmado.

Mestre de Armas

45 ou 20 pontos

Um personagem com esta perícia foi treinado intensivamente no uso de armas arcaicas. Ele também sabe onde atingir o corpo humano para obter o efeito mais letal. Um Mestre de Armas não recebe nenhum bônus para o uso de armas de fogo ou de armas modernas.

Ao utilizar uma arma arcaica, o Mestre de Armas recebe um bônus de dano igual a um quinto de seu nível de habilidade com aquela arma (isto não se aplica a valores pré-definidos). Ele estará pelo menos familiarizado, se não for proficiente, com praticamente todos os tipos de armas primitivas. Mesmo com as armas nas quais ele não recebeu treinamento, ele tem um NH pré-definido melhorado. As perícias com Armas e de Combate Físicas/Fáceis têm valor pré-definido igual a DX-1; as Físicas/Médias igual a DX-2 e as Físicas/Difíceis igual a DX-3.

Um Mestre de Armas pode realizar ataques múltiplos conforme descrito nas Regras de Combate Chambara (v. pág. 64).

Se o mestre tiver se especializado em uma determinada perícia com arma (Espadas de Lâmina Larga, Mangual ou Machado/Maça de Duas Mãos, por exemplo) a vantagem custará apenas 20 pontos. Os bônus de danos e sobre o nível de habilidade só se aplicam a aquele tipo de arma. Se uma arma puder ser arremessada, o domínio daquela arma inclui a perícia usada para arremessá-la.

Um mestre em todas as armas arcaicas paga 45 pontos.

Um Mestre de Armas pode aprender as seguintes perícias cinematográficas: Luta às Cegas, Estilo Embriagado, Salto Voador, Kiai, Resistência Mental, Golpe Vigoroso, Apar Precognitiva, Pontos de Pressão, Arte do Arremesso e Arqueiro Zen. Um Mestre que se especializa em um tipo de arma só pode aprender perícias relativas aquela arma. Um Mestre na Katana, por exemplo, não poderia aprender a Arte do Arremesso ou Arqueiro Zen, já que ambas se referem especificamente a outros tipos de arma. Da mesma maneira, um Mestre no Arco não poderia aprender Apar Precognitiva. A aquisição desta vantagem depois da criação do personagem segue as mesmas regras de Treinado por um Mestre descritas acima.

DESvantagens

Códigos de Honra

v. MB pág. 31

Estes são alguns dos códigos de honra convenientes para as campanhas de Artes Marciais.

Código de Honra do Samurai: é preciso obedecer a um senhor feudal em todas as coisas, e não desertar de seu serviço sob hipótese alguma. O samurai deve responder a qualquer desafio ou insulto contra seu lorde. A dor, o desconforto e até mesmo a morte devem ser enfrentadas com estoicismo. Deve-se sempre ser educado com os pares e superiores. O samurai não deve aceitar desrespeito de alguém em posição social inferior; este desrespeito é geralmente punido com a morte. -15 pontos.

Código de Honra Tong: este é o código de honra das sociedades secretas e das quadrilhas de criminosos. Um membro Tong não pode trair um colega, recusar-lhe ajuda ou enganá-lo. Nunca deve falar sobre a sociedade com estranhos nem revelar o nome de qualquer membro. A penalidade para o descumprimento de qualquer uma destas regras é a morte, geralmente aplicada de maneira bastante criativa. -10 pontos.

Códigos de Honra Pessoais podem conter vários dos votos relacionados abaixo. O custo total de um código deste tipo não deve exceder -20 pontos.

Fanatismo

v. MB pág. 33

Os membros de cultos estranhos e escolas de artes marciais misteriosas são normalmente Fanáticos. Um PC que foi Treinado por um Mestre pode ter esta desvantagem.

Alguns sofrem de Fanatismo Extremado. O custo em pontos permanece o mesmo, mas o personagem terá um bônus igual a +3 em todos os testes de Vontade para resistir a Interrogatórios quando as respostas implicarem em traição a seu culto ou organização. Por outro lado, um personagem com Fanatismo Extremado não hesitará em morrer se um membro proeminente de seu culto assim o ordenar. As missões suicidas são consideradas comuns. Esta não é uma postura apropriada para um PC.

Luta pela Fama

v. MB pág. A-9

Este é um caso avançado de Excesso de Confiança (MB pág. 34); um personagem não pode ter Excesso de Confiança e ao mesmo tempo Luta pela Fama. Esta desvantagem é especialmente apropriada para o tipo de personagem Competidor (v. pág. 20). Ele sempre tem tempo para falar com a imprensa, posar para fotos e dar autógrafos. Insiste em ser o centro das atenções, sempre assume os maiores riscos, aceita qualquer desafio para luta, lidera o ataque, etc.

O personagem recebe um bônus igual a +1 nos testes de reação (pelo menos em público) feitos pela imprensa, crianças, adolescentes, etc. e um redutor igual a -1 nos testes de reação feitos por artistas marciais sérios, etc. Se for bem sucedida, a Luta pela Fama pode levar a uma Reputação ainda maior com os fãs ou com o público em geral. Compre esta vantagem separada durante a criação do personagem ou ganhe de graça durante o curso da campanha.

Intolerância

v. MB **pág. 34**

É comum tanto na Ásia quanto no Ocidente. Intolerância Extrema (-10) é comum entre personagens japoneses e chineses. A Intolerância com relação a um ou mais grupos étnicos/raciais (-5 pontos) também é generalizada.

Circunspeção

v. MB **pág. A-10**

Você nunca entende nenhuma piada e pensa que todas as outras pessoas são sérias o tempo todo. Da mesma forma, você nunca brinca e fica sinceramente sério o tempo todo. Os testes de Reação de outras pessoas estarão submetidos a um redutor igual a -2 em qualquer situação na qual esta desvantagem se torne evidente.

Obsessão

v. MB **pág. A-10**

Sua vontade está fixa em um único objetivo. Tudo o que você faz leva-o em direção deste objetivo. Para interpretar um personagem Obsessivo, é preciso racionalizar todas suas ações enquanto houver tentativas de atingir seu objetivo. É necessário fazer um teste de Vontade sempre que o personagem precisar (ou for forçado a) fazer alguma coisa que não tenha relação com seu objetivo.

O custo em pontos varia conforme o objetivo seja de curto ou longo prazo. Assassinar alguém ou seduzir uma pessoa específica valem -5 pontos, ao passo que objetivos maiores como chegar a um local de difícil acesso ou tornar-se presidente dar-lhe-ão mais pontos. Certas obsessões provocam reações desfavoráveis ao personagem; se isto ocorrer, pode ser necessário também um Hábito Detestável ou uma Fantasia (o custo da Obsessão só cobre o comportamento obsessivo).

Se e quando o objetivo for atingido, o personagem precisará substituir o objetivo atingido por um novo ou recomprar sua Obsessão. Entre as obsessões apropriadas para uma campanha de artes marciais incluem-se:

Tornar-se mestre em uma arte. O custo depende do número de pontos com que o personagem foi criado. Um personagem de 100 pontos obterá -10 pontos por isso, pois ele tem um longo caminho pela frente. Personagens com um número mais alto de pontos obterão proporcionalmente menos.

Destruir uma escola inimiga.

Aprender uma técnica secreta.

No Limite

v. MB **pág. A-10**

Às vezes o personagem não dá a menor importância se ele vai sobreviver ou não. Ele não é um suicida ativo, mas corre riscos excessivos diante de um perigo de morte. Toda vez que enfrentar uma situação de risco de vida (enfrentar seis inimigos bem armados com as mãos nuas, ou inimigos de carro enquanto ele está a pé) ele precisará ser bem sucedido num teste de IQ antes de conseguir bater em retirada (uma tentativa por turno, um resultado maior ou igual a 14 falha automaticamente).

O personagem terá de ser bem sucedido em um teste de IQ (novamente, um resultado maior ou igual a 14 significa uma falha) para cada turno que estiver em combate para evitar realizar um Ataque Total (ou o comportamento suicida, quase insano, que você preferir). A maioria

das pessoas sensíveis o evitarão (reductor de reação igual a -2 de qualquer pessoa que perceber que você é louco). Os primitivos e os mais pobres tomarão sua despreocupação com a própria vida por bravura, o que garante bônus de reações iguais a +2. Esta desvantagem parece ser muito freqüente nos filmes de artes marciais ruins...

Pacifismo

v. MB **pág. 35**

Autodefesa Apenas, é a desvantagem tradicional do artista marcial. Alguns também têm a desvantagem do tipo *Incapaz de Matar*, e aqueles muito humanos terão as duas.

Incapaz de Ferir Inocentes é um tipo de Pacifismo especialmente adequado para personagens cinematográficos do tipo Combatente do Crime e Policial (v. págs. 20-21). Este é um "subconjunto" ou uma forma abrangida de *Incapaz de Matar*; não é possível ter as duas. O personagem que escolher a desvantagem *Incapaz de Ferir Inocentes* só poderá usar força mortal contra um inimigo que estiver tentando causar-lhe sérios danos. Captura não é "dano sério" a menos que o personagem já esteja condenado à morte ou seja obrigado por seu Código de Honra a cometer suicídio se for capturado. Um personagem com a desvantagem *Incapaz de Ferir Inocentes* nunca fará intencionalmente nada que cause, ou mesmo ameace causar, danos físicos a pessoas não envolvidas com a questão, principalmente se forem "normais." -10 pontos.

Pobreza

v. MB **pág. 16**

Na ficção a maioria dos artistas marciais não tem muitos bens; em geral a riqueza é considerada um obstáculo à disciplina física e mental necessária para se tornar um mestre nas artes marciais. O nível de pobreza recomendada é o de Batalhador.

Segredo

v. MB **pág. A-7**

O Segredo é algum aspecto de sua vida (ou de seu passado) que precisa ser mantido oculto. Se fosse tornada pública, essa informação poderia prejudicar sua reputação, arruinar sua carreira, destruir suas amizades e talvez até mesmo ameaçar sua vida.

O valor em pontos de um Segredo depende das conseqüências que adviriam de sua revelação. Quanto piores elas forem, mais alto será o valor.

Problema Grave — Se a informação for divulgada, você pode desistir para sempre de ser promovido, eleito ou se casar. Outra opção é seu Segredo ser do tipo que atrairia atenções indesejadas se fosse conhecido. -5 pontos.

Rejeição Total — Se seu Segredo for descoberto sua vida mudará. Talvez você perca o emprego e seja rejeitado pelos amigos e familiares. Talvez você venha apenas a ser assediado por admiradores, cultistas, parentes distantes ou a imprensa. -10 pontos.

Prisão ou Exílio — Se as autoridades descobrirem seu segredo você terá de fugir, para não ficar preso durante um longo período (a critério do GM). -20 pontos.

Perigo de Morte — Seu Segredo é tão terrível que você poderia ser executado pelas autoridades, linchado por uma multidão ou assassinado pela Máfia se ele fosse revelado. Você seria um homem caçado. -30 pontos.

Se o segredo for divulgado, haverá um efeito negativo imediato conforme o descrito acima, causando desde problemas graves até perigo de morte. Existe um efeito duradouro — de repente você adquire desvantagens novas e permanentes cujo valor em pontos equivale a duas vezes o do próprio Segredo. Os pontos destas desvantagens servem em primeiro lugar para recomprar o Segredo, e podem então (a critério do GM) ser usados para recomprar outras desvantagens ou até mesmo adquirir novas vantagens (casos raros). Qualquer ponto que não for utilizado estará perdido, e o valor em pontos do personagem ficará reduzido.



Estas novas desvantagens adquiridas precisam ser coerentes com o Segredo e devem ser determinadas (com a ajuda do GM) no momento em que o personagem é criado. A maioria dos Segredos se transforma em Inimigos, Má Reputação ou Estigmas Sociais. Eles podem também reduzir seu Status ou Riqueza. (cair de Podre de Rico para apenas Muito Rico é uma desvantagem de -10 pontos). Alguns Segredos podem se transformar em desvantagens físicas ou mentais, embora isso seja raro. Da mesma forma, se o GM permitir que você recompre antigas desvantagens com os pontos novos, elas também terão de ser coerentes com o Segredo. As desvantagens mais comuns que é possível recomprar são Dependentes e Deveres.

De modo geral, um Segredo aparece em uma determinada sessão de jogo se o GM conseguir um resultado menor ou igual a 6 em três dados antes da aventura começar. Entretanto, *como acontece com todas as outras desvantagens desse tipo*, o GM não deve se sentir constrangido pelo resultado desta jogada. Se ele achar que um Segredo deve entrar no jogo, ele o fará.

Quando um Segredo surge, ele não é necessariamente tornado público. O personagem de alguma forma deve impedir que o Segredo seja revelado. Isto pode fazer com que ele se submeta à chantagem ou extorsão, roube os documentos incriminadores ou até mesmo silencie a pessoa que conhece o segredo. Independente da solução encontrada,

ela será apenas temporária. O Segredo aparecerá de novo repetidas vezes até que o personagem finalmente o recompre. Isto pode acontecer automaticamente através da revelação do segredo (v. acima) ou com pontos de personagem ganhos durante o decorrer do jogo.

Ser membro de alguma escola de artes marciais, dependendo da época e local, pode por si só ser um Segredo muito perigoso.

Estigma Social

v. MB pág. 27

Dependendo do mundo da campanha, asiáticos ou descendentes de asiáticos podem ser considerados cidadãos de segunda categoria (-5 pontos) ou até mesmo Minorias (-10 pontos) na Europa ou nos Estados Unidos. O mesmo pode ser verdade para ocidentais na Ásia, ou até mesmo em termos mundiais em cenários futuristas ou ciberpunk nos quais os asiáticos se tornaram o grupo étnico mais poderoso. Além disso, em algumas partes da Ásia um ocidental pode ser um Forasteiro (-15 pontos).

Voto

v. MB pág. 37

Entre os votos apropriados estão o de castidade e o vegetarianismo (-5 pontos); o de pobreza, "nunca usar armas de fogo" ou "não atingir um oponente caído" (-10 pontos) e "nunca usar nenhum tipo de arma" (-15 pontos).

NOVAS DESVANTAGENS

Dever Extremamente Perigoso -20 pontos

Esta é uma versão ampliada da desvantagem Dever (MB pág. 39). O personagem está "de serviço" quase todo o tempo e corre risco de vida ou ferimentos graves com uma frequência maior do que no Dever normal. Existem penalidades significativas para quem deixa de cumprir o dever quando isto é solicitado: demissão em desgraça, prisão ou até mesmo morte. Este tipo de Dever é apropriado para os clãs ninjas, cultos fanáticos, agentes secretos e unidades militares de elite.

Marca Registrada

Variável

Alguns personagens, principalmente os combatentes do crime, têm um símbolo especial, uma Marca Registrada que eles deixam no local da ação como uma espécie de "assinatura" de seu trabalho. Isto não apenas satisfaz o ego do personagem, mas serve também como um aviso para os criminosos de que o herói está na ativa. Os vilões têm ainda mais chances de terem uma Marca Registrada, deixando-a na cena do crime para estabelecer sem sombra de dúvida a identidade do autor, ou como desafio aos heróis de plantão.

Os personagens só podem ter uma Marca Registrada, mesmo que ela seja apenas uma Peculiaridade. Ações diversas (como pintar as vítimas de branco, deixar uma pequena pedra preciosa e esculpir suas iniciais no teto) são consideradas como um nível mais elevado de Marca Registrada, e não como várias.

-1 ponto: sua Marca Registrada requer pouco tempo para ser deixada e não pode ser usada para descobrir sua identidade; ela é essencialmente uma Peculiaridade. Um exemplo típico é alguma coisa deixada no local da ação como uma carta de baralho, um animalzinho de pelúcia, etc. — desde que isso não tome muito tempo nem possa ser usado para identificar o autor.

-5 pontos: sua Marca Registrada ainda é simples, mas você tem necessidade absoluta de deixá-la. Você não conseguirá abandonar a cena da ação enquanto não o fizer, mesmo que seus inimigos estejam arrombando a porta.

-10 pontos: igual ao anterior, mas o fato de deixar a Marca Registrada aumenta as chances de você ser capturado (iniciais esculpidas, notas, pistas rastreáveis, etc). Deixar este tipo de Marca Registrada leva pelo menos 30 segundos. Qualquer pessoa que investigar a cena do crime e examinar sua Marca Registrada receberá um bônus igual a +2 em seu teste de Criminologia.

-15 pontos: sua Marca Registrada é tão elaborada (encharcar o criminoso capturado com um certo perfume, pintar toda a cena do crime de rosa, escrever um longo poema para a polícia) que praticamente garante sua eventual captura (com esta desvantagem, o GM pode dar pistas *sem* um sucesso num teste de Criminologia).

Lembre-se de que uma Marca Registrada é uma ação separada da captura dos bandidos ou da realização do crime. Nocautear vilões com uma bomba de gás ninja não é uma Marca Registrada; deixá-los algemados para a polícia com um broche Yin/Yang pregado na camisa é.



PERÍCIAS

Acrobacia

v. MB *pág. 48*

Esta é uma habilidade importante para artistas marciais Cinematográficos, pois permite que eles executem várias manobras especiais (v. cap. 3). Ela é também pré-requisito para a perícia Ch'in Kung (v. abaixo).

Controle da Respiração

v. MB *pág. 48*

Muitos artistas marciais avançados conhecem esta perícia. Ela é pré-requisito para algumas perícias Cinematográficas, incluindo o Controle das Funções Involuntárias (v. *pág. 39*).

Fuga

v. MB *pág. 65*

Esta é uma perícia importante para os ninjas e outros artistas marciais Cinematográficos, e é pré-requisito para a perícia Deslocar (v. *pág. 37*).

Esgrima

v. MB *pág. 50*

Algumas técnicas asiáticas de espada, especialmente na China, utilizam armas leves que golpeiam de ponta e dependem do movimento do pulso e da rapidez da movimentação para serem efetivas. Em termos de precisão e do uso artístico e científico das espadas, elas são o equivalente da esgrima ocidental, e para os propósitos do jogo podem ser consideradas como tal.

Para usar as manobras da esgrima e estilos descritos nos capítulos 3 e 4 os esgrimistas precisam se especializar em uma arma específica. No caso da esgrima ocidental, isto significa o sabre, o florete ou o terçado. Cada um deles tem valor pré-definido igual a qualquer outro -4; são necessárias várias horas de prática para se ganhar familiaridade com cada uma destas armas. Uma forma de lidar com isto é tratar os outros dois tipos de espada como Manobras Médias com valor pré-definido igual à perícia principal -4, e investir pontos conforme descrito na Tabela de Manobras da *pág. 42*. Para cada 4 pontos, a penalidade de -4 seria completamente eliminada para uma das outras armas.

Hipnotismo

v. MB *pág. 56*

Esta é uma perícia comum que faz parte do repertório dos artistas marciais Cinematográficos, e é pré-requisito para as perícias Mãos Hipnóticas e Arte da Invisibilidade (v. *pág. 38*).

Intimidação (Mental/Média) v. MB *pág. 246*

Esta é uma perícia de "influência" social, usada para persuasão. A essência da Intimidação é convencer o sujeito de que você pode e quer, e talvez esteja até ansioso para, machucá-lo. Em muitos casos, um bom resultado no teste de Intimidação pode evitar uma briga.

A Intimidação pode ser substituída por um teste de reação em qualquer situação, apesar dele estar submetido a um redutor igual a -3 quando usado num pedido de ajuda. Um sucesso num teste de Intimidação gera uma reação Boa (mas não amigável). Uma falha num teste de reação gera uma reação Ruim. A maioria das pessoas se lembra durante um bom tempo de uma tentativa de Intimidação, tenha ela sido bem ou mal sucedida; ela pode afetar permanentemente a atitude de um NPC.

Quando a Intimidação é usada contra um PC (ou, a critério do GM, contra um NPC) isto também pode ser resolvido usando-se uma disputa de Intimidação vs. Vontade. Veja o parágrafo Testes de Influência, no MB *pág. 93*).

Modificadores: Até +2 para exhibições de força e sede de sangue. Modificadores de Reputação apropriados certamente contam! +1 para cada 15 cm de altura que você tiver a mais do que o sujeito, -1 se você for mais baixo que ele (-2 se você for mais de 15 cm mais baixo). +2 se tiver uma aparência hedionda. +2 para cada nível de Status acima do sujeito. +2 se você tiver algum tipo de poder sobre o sujeito.

Judô e Caratê

v. MB *pág. 51*

No GURPS estas habilidades representam todas as formas conhecidas de artes marciais. No GURPS *Artes Marciais* é preciso mais detalhes para simular a grande diversidade de estilos de combate desarmado. O Judô e o Caratê ainda representam dois conjuntos de manobras que podem fazer parte de um estilo. O Caratê contém todas as técnicas que envolvem a agressão direta (golpes, socos e pontapés). O Judô envolve ataques mais "suaves": rasteiras, chaves e outras formas de usar a força do atacante contra ele mesmo. Cada estilo contém, até certo ponto, elementos de uma ou das duas técnicas. Para mais detalhes veja o cap. 4.

Saltar

v. MB *pág. 48*

Esta é uma perícia importante para os artistas marciais Cinematográficos, já que ela é necessária para realizar determinadas manobras (v. o cap. 3). Ela também é pré-requisito para a perícia Salto Voador (v. *pág. 37*).

Furtividade

v. MB *pág. 67*

Esta é uma perícia vital para quase todos os artistas marciais realistas, pois ela é praticamente a única maneira de um personagem desarmado se aproximar o bastante de um inimigo armado para enfrentá-lo com segurança. Ela também é pré-requisito para as perícias Arte da Invisibilidade (v. *pág. 38*), e Ch'in Kung (*pág. 39*).

Teologia

v. MB *pág. 62*

Em muitas escolas de artes marciais o treinamento espiritual acompanha o condicionamento físico. Em geral, este treinamento é um tipo de Budismo, apesar de algumas escolas ensinarem Hinduísmo, Islamismo, Xintoísmo ou Taoísmo. De qualquer maneira, muitos personagens artistas marciais terão uma formação religiosa e filosófica. Algumas destas "religiões" são, na verdade, sistemas filosóficos, e a maioria deles é os dois. Os PCs podem substituir a Teologia por uma perícia filosófica equivalente (v. *pág. 34*).

Arremesso

v. MB *pág. 49*

Esta perícia é pré-requisito para a perícia Arte do Arremesso (v. *pág. 40*).



NOVAS PERÍCIAS (REALISTAS)

Boxe (Física/Média) Sem nível pré-definido

Apesar de não ser considerado uma arte marcial pelo ocidental médio, o boxe é uma técnica científica de combate desarmado e, como tal, tem seu lugar em uma campanha de artes marciais, mesmo se for apenas para dar aos personagens ocidentais uma perícia mais efetiva do que Briga. O boxe fica no meio termo entre Briga e Caratê em termos de precisão e finesse.

O soco do boxe acrescenta 1/5 do nível de habilidade do personagem ao dano causado. Não existe nenhum bônus deste tipo para os chutes. De fato, a perícia Boxe não ensina ninguém a chutar; use DX-2 ou Briga-2 em seu lugar. As manobras Aparar têm valor igual a 2/3 do nível de habilidade, mais um redutor igual a -3 contra armas que não sejam usadas em golpes de ponta e -2 contra chutes (o boxe não inclui nenhum treinamento específico para se defender contra chutes).

No entanto, o ponto onde o Boxe se sobressai é no fato de ensinar os lutadores a se esquivarem, lendo a linguagem corporal do adversário antes do golpe ser desferido. A Esquiva do boxeador recebe um bônus equivalente a 1/8 de seu nível de habilidade (arredondando para baixo) contra ataques com as mãos nuas ou golpes de ponta. Este bônus na Esquiva não é utilizado no caso de ataques a longa distância ou em balanço.

Numa campanha cinematográfica os boxeadores recebem os mesmos bônus de ataque extras que os artistas marciais (v. pág. 65). No entanto, eles não podem ter a vantagem Treinado por um Mestre, portanto não podem realizar ataques Chambara.

Nota: Da mesma forma que as perícias em Judô e Caratê são utilizadas em **GURPS Artes Marciais** para representar a habilidade genérica de segurar e golpear, a perícia no Boxe é usada para representar a habilidade genérica de se esquivar e trabalhar com os pés. Portanto, o fato do Boxe ser incluído como parte de um estilo não deve ser um indicador de que o estilo é ocidental, ou um esporte.

Linguagem Corporal (Mental/Difícil)

Pré-definido como Psicologia-3 ou Detecção de Mentiras-3

Esta perícia permite que você "leia" os movimentos sutis e alterações na postura do objetivo. Um artista marcial com esta perícia é capaz de prever um ataque iminente. 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 precisa escolher um inimigo para observar por turno.

Durante o combate, pode-se tentar um teste de Linguagem Corporal por turno (o GM faz estes testes em segredo). No caso de um sucesso, o GM informará ao personagem as intenções gerais de seu inimigo (i.e. se ele vai Avançar e Atacar, se tentará um Encontro ou Segurar, etc.). O

personagem receberá um bônus igual a +1 em todas suas Defesas Ativas e testes de Combate de Perto naquele turno.

Se o teste for bem-sucedido com uma margem maior ou igual a 3, o GM dirá ao jogador qual manobra específica o

inimigo vai tentar (um Chute Circular Lateral/para Trás, por exemplo). Isto dá ao personagem um bônus igual a +2 em todas suas jogadas de defesa, conforme descrito anteriormente. Além disso, qualquer Finta tentada contra ele falha-



rá automaticamente. No caso de um Sucesso Decisivo, o personagem defenderá automaticamente (mas gastará uma defesa ativa). Uma falha significa que ele não consegue descobrir nada. No caso de uma falha crítica, ele lê os sinais de forma errônea; o GM mente para o PC, cujas defesas estarão submetidas a um redutor igual a -3.

Esta perícia pode também ser usada para estimar os sentimentos de uma pessoa. Trate-a como um teste de Empatia (MB pág. 20) ou Detecção de Mentiras (MB pág. 65) jogando contra Linguagem Corporal -3.

Modificadores: Todos os modificadores de Visão se aplicam. Um inimigo com um escudo ou um manto será mais difícil de "ler"; subtraia a DP do nível de habilidade do personagem nesta perícia.

Capa (Física/Média) Pré-definido como DX-5/ Broquel-4 ou Escudo-4

Esta é a perícia no uso de uma capa, tanto ofensiva quanto defensiva. Na verdade, ela era estudada como uma perícia. Num combate de perto, trate a capa como se fosse um escudo (v. a coluna lateral na pág. 114 do MB).

Existem dois tipos de capas que são usados em combate: a longa, grande e pesada do tipo usado pelos viajantes, e a menor, mais leve, que chega até a cintura, como as trajadas pelos cavaleiros da Terra do século XVII. Elas são descritas nas págs. 125-126.

Arte de Arma/Combate ou

Arma/Combate Esportivo

Variável

Estas são perícias de combate voltadas para o uso pacífico, visando a estética, o exercício, torneios e competições ao invés de terem finalidades letais. Uma perícia Artística enfatiza os movimentos elegantes e posturas perfeitas, ao passo que o Esporte privilegia a velocidade do movimento e a execução de ataques sem causar dano. As perícias Artísticas e Esportivas têm o mesmo valor básico e pré-definido que as perícias de combate equivalentes, tendo também valor pré-definido igual ao valor da outra -3 (ex. NH igual a 15 em Caratê Artístico ou Esportivo resulta em um nível de habilidade efetivo igual a 12 em Caratê, e vice-versa).

Muitos estilos de artes marciais são principalmente "artísticos" no sentido de que são mais atraentes esteticamente do que realmente efetivos em combate (v. *Estilos*, no capítulo 4). Outros tomaram-se esportes, com regras que limitam seu uso nas ruas. Isto explica os diversos exemplos de artistas marciais experientes que foram derrotados por lutadores de rua. Este pode ser um exemplo no qual a realidade interfere no jogo; a maioria dos jogadores não gostaria de estar submetido a um redutor igual a -3 numa situação de combate, por mais correta que seja a penalidade.

Por outro lado, um lutador "de rua" (uma pessoa com a perícia Caratê normal, por exemplo) terá um desempenho medíocre em competições sem contato ou em demonstrações de habilidade, daí o redutor igual a -3 para usar a versão Artística ou Esportiva. Uma falha no teste da versão Artística para alguém que está usando o valor pré-definido com base na perícia de combate, indica provavelmente um movimento menos que perfeito em uma demonstração. Uma falha no teste da versão Esportiva indica provavelmente uma falta que pode desclassificar o concorrente.

Sacar Rápido (Balisong)

(Física/Fácil)

Sem nível pré-definido

Esta é a habilidade necessária para preparar rapidamente a faca dobrável filipina (v. pág. 124). Se o teste falhar por uma margem maior ou igual a 2 pontos, o jogador se corta, sofrendo 1 ponto de dano na mão que utiliza a faca e divertindo a platéia. Entretanto, um sucesso no teste de sacar rápido para esta arma resulta em um movimento bonito; um sucesso com uma margem maior ou igual a 2 gera um bônus de reação igual a +1 em qualquer pessoa que observe o movimento.

Garrote (Física/Fácil) Pré-definido como DX-5

Esta é a perícia usada para estrangular uma vítima usando uma corda ou arame. Só pode ser usada numa vítima distraída ou indefesa. O primeiro ataque é feito por trás (podem ser exigidos alguns testes de Furtividade para se chegar até a vítima desejada) com um redutor igual a -5 se estiver visando a garganta mas com um bônus igual a +4 pelo fato da vítima estar distraída, submetendo o atacante a uma penalidade total igual a -1 sobre seu nível de habilidade. A vítima (se não estiver atordoadada) pode tentar aparar com um redutor igual a -3. Se for bem sucedida, ela conseguirá interpor a mão ou qualquer arma de mão entre sua garganta e o garrote. A mão não sofre nenhum dano a menos que o garrote seja um fio de arame (v. abaixo).

No turno do ataque e, em todos os turnos subsequentes o atacante causa dano GDP à garganta (este dano é multiplicado por 1,5 se for por contusão ou por 2 se for por corte). Um garrote de corda causa dano por contusão e o de fio, dano por corte. Nos dois casos, o alvo começa também a asfixiar (ver texto na coluna lateral da pág. 122 do MB). A vítima pode tentar se libertar vencendo uma Disputa Rápida (ST-5 ou Judô-3 contra o NH em Garrote do atacante).

Se for utilizado um garrote improvisado (praticamente qualquer pedaço de corda serve) o nível de habilidade fica submetido a um redutor igual a -2. Um garrote de fio precisa ter alças de madeira ou de plástico em ambas as pontas, caso contrário o atacante sofrerá dano por corte em ambas as mãos. Entretanto, um garrote genuíno é uma arma ilegal em quase todos os lugares.

Jitte/Sai (Física/Média)

Pré-definido como DX-5 ou Espada Curta-3

Esta é uma variação da perícia Espada Curta. O jitte, ou sai, tem uma guarda igual à da espada, mas sua "lâmina" é arredondada e bifurcada como um garfo. Ela pode ter ponta romba afiada, mas não tem corte. Ela pode ser usada como um bastão, uma arma de estoque, ou para desarmar arrancando a espada das mãos do oponente.

A pessoa que está empunhando o jitte pode iniciar o desarme atingindo a arma do oponente com a intenção declarada de desarmá-lo (v. MB pág. 111). Se o golpe atingir o alvo, faça uma Disputa Rápida com os níveis de habilidade nas armas. O NH no jitte recebe um bônus igual a +2. Se o combatente que está empunhando o jitte vencer, o oponente deixa a arma cair; se ele perder, não acontecerá nada. Se o usuário do jitte perder a disputa por uma diferença maior ou igual a 5, ele fica sem o jitte.

Em todas as manobras aparar bem sucedidas realizadas por qualquer um dos oponentes, o usuário do jitte pode tentar imediatamente desarmar seu oponente arrancando a espada de sua mão. Faça uma Disputa Rápida usando o NH nas armas conforme o explicado anteriormente.

Uma arma empunhada com as duas mãos recebe um bônus igual a +2 para resistir à tentativa de desarmar. Note que o jitte só pode ser usado para desarmar um inimigo que está empunhando uma arma rígida; ele não tem efeito sobre armas flexíveis como o chicote.

Katana (Física/Média) Pré-definido como DX-5; ver abaixo

Esta é a perícia usada para empunhar a espada longa japonesa. Esta arma pode ser empunhada com uma ou as duas mãos. O estilo e a postura são totalmente diferentes das técnicas ocidentais. O dano em balanço é aumentado em 1 ponto quando a espada estiver sendo manuseada com as duas mãos.

A manobra aparar, quando a espada está sendo empunhada com uma só mão, é igual a - do nível de habilidade com arma. Se ela for empunhada com as duas mãos, e o personagem estiver carregando uma Carga Leve, o valor da manobra Aparar será igual a 2/3 do nível da habilidade. O valor pré-definido é Espada de Lâmina Larga -2 quando ela é empunhada com a única mão, ou Espada de Duas Mãos -2 se ela for usada com as duas.

Kusari (Corrente com Contrapeso) (Física/Difícil)

Pré-definido como DX-5 ou Mangual-2

O kusari é uma corrente com um contrapeso na ponta cujo comprimento é igual a mais ou menos duas vezes a altura de quem a usa. É difícil defender-se contra ataques feitos com um deles: redutor igual a -2 no caso de bloqueio, e -4 se a opção for aparar. O kusari é manuseado com as duas mãos: uma segura a corrente enquanto a outra gira a corrente e o peso acima da cabeça até eles serem soltos. O comprimento da corrente pode ser ajustado conforme a situação. O alcance máximo é 4 metros. O kusari não pode ser utilizado se não houver espaço livre suficiente para cima (por exemplo, numa sala de dimensões médias) ou em uma área cheia de obstáculos (como por exemplo, um bambuzal). As pessoas que se encontram em torno do usuário também são consideradas obstáculos.

Um ataque bem sucedido com o kusari é como uma manobra Segurar bem sucedida (v. MB pág. 111). Num combate corpo-a-corpo, a vítima enredada não é capaz de se mover, atacar ou executar qualquer defesa ativa enquanto não conseguir se libertar; isto exige um sucesso em um teste de DX-4. Pode-se usar também uma manobra Segurar com o kusari para agarrar a arma do inimigo. Se uma manobra Aparar for bem sucedida contra um ataque do kusari, o usuário do kusari tem de fazer imediatamente um teste de habilidade. Um sucesso significa que o kusari se enrolou em torno da arma ou do braço do inimigo que empunha a arma; uma falha crítica indica que o kusari voou da mão de seu usuário. No turno seguinte o mestre deve fazer uma Disputa de ST. O perdedor perde sua arma e a arma perdida cai no chão. Se houver um empate, o kusari fica livre. O kusari não poderá ser usado enquanto não estiver livre.

Da mesma forma que as outras armas de longo alcance, uma falha com o kusari pode fazer com que ele atinja alguma outra pessoa, inclusive seu usuário (v. MB pág. 117). No caso de uma falha crítica, um resultado igual a 17 ou 18, indica que o usuário atingiu sua própria cabeça.

O kusari é uma arma desequilibrada e deixa de estar preparada assim que é usada. Para prepará-lo é necessário um turno para cada hex de comprimento, e para enrolá-lo e guardá-lo são necessários 2 turnos para cada hex de comprimento.

Adaga de Egrima (Main-Gauche) (Física/Média) Pré-definido como DX-5

Esta é a perícia no uso de uma adaga na mão ambiesquerda, ofensiva e defensivamente, juntamente com uma arma na outra mão. Ela equivale à perícia Faca, mas não à perícia Arremesso de Faca. As vantagens desta perícia sobre a perícia Faca são:

- 1 — O valor da manobra Aparar é igual a 2/3 do nível de habilidade.
 - 2 — Não existe nenhuma penalidade pelo fato de estar usando a mão ambiesquerda na defesa.
 - 3 — Não há redutor igual a -1 por Aparar com a adaga.
- O ataque com a faca na mão ambiesquerda ainda está submetido a um redutor igual a -4, a menos que o atacante seja ambidestro ou conheça a manobra Treino no Manejo de Armas com a Mão Inábil.

Esta perícia é usada principalmente com o florete, embora possa ser usada com qualquer outra arma de esgrima ou outras armas leves de mão. O personagem que estiver usando a perícia Main-Gauche pode aparar um ataque por turno usando a adaga, com 2/3 de seu nível de habilidade. Um outro ataque no mesmo turno pode ser aparado com a outra arma usando o procedimento da manobra Aparar para aquela arma.

Esta perícia pode ser usada com qualquer tipo de faca ou adaga, e até mesmo com um jitte. Note que uma arma leve pode se quebrar no caso de uma manobra Aparar. Veja a coluna lateral, na pág. 111 do MB.



Manobras

Muitas manobras das artes marciais podem ser aperfeiçoadas como se fossem perícias independentes. Veja o capítulo 3.

Meditação (Mental/Muito Difícil)

Sem nível pré-definido

Esta é a perícia usada para se atingir um estado de transe auto-induzido no qual a mente fica totalmente relaxada mas capaz de reagir imediatamente. Um período de concentração equivalente a 18 turnos (mínimo 1) é requerido. Um sucesso em um teste de Meditação impede que uma pessoa ferida perca a consciência, fique atordoadada ou entre em estado de choque. Permite também que o personagem se concentre na tarefa presente e ignore as perturbações externas. Um teste de Meditação dará ao usuário um bônus igual a +2 em qualquer perícia Mental (exceto nos casos de magia, psiquismo e outras habilidades metabâmicas) utilizada no turno seguinte, e a concentração intensa também dá ao usuário um bônus igual a +2 nas tentativas de resistir ao controle mental direto por meio de magia ou psiquismo. Entretanto, todos os demais testes de IQ naquele turno estarão submetidos a um redutor igual a -2.

Aparar Armas de Projétil (Física/Difícil)

Sem nível pré-definido

Esta perícia permite que se apare armas arremessadas ou de projétil usando-se uma espada, lança, bastão ou qualquer outra arma similar. Um personagem com Rijeza maior ou igual a +2, ou que esteja usando luvas ou braçadeiras blindadas, pode aparar usando as mãos. Mas os personagens não podem aparar balas. Flechas e shurikens são aparados sem penalidades; dardos e virotes são aparados com um redutor igual a -5. Armas de mão arremessadas são fáceis de aparar para alguém que tem esta perícia: bônus igual a +2 no caso de facas, +4 para armas maiores. O valor real da manobra Aparar é igual a $\frac{1}{2}$ da habilidade Aparar Armas de Projétil.

Filosofia (Mental/Difícil)

Pré-definido como IQ-6

Este é o estudo de um corpo de crenças similar à Teologia (v. MB pág. 62). Mas ao contrário da Teologia, o personagem que tem conhecimento de Filosofia não necessariamente acredita nestes princípios, ou se acredita, não necessariamente os considera como sendo de origem divina. Além disso, as crenças filosóficas não estão necessariamente relacionadas a conceitos religiosos ou sobrenaturais.

Esta perícia é especialmente apropriada numa situação na qual o personagem conhece artes marciais cujos ensinamentos espirituais são diferentes ou até mesmo antagonísticos. Ao adotar as teorias filosóficas de ambas as escolas, o personagem pode combiná-las sem conflito (note que na Ásia muitas pessoas combinam religiões opostas rotineiramente, apesar das flagrantes contradições que existem entre elas).

Se no decorrer da aventura o PC tiver dúvidas sobre a correção de um determinado curso de ação, o GM deve permitir que ele faça um teste de Teologia ou Filosofia (budismo, xintoísmo, taoísmo ou alguma outra religião especializada). Se for bem sucedido, e dependendo da margem pela qual o sucesso foi conseguido, o GM pode "iluminar" o PC, se possível com uma frase inteligente ou até mesmo uma parábola. O GM não deve dizer ao jogador o que fazer, e sim indicar como se sentiria alguém que tivesse a mesma educação que o personagem.

Trato Social (Dojo) (Mental/Fácil)

Pré-definido como IQ-4

Esta perícia ensina a maneira correta de se comportar no *dojo* ou na escola. Algumas regras básicas incluem a remoção do calçado e a saudação antes de entrar no tatami, quando saudar um oponente, o cumprimento tradicional, etc. Deixar de seguir estas regras tradicionais resultará na melhor das hipóteses num redutor de reação, e na pior gerará respalhões violentos. Os personagens têm de se especializar nas práticas de uma cultura específica. Esta perícia tem valor pré-definida igual a qualquer Regra de Torneio-3 apropriada.

Variável

Suscetibilidade (Mental/Muito Difícil)

Sem nível pré-definido

Esta perícia representa o treinamento feito para se estar consciente da presença do inimigo, incluindo sua localização exata, postura e equilíbrio, a curta distância. Não é a mesma coisa que Luta às Cegas, e não permite combater no escuro ou sob condições igualmente adversas.

Modificadores: Adicione um bônus permanente igual a +1 no caso do personagem ter DX 12+, ou igual a +2 se a DX for 14+. Acrescente 1/3 de qualquer Poder Telépatico (a vantagem Empatia dá um bônus igual a +1).

Um sucesso num teste de Suscetibilidade adiciona um bônus igual a +1 nas perícias Luta às Cegas, Postura Imóvel e Desviar, e nas manobras Combate de Perto, Corpo-a-Corpo e Colagem. Um sucesso com uma margem maior ou igual a 3 dá um bônus igual a +2. Estes bônus são válidos apenas quando o personagem está enfrentando o único inimigo em combate de perto. É *cumulativo* com qualquer bônus devido à manobra Colagem.

As opiniões sobre o status do treinamento em suscetibilidade na vida real variam muito. Os mestres debatem se existe ou não utilidade no seu estudo como uma perícia independente, e até mesmo se ela funciona de verdade ou não. Por isso, Suscetibilidade não foi incluída em nenhum estilo, mas o GM deve ficar à vontade para acrescentá-la em qualquer estilo que inclua algumas ou todas as perícias e manobras relacionadas anteriormente.

Bastão Curto (Física/Difícil)

Pré-definido como DX-5 ou Bastão-2

Esta perícia permite ao personagem usar um porrete empunhado com uma mão (normalmente com menos de 40 cm de comprimento) com grande agilidade e rapidez. A manobra Aparar é igual a 2/3 do nível de habilidade. A manobra Aparar feita com a mão ambiesquerda não recebe nenhuma penalidade, embora os ataques ainda estejam submetidos a um redutor igual a -4 a menos que a perícia Treino no Manejo de Armas com a Mão Inábil tenha sido aprendida.

Shuriken (Física/Difícil)

Pré-definido como DX-6 ou Arremesso-2

Esta é a perícia usada para arremessar shurikens afiadas como navalha e outras lâminas sem cabo similares sem se cortar (v. descrição na Tabela de Armas).

Análise de Estilo (Mental/Difícil)

Pré-definido como Linguagem Corporal-6 ou Tática (Corpo-a-Corpo)-6

Esta perícia permite que o personagem analise o estilo do adversário observando suas combinações, guardas, posturas etc. A Análise de Estilo só pode ser usada em um oponente que está envolvido em um combate (embora o personagem que está usando a Análise de Estilo não precise estar em combate — a observação à distância é uma técnica perfeitamente válida). Se o combate envolver vários lutadores, o personagem precisará escolher apenas um para observar a cada turno. O uso desta perícia contra um inimigo cujo estilo já é conhecido não traz benefício algum.

Para utilizar esta perícia o artista marcial tem de ser capaz de ver seu oponente e não pode executar nenhuma ação que não seja Defesa Total ou Concentração durante no mínimo um turno completo. No início do turno seguinte ele pode fazer um teste de Análise de Estilo para analisar o estilo de seu adversário.



Modificadores:

Todos os modificadores de Visão.

O oponente é observado durante apenas 1 segundo de combate	-2
O oponente é observado durante 4-7 segundos de combate	+1
O oponente é observado durante 8+ segundos de combate	+2
Usuário é ferido enquanto observa	-Ferimentos
Usuário tem menos do que 5 pontos de Familiaridade com o Estilo	-1
Usuário tem 10-14 pontos de Familiaridade com o Estilo	+2
Usuário tem 15-19 pontos de Familiaridade com o Estilo	+5
Usuário tem 20+ pontos de Familiaridade com o Estilo	+10

Um sucesso elimina permanentemente a penalidade igual a -1 devido à falta de familiaridade contra aquele oponente *específico*; uma falha não revela nada, e o personagem pode fazer uma tentativa repetida. Um sucesso decisivo também funciona como um teste de Linguagem Corporal, dando um bônus igual a +2 em todas as defesas que o personagem realizar durante o turno seguinte. Uma falha crítica indica erro *grosseiro* (como confundir um praticante de Muay Thai com um lutador de Judô) e impõe um redutor igual a -3 na próxima jogada de defesa feita contra aquele atacante, independente desta jogada vir a ser feita de pois de um segundo ou de um ano.

Se combinações estiverem sendo usadas, um sucesso num teste de Análise de Estilo (como descrito anteriormente) indicará que o personagem está "familiarizado com o estilo do atacante" e dará o bônus igual a +1 habitual para ver a combinação que será usada no próximo ataque.

Qualquer escola de artes marciais pode ensinar Análise de Estilo. Como esta é uma função mais da escola do que do estilo, a Análise de Estilo não foi acrescentada a nenhum estilo específico. O GM deve decidir quais escolas ensinam Análise de Estilo em sua campanha e exigir que os alunos destas escolas a aprendam como se fosse uma perícia Secundária. As escolas que ensinam estilos modernos e compostos como o Jeet Kune Do são boas candidatas para esta perícia.

Sumô (Física/Média) Sem nível pré-definido

A luta de Sumô é composta de manobras Segurar (uma Disputa de DX, v. MB pág. 87) e ataques do tipo Encontro (uma Disputa de ST, v. MB pág. 112). Nestas disputas é possível usar o NH em Sumô em vez do valor atributo DX, isto vale também para todos os demais usos de DX em Combate de Perto desarmado. Além disso, o lutador pode obter um bônus de ST igual a 1/5 de seu nível de habilidade em Sumô ou usar o NH nesta perícia no lugar do atributo ST (o que for melhor) em qualquer manobra de Combate de Perto, como uma tentativa de se Desvencilhar.

Numa luta normal de Sumô, o lutador perde se for lançado para fora de um círculo de aproximadamente 5 m de diâmetro, ou se ele perder o equilíbrio e tocar o chão com qualquer parte do corpo que não sejam seus pés. Se houver sangramento os dois lutadores perdem e o ringue é aspergido com arroz purificado.

Os lutadores de Sumô podem ter Obesidade como Desvantagem para aumentar seu peso. O peso extra faz com que seja mais difícil o lutador ser empurrado para fora do ringue. O mestre deve adicionar um bônus igual a +1 ao NH efetivo em Sumô ou ao valor da ST do lutador para cada 12 kg de peso que ele tiver a mais que seu oponente antes de realizar a Disputa de Habilidade.

Tonfa (Física/Difícil)

Pré-definido como DX-6 ou Espada Curta-3

A tonfa é um bastão com uma empunhadura perpendicular a um dos lados. É utilizada para atacar da mesma forma que um cassete, segura pela ponta. Entretanto, como arma defensiva, é segura pela empunhadura lateral e mantida ao longo do antebraço. O valor da manobra Aparar é igual a 2/3 do nível de habilidade.

Regras de Torneio (Mental/Fácil)

Pré-definido como IQ-6

Este é o estudo da história e das regras das competições de artes marciais. O mestre pode exigir um teste de Regras de Torneio, por exem-

plo, para detectar uma atitude desleal camuflada. Esta é também a perícia utilizada quando o GM precisa testar os conhecimentos de história, personalidades, etc. que o personagem tem de um determinado estilo.

Os personagens têm de se especializar em um tipo específico de torneio. As regras podem variar muito de um estilo para outro, por isso não existe nenhum valor pré-definido entre eles, a menos que o GM assim determine. Entretanto, pode-se fazer um teste contra Regras de Torneio-3 em lugar de um teste de Trato Social ao lidar com qualquer juiz de torneio no exercício oficial de seu cargo, independentemente de estilo.

Luta Livre (Física/Média)

Sem nível pré-definido

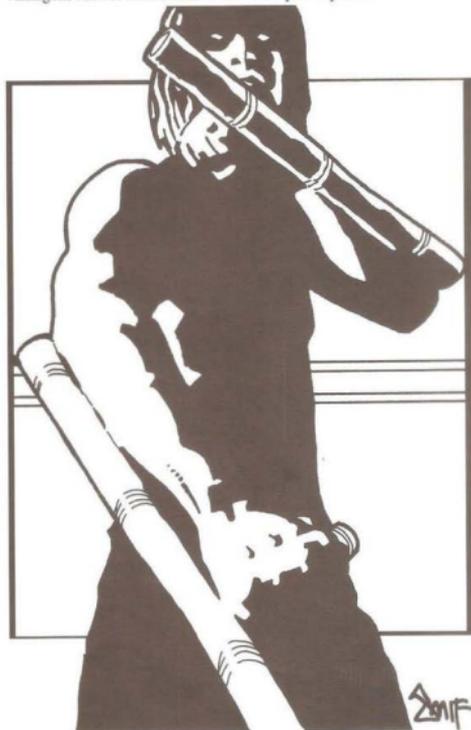
Este é um esporte ocidental que também pode ser útil em combate. Ele ensina como derrubar o oponente, imobilizá-lo e aplicar certas chaves e apressamentos. Apesar de não ser tão efetiva quanto o Judô, esta perícia dá ao usuário uma certa vantagem num Combate de Perto.

É possível usar o nível de habilidade em Luta Livre no lugar de DX, da mesma forma que é feito com o Judô, em Combates de Perto. Acrescente também 1/8 de seu nível de habilidade ao valor efetivo de sua ST para tentar Segurar, Derrubar ou Imobilizar, para usar uma Chave de Braço (v. pág. 44) ou para se Desvencilhar (v. MB pág. 112).

Cura Yin/Yang (Mental/Difícil)

Pré-definido como IQ-6

Esta é a perícia necessária para se usar acupuntura, massagem ou moxabustão em diversos pontos chave do corpo para reajustar o equilíbrio médico do corpo que é abalado pelos ferimentos ou pelas doenças. O GM pode decidir se a Cura Yin/Yang conta com cuidados de um Médico competente para tratamento de doenças ou danos sofridos (v. MB pág. 56, 128) ou se ela simplesmente não funciona. No primeiro caso, dependendo do mundo da campanha, ele pode designar uma vantagem Antecedentes Incomuns como pré-requisito.



NOVAS PERÍCIAS (CINEMATOGRAFICAS)

As Perícias Cinematográficas só podem ser compradas por personagens que tenham a vantagem *Treinado* por um Mestre ou (em certos casos) a vantagem *Mestre de Armas*, a menos que o GM decida alguma coisa ao contrário. Esta restrição se aplica também ao valor pré-definido, mesmo quando um valor pré-definido para uma perícia não cinematográfica é indicado. Memória Eidética não ajuda a aprender estas perícias.

Luta às Cegas (Mental/Muito Difícil)

Sem nível pré-definido

Os personagens que têm esta perícia são capazes de lutar vendados ou na mais absoluta escuridão. Por este motivo, eles "sentem" seus alvos sem precisar vê-los. Existem lendas sobre mestres cegos que eram mais perigosos do que qualquer pessoa com visão normal.

Esta perícia permite que o personagem utilize os outros sentidos, principalmente a audição mas também o olfato e até mesmo o tato, para localizar de maneira exata a posição dos atacantes. Cada sucesso permite um ataque corpo-a-corpo ou uma defesa ativa sem qualquer modificador devido à iluminação, mesmo na total escuridão. O personagem também não sofrerá nenhuma penalidade quando estiver lutando contra inimigos invisíveis. Um personagem cego, seja temporária ou permanentemente, com esta perícia consegue atacar e se defender sem estar submetido a nenhuma penalidade (v. MB pág. 27). No entanto, os ataques feitos sob escuridão total ou cegueira ou contra inimigos invisíveis ficam submetidos a um redutor igual a -2 quando tiverem como alvo partes específicas do corpo.

Se além desta perícia o personagem tiver *Arqueiro Zen* (v. mais adiante) ele poderá disparar contra alvos sem vê-los, fazendo testes das duas perícias com um redutor igual a -6.

Modificadores: Ouvido Aguçado e Prontidão. Ruídos de fundo terão um efeito negativo sobre o teste: -1 no caso de chuva, -2 no caso de chuva forte ou tempestade, -3 em uma área cheia de gente, barulho ou um local com maquinário pesado, -4 em um estádio de futebol cheio e -5 no meio a uma barragem de artilharia. Se o personagem não puder ouvir absolutamente nada, o teste será feito com um redutor igual a -7, mas ele pode tentá-la já que a perícia não se baseia totalmente na audição. Se o personagem tiver algum Poder Telepático ou de PES (veja o *Módulo Básico* ou o *GURPS Psínicos*) será possível adicionar 1/3 de sua Potência total ao nível de habilidade nesta perícia. (Para mais maneiras de melhorar as perícias cinematográficas com *Psiquismo*, veja o parágrafo *Aperfeiçoando as Artes Marciais* com *Psiquismo* na coluna lateral da pág. 86).

Um atacante pode tentar usar *Furtividade* contra um inimigo que tem a perícia *Luta às Cegas*. Neste caso, o mestre faz uma *Disputa Rápida* entre esta perícia e *Furtividade* -4 toda vez que o lutador que está usando a *furtividade* tentar atacar. A *Arte da Invisibilidade* (v. mais adiante) é totalmente inútil contra um personagem que tem esta perícia.

Ponto de Cegamento (Mental/Muito Difícil)

Sem nível pré-definido

Pré-requisito: Pontos de Pressão 15+

Este é um ataque contra um ponto de pressão específico que cega temporariamente o alvo. Para usar esta perícia o atacante tem de atingir antes a testa do oponente em um local preciso, obtendo um sucesso em um teste de *Caratê-8* ou *Ponto de Impacto* (*Caratê-5*, o que for mais alto). Este ataque não causa danos, mas o mestre deve fazer uma *Disputa Rápida* entre a perícia *Ponto de Cegamento* do atacante e a *HT* do defensor. Se perder, o defensor ficará cego durante 2D segundos. Neste período, todos seus ataques estarão submetidos a um redutor igual a -10, e suas defesas ativas a um redutor igual a -4 se a vítima fizer uma jogada *Audição* -2; caso contrário, ela não poderá se defender de maneira alguma.

Controle das Funções Involuntárias

(Mental/Muito Difícil) Sem nível pré-definido

Pré-requisitos: Controle da Respiração e Meditação

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 30-NH turnos de concentração (no mínimo 1). Um médico precisa vencer uma *Disputa Rápida* (*Medicina-2* vs *Controle das Funções Involuntárias*) para perceber que o personagem está vivo, e ninguém mais terá condições de verificar se de fato isto é verdade ou não.

Esta perícia pode ser usada também para eliminar venenos do sistema. Primeiro, é preciso conseguir um sucesso num teste de *Venefício* (ou *Naturalista*, no caso de um veneno ou substância tóxica natural) para identificar o tipo de veneno. Evidentemente, este teste só pode ser feito depois dos primeiros sintomas se manifestarem, a menos que a vítima saiba de antemão que foi envenenada. Um sucesso no teste eliminará o veneno, em 1D horas, sem provocar nenhum dano adicional. Este teste está submetido a todos os modificadores de *HT* para resistir ao veneno (v. MB pág. 132).

Golpe Desintegrador (Mental/Difícil)

Sem nível pré-definido

Esta perícia permite que o personagem encontre de forma mística o ponto mais fraco de qualquer objeto. São necessários 20-NH turnos de concentração (no mínimo 1). No caso de um sucesso o personagem será capaz de quebrar o objeto se conseguir causar mais do que 10% de seu número total de pontos de vida.

Modificadores: +1 se o objeto for feito de madeira ou material similar; -1 se for feito de tijolo ou concreto; -3 se for de pedra e -5 se for metal.

Em combate esta perícia pode ser utilizada para localizar os pontos mais fracos de qualquer armadura artificial ou campo de força; se o personagem conseguir um sucesso num teste de *Habilidade* apenas 20% (1/5) da RD do alvo (*somente no caso de armadura*) é levado em conta contra o ataque. É necessário fazer um novo teste de *Golpe Desintegrador*. No caso de uma falha o ataque é avaliado normalmente. Se ocorrer uma falha crítica o personagem provocará dano em sua mão ou em seu pé; se ele estiver usando a perícia *Golpe Vigoroso* neste ataque, será hora de preparar o gesso e as bandagens.

Esta perícia é permitida numa campanha realista. Artistas marciais podem e efetivamente quebram objetos sólidos com uma facilidade aparentemente impossível. No entanto, as seguintes restrições devem ser impostas. Primeiro, eliminar a capacidade de ignorar armaduras, pois ela é cinematográfica. Segundo, a perícia funciona com um redutor

adicional igual a -6 a menos que seja empregada em um ambiente cuidadosamente controlado, isto é, o objeto precisa estar posicionado sobre um suporte bem equilibrado e firme, o usuário precisa de tempo para se concentrar (o dobro do tempo de concentração) e qualquer outra restrição que o GM achar conveniente. Toda falha em uma situação não controlada deverá ser considerada uma falha crítica (v. acima).



Deslocar (Física/Difícil) Sem nível pré-definido

Pré-requisito: Fuga 15+

Há rumores de que esta técnica avançada de fuga foi ensinada a alguns clãs ninjas e outros cultos assassinos. 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 com facilidade. Para utilizar esta perícia o personagem precisa se concentrar durante 20-Vontade minutos (mínimo 1 minuto) e fazer um teste de Deslocar submetido à metade das penalidades a que um teste de Fuga estaria. Se for bem sucedido, ele receberá um bônus igual a +3 em seu teste de Fuga, ou poderá acrescentar 1/5 de seu nível de habilidade na perícia Deslocar ao teste de Fuga, o que for maior. No caso de uma falha com uma margem menor ou igual a 2, nada acontece. Se ocorrer uma falha com uma margem maior ou igual a 3, o personagem ficará ferido, sofrendo 1D pontos de dano se estiver deslocando a mão ou o tornozelo, ou 1D+1 pontos se ele estiver tentando deslocar uma junta do braço ou da perna, o que pode incapacitar o membro. No caso de uma falha crítica o personagem sofre automaticamente uma quantidade de dano grande o suficiente para incapacitar o membro.

Estilo Embriagado (Física/Difícil)

Sem nível pré-definido

Pré-requisitos: Caratê ou Judô com

NH igual a DX+3 ou 16, o que for maior

O NH nesta perícia não pode ser maior do que o nível de habilidade do personagem em Judô ou Caratê. Muitos estilos de artes marciais têm um subestilo "Embriagado". Algumas pessoas consideram esta perícia complexa, uma técnica fantasiosa, desprovida de finalidade prática. Outros, afirmam que mestres no 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. Para simular este movimento enganador, toda vez que um desses lutadores estiver participando de um combate, faça uma Disputa Rápida entre seu nível de habilidade de Estilo Embriagado e o atributo IQ do oponente no início de cada turno. Faça o teste contra IQ+3 se o atacante conhecer o Estilo Embriagado; ele tem de estar familiarizado com o estilo do atacante conforme descrito na vantagem Familiaridade com o Estilo na pág. 26. Se o lutador que está usando o Estilo Embriagado vencer a disputa seu inimigo estará submetido a um redutor igual a -1 em suas jogadas de ataque ou defesa durante o turno (escolha do Estilo Embriagado) para cada ponto na margem pela qual ele perdeu a disputa. No entanto, se ele perder a disputa, sofrerá uma penalidade similar. No caso de um empate o combate será resolvido normalmente.

Os especialistas (nível de Habilidade 18+) podem lutar alcoolizados sem estarem submetidos a nenhuma penalidade.

Punhos Voadores (Mental/Muito Difícil)

Sem nível pré-definido

Pré-requisitos: Caratê 20+ e Golpe Vigoroso, Golpe Desintegrador, Resistência Mental e

Meditação com NH 16+

Esta é a perícia mítica que permite aos artistas marciais atacar os inimigos à distância. Nenhuma arte marcial estabelecida ensina isso; para aprender essa perícia os estudantes qualificados têm de procurar um professor que a conheça. Somente alguns poucos mestres em qualquer mundo de jogo conhecem o segredo dos Punhos Voadores — se é que ele de fato existe.

O atacante tem de ser capaz de ver o alvo e se concentrar durante 25 — NH turnos (mínimo 1). No fim da rodada ele pode fazer um teste de Punhos Voadores contra o alvo, menos qualquer modificador de distância/velocidade que deva ser aplicado (v. MB pág. 201). No caso de

um sucesso, o atacante poderá desferir um soco ou pontapé de Caratê no ar, também submetido a todos os modificadores devido à distância/velocidade, e o alvo sofrerá o dano como se tivesse sido atingido. Não é possível fazer nenhuma jogada de defesa a menos que o alvo saiba que está sendo atacado desta maneira, caso em que ele pode "projetar" seu Chi para se defender do ataque; esta situação é resolvida fazendo uma Disputa Rápida, a Resistência Mental ou a Vontade do defensor (o que for maior) contra o nível de habilidade em Punhos Voadores do atacante. Se vencer ou empatar, o defensor não sofrerá nenhum dano.

Salto Voador (Mental/Difícil)

Sem nível pré-definido

Pré-requisitos: Golpe Vigoroso e Salto

Esta perícia permite que o artista marcial dê saltos incríveis, cobrindo 10+ metros em um só pulo. O personagem precisa se concentrar durante 20-NH segundos (mínimo 1). No turno seguinte sua força será triplicada para fins de avaliar a distância do salto (v. MB pág. 88). No caso de uma falha o teste de Salto estará submetido a um redutor igual a -5. Uma falha crítica significa que o personagem cairá automaticamente.

O personagem que dá uma Voadora, um Chute Saltando ou Voadora Lateral pode usar o multiplicador de ST decorrente da perícia Salto Voador a fim de avaliar o dano causado. Todos os ataques feitos desta maneira estarão submetidos a um redutor adicional igual a -2 devido ao aumento na dificuldade de sincronização.



Toque da Morte (Mental/Muito Difícil)

Sem nível pré-definido

Pré-requisitos: Golpe Desintegrador, Golpe Vigoroso e Pontos Secretos com NH 20+

No universo das artes marciais existem inúmeras lendas sobre uma técnica secreta que pode matar um homem, não importa quão forte ele seja, com um único toque. As teorias sobre este 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. Existem rumores de que alguns dos melhores artistas marciais do mundo foram mortos por mestres malignos que tinham esta habilidade.

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 o simples toque. Este toque pode ocorrer em combate ou até mesmo casualmente. A vítima que tem a vantagem Treinado por um Mestre pode fazer um teste de IQ-3 ou de sua própria perícia Pontos de Pressão para saber que está sendo atacada. Não aparece nenhum efeito de imediato.

Uma hora depois do Toque da Morte ser aplicado e a cada 3 horas a partir daí, é feita uma Disputa Rápida entre a HT do personagem e o nível de habilidade do atacante na perícia Toque da Morte (máximo 16). Uma falha resulta na perda de 1 ponto de HT; uma falha crítica provoca a perda 3D pontos de HT. Isto continua até a vítima conseguir um sucesso decisivo ou vencer 3 disputas consecutivas (cada uma das quais elimina os efeitos do Toque) ou morrer. Os médicos ocidentais ficarão surpresos; nenhuma perícia médica ajudará ou conseguirá explicar esta perda de HT. Somente a perícia Cura Yin/Yang funcionará. Faça uma Disputa de Habilidade entre o curandeiro e o atacante; um sucesso elimina o efeito do Toque da Morte durante um dia e três vitórias consecutivas curam o paciente. Além disso, o autor do Toque da Morte também pode eliminar seu efeito se for persuadido a fazê-lo. A cura mágica ou psíquica também restaura os pontos de HT perdidos, mas não consegue remover o Toque da Morte.

Esta perícia pode desequilibrar certas campanhas. Num mundo do século XX, por exemplo, os PCs podem usá-la para matar impunemente. Nenhum júri acreditará que eles mataram alguém com um simples toque. Evidentemente, nos mundos pré-modernos os governantes e as multidões linchadoras podem ser convencidos mais rapidamente a lidar com personagens assassinos. Se os PCs abusarem do Toque da Morte na campanha, o GM deverá introduzir medidas de segurança: talvez seja encontrada uma cura médica para o Toque da Morte, ou então uma seita assassina toma conhecimento das perícias dos PCs e decida eliminá-los para preservar o segredo. Outra alternativa para o GM é restringir o uso desta perícia aos NPCs.

Mãos Hipnóticas (Mental/Difícil)
Sem nível pré-definido
Pré-requisitos: Hipnotismo 15+

O personagem faz movimentos hipnóticos com as mãos, levando o inimigo até um estado de transe. Para o personagem poder usar esta perícia, o alvo precisa estar a uma distância menor ou igual a (NH/2) metros, e tem de ser capaz de ver o atacante. O artista marcial então precisa passar pelo menos 1 turno realizando os movimentos com as mãos; durante este período ele não pode fazer nenhum ataque e todas as Defesas Ativas estarão submetidas a um redutor igual a -2. Ao final deste período o atacante projeta seu Chi em direção à vítima, que (esperamos) esteja em estado de sugestão. Depois faz-se uma Disputa Rápida entre Mãos Hipnóticas e a Vontade ou Resistência Mental; se vencer, o alvo não será afetado. A vítima fica submetida a um redutor igual a -1 para cada turno depois do primeiro que o atacante passar fazendo os movimentos. Se for repetida durante tempo suficiente, a técnica abalará a vontade até mesmo do personagem mais determinado.

Se perder a disputa, a vítima fica Mentalmente Atordoada (v. MB pág. 127) durante 1 turno para cada ponto na margem pela qual ela perdeu a Disputa (faça testes normais de IQ para ver se ele se recupera). Durante este período o personagem também estará vulnerável a sugestões hipnóticas: em todos os testes de Hipnotismo feitos contra a vítima naquele período a Vontade dela estará submetida a um redutor igual a -5 (esta penalidade de -5 também se aplica a outras perícias baseadas no hipnotismo, como por exemplo a Arte da Invisibilidade).

Postura Imóvel (Física/Difícil)
Sem nível pré-definido

Esta perícia permite que o personagem se fixe firmemente ao solo de tal forma que serão necessários diversos homens fortes para movê-lo. Ela funciona como uma combinação de equilíbrio e canalização de Chi (veja a coluna lateral, da pág. 84) da maneira apropriada.

O personagem que tem esta perícia é capaz de resistir a ataques do tipo Encontro, utilizando-a no lugar de sua ST ou acrescentando 1/5 de seu nível de habilidade ao valor da ST, o que for maior. O persona-



gem pode também resistir a arremessos de Judô (v. MB pág. 51) e à perícia Desviar (v. mais adiante) usando esta perícia.

Arte da Invisibilidade (Mental/Muito Difícil)
Sem nível pré-definido
Pré-requisitos: Hipnotismo e Furtividade com NH 16+

Esta é a fabulosa perícia do mestre ninja e de outras seitas assassinas. O personagem que tem esta perícia é capaz de ficar num local completamente visível sem ser percebido; diz-se que os verdadeiros mestres são capazes de atravessar uma multidão sem serem notados.

Para fazer uso desta perícia o personagem precisa de um turno de concentração depois de anunciar esta ação. Se estiver em pé perfeitamente imóvel (um teste de Meditação ou Controle da Respiração será suficiente) ele receberá um bônus igual a +2 em todos seus testes. Depois ele precisa vencer uma disputa de habilidades (Arte da Invisibilidade vs. Visão) contra todas as pessoas que poderiam vê-lo. Cada vitória do personagem significa que aquele objetivo fica impossibilitado de enxergá-lo.

Modificadores: Se a pessoa que vê estiver se concentrando em alguma outra coisa ou estiver distraída, o teste de resistência estará submetido a um redutor igual a -3. Seguindo este mesmo princípio, qualquer pessoa que estiver procurando especificamente por intrusos receberá um bônus igual a +3 em seus testes de resistência. Se alguém o vir e der o alarme apontando e gritando, qualquer pessoa que acreditar no alarme receberá um bônus igual a +3 em seus testes de resistência no turno seguinte.

Depois que alguém perceber o usuário desta perícia, ele continuará a vê-lo até a pessoa "invisível" de alguma maneira sair de vista. (Numa área escura isto pode ser tão fácil quanto se esconder na sombra).

Se o ninja usar o *nagetepo* (pág. 120) antes de tentar este teste, o teste de resistência também estará submetido a um redutor igual a -3. Portanto, o ninja parecerá estar sumindo em meio a uma nuvem de fumaça.

A pessoa que faz o teste da Arte da Invisibilidade recebe um bônus igual à penalidade devida à escuridão na área, se houver alguma; esta habilidade funciona melhor no escuro. Por outro lado, o Movimento prejudica a utilização desta habilidade; se o personagem estiver se movendo vagarosamente (andando ou mais lento) o teste estará submetido a um redutor igual a -2 e ele precisa também ser bem sucedido em um teste de Furtividade para evitar ser ouvido. Se estiver correndo ou participando de qualquer atividade física intensa, sua perícia receberá um redutor igual a -5. Esta perícia não pode ser usada depois que o usuário se encontra em combate; ele precisa sair do campo de visão do adversário antes de tentar novamente. Um sucesso permite que o personagem fique invisível durante um turno.

Kiai (Física/Difícil)
Sem nível pré-definido

Esta perícia é baseada em HT, e não em DX. O artista marcial canaliza seu Chi para fora, dando um poderoso grito que imobiliza os inimigos menos valerosos. O lutador pode tentar usar o *Kiai* em uma vítima uma vez a cada 20-NH turnos; ele é contado como um ataque. Faça uma Disputa Rápida (*Kiai* vs. Vontade). Se perder, o alvo ficará mentalmente atordoado, como descrito na pág. 127 do MB.

Modificadores: -1 sobre o NH em *Kiai* para cada 2 hex de distância. A vítima recebe um bônus igual a +1 em seu teste de Resistência se tiver a desvantagem Duro de Ouvir, e igual a +2 se for Surda.

Normalmente esta perícia só funciona contra uma vítima de cada vez; apesar de todos ouvirem o grito, o Chi do atacante está dirigido contra

um único inimigo. Entretanto, quando um artista marcial habilidoso anuncia sua presença com um Kiai todos os inimigos podem vir a ser afetados se as regras de Verificação de Pânico da pág. 47 estiverem sendo utilizadas. Um Kiai feito com esta habilidade subtrairá 2 pontos da Vontade de todos os inimigos quando eles fizerem Verificações de Pânico.

A critério do GM, esta perícia pode ser aprendida por qualquer artista marcial que seja Treinado por um Mestre, independente de seu estilo. Esta é uma habilidade característica dos estilos de caratê de Okinawa (v. *Goju Ryu, Isshinryu* — pág. 84, *Caratê* — pág. 87 e *Uechi Ryu* — pág. 104) e já é parte integrante destes estilos.

Ch'in Kung (Mental/Difícil)

Sem nível pré-definido, Pré-requisitos: Acribacia e Furtividade com NH 15+

Esta perícia permite que o personagem ande sem deixar rastros visíveis. O treinamento inclui andar na borda de um grande jarro sem derrubá-lo. No início o jarro é preenchido com água, mas no final do treinamento o personagem tem de ser capaz de andar sobre o jarro 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 rasgá-lo.

No caso de um sucesso em um teste de Ch'in Kung, o personagem não deixará rastros visíveis; nenhum teste de Rastreamento será bem sucedido a menos que ele seja baseado em algo mais que a visão. Desta maneira, um rastreador humano seria confundido, mas os cães de caça não estariam submetidos a nenhuma penalidade.

O personagem que tem Ch'in Kung pode também tentar andar sobre gelo fino ou superfícies muito frágeis. Seu deslocamento nestas circunstâncias é igual a 1/3 do valor normal, modificado da maneira que o GM achar melhor. Gelo fino requer um teste normal de Ch'in Kung; entretanto, tentar andar sobre papel de arroz estendido em uma sala exige um sucesso em um teste com um redutor igual a -8. Além disso, adicione 1/5 do nível de habilidade em Ch'in Kung ao NH em Furtividade quando a intenção for se mover silenciosamente.

Resistência Mental (Mental/Difícil)

Sem nível pré-definido

O personagem aprendeu a concentrar seu Chi para resistir a ataques mentais. Esta perícia substitui o IQ em todos os testes de resistência contra mágicas e habilidades psíquicas, bem como contra Hipnotismo, Mãos Hipnóticas e Arte da Invisibilidade.

Modificadores: Força de Vontade e Vontade Fraca. Esta perícia não substitui a maioria dos testes normais de Vontade.

Golpe Vigoroso (Mental/Difícil)

Sem nível pré-definido

O usuário transfere energia de sua força interior para dar um soco ou chute devastador. São necessários 20-NH turnos de concentração (mínimo de 1) seguidos de um teste de Golpe Vigoroso. Então o ataque é feito com todos os modificadores habituais. No caso de um sucesso, a ST do personagem é dobrada durante a avaliação de dano. No caso de um nível de habilidade maior que 20, a ST pode ser *triplicada* se o usuário se concentrar durante 30-NH turnos.

Esta perícia pode ser usada fora de situações de combate. **Exemplo:** um personagem que está tentando mover um objeto pesado pode tentar usar o Golpe Vigoroso para dobrar ou triplicar momentaneamente sua Força. Isto poderia explicar a lenda segundo a qual os monges Shaolin conseguiram levantar um caldeirão de metal de 250 kg cheio até a boca de carvão incandescente na última parte de seu teste de iniciação. Saltos prodigiosos também podem ser dados com esta perícia, apesar da perícia Salto Voador (acima) ser mais eficiente para esse fim.

Exemplo: um artista marcial com ST 11 e Golpe Vigoroso -17 é capaz de saltar até 1,5m na vertical, ou dar um salto de até 6m. Usar o Golpe Vigoroso para aumentar a força custa 1D pontos de Fadiga.

Apara Precognitiva (Mental/Difícil)

Sem nível pré-definido Pré-requisitos: Noção do Perigo ou PES com Potência 3 e Precognição 15+ e uma perícia com arma com NH 20+

Esta é uma combinação de perícias psíquicas e Chi que permite aos artistas marciais aparar ataques contra os quais normalmente não há defesa possível, como balas e armas de feixe. Isto é feito percebendo o ponto contra o qual o ataque será desferido e interceptando-o com um dos membros ou com uma arma antes dele atingi-lo. Para utilizar esta perícia é preciso estar ciente do ataque iminente (um atirador apontando contra o personagem, por exemplo). Faz-se então um teste de Apara Precognitiva. No caso de um sucesso, o personagem pode fazer um teste normal de Aparar.

Isto não significa, entretanto, que o personagem é capaz de desviar balas com as mãos impunemente. O artista marcial só pode interpor uma arma (ou um de seus membros) entre ele e o projétil ou feixe. O ataque causará o dano normal à arma (utilize as regras para Quebra de Armas da pág. 111 do MB) a menos que o personagem seja bem sucedido em seu teste de Aparar por uma margem maior ou igual a 5, ou consiga um sucesso decisivo; todo o dano além do necessário para quebrar a arma (ou incapacitar o membro que aprou o ataque) afetará o defensor. A única arma isenta desta regra é a Espada de Luz (v. pág. 127) que queima a bala ou desvia o raio de energia. De fato, esta habilidade é praticamente inútil sem a Espada de Luz, portanto convém limitá-la a campanhas espaciais (veja a descrição da arte marcial Esgrimista de Espadas de Luz na pág. 114). Quando é empregada contra ataques normais, esta habilidade dá ao personagem um bônus igual a +1 em qualquer Defesa Ativa.

Pontos de Pressão (Mental/Difícil)

Pré-definido como Cura Yin/Yang-4 em campanhas Cinematográficas

Esta é a aplicação das técnicas da acupuntura ao combate. O atacante procura atingir pontos de pressão no corpo que lhe permitem paralisar ou até matar o oponente. Em termos de jogo, o personagem precisa ser bem sucedido em um ataque usando Caratê ou a perícia de combate apropriada (v. abaixo); utilize os modificadores de Partes do Corpo (MB pág. 203) e um redutor extra igual a -2. Pelo menos um ponto de dano precisa atravessar a roupa ou a armadura; a Rijeza natural não protege contra este tipo de ataque. A seguir faça uma Disputa Rápida de Habilidade entre o NH do atacante em Pontos de Pressão e a HT da vítima. Se o atacante vencer a parte do corpo atingida ficará paralisada. Caso contrário, nada acontece além do dano normal.

Braços ou pernas atingidos desta forma são considerados incapacitados durante 5D turnos. Um golpe em um ponto de pressão no tronco reduz ou pode até mesmo interromper completamente a respiração da vítima. Ela começa a ficar asfíxia conforme descrito no MB pág. 122 e precisa fazer um teste HT por segundo para ver se consegue se recuperar. Um golpe na cabeça deixará a vítima atordoada, que terá de fazer testes de IQ para ver se consegue se recuperar.

A perícia Pontos de Pressão pode ser usada com as técnicas de Judô, juntamente com a manobra Chave de Braço ou de Pulso (v. pág. 44). A perícia Pontos de Pressão é utilizada depois que a chave foi aplicada com sucesso; o atacante pode optar por causar dano além de incapacitar temporariamente o adversário. Esta perícia também pode ser usada com armas de projéteis, se tiver sido aprendida através de um estilo como o Kyudo (v. pág. 92).

Limitações: Esta perícia foi projetada para funcionar no corpo humano. Ataques contra animais estarão submetidos a um redutor igual a -6 a menos que o atacante tenha conseguido um sucesso num teste de Zoologia-2 ou Naturalista-4. Seres não humanos com fisiologia humanóide (Anões ou Duendes, por exemplo) serão afetados mas o teste estará submetido a um redutor igual a -2 (o mesmo vale para um Duende atacando um ser humano). Criaturas mais alienígenas (um ser

de aparência humana com três corações em diferentes partes do corpo, por exemplo) terão penalidades, às vezes enormes, ou podem ser imunes a este tipo de ataque, a critério do GM. Todas estas penalidades podem ser reduzidas ou eliminadas se o personagem conseguir sucessos em testes de Xenologia (v. *GURPS Viagem Espacial*, pág. 37) ou Fisiologia (v. MB pág. 61) apropriados.

Existe documentação suficiente sobre o uso desta perícia para garantir uma mentalidade aberta. Os GMs podem admiti-la numa campanha realista; a dificuldade das jogadas de ataque farão com que a utilização prática desta perícia seja muito difícil para a maioria dos personagens, portanto o perigo de desequilíbrio causado por ela pode ser mantido sob controle. O GM também pode mudar esta perícia para Mental/Muito Difícil, o que torna os níveis de habilidade mais altos praticamente impossíveis para os personagens recém-criados.

Pontos Secretos (Mental/Muito Difícil)

Sem nível pré-definido

Pré-requisito: Pontos de Pressão com NH 18+

Esta poderosa perícia revela ao usuário os pontos vitais mais vulneráveis do corpo humano. O personagem com esta perícia é capaz de matar um homem normal com um golpe leve, esmagando e dilacerando órgãos vitais e centros nervosos com uma precisão mortal. Devido a sua natureza letal, a perícia Pontos Secretos é raramente ensinada. Muitos mestres só ensinam esta perícia a um ou dois alunos cuidadosamente escolhidos após um longo aprendizado; os outros levam o segredo para o túmulo.

No caso de um sucesso num teste de Habilidade, o próximo ataque do usuário num combate corpo-a-corpo causará danos dobrados depois de penetrar a armadura e a Rijeza do adversário; suas mãos e pés terão de fato se tornado armas perfurantes. Ataques contra órgãos vitais normais (v. MB pág. 203) causarão o triplo do dano. Isto também se aplica a Chaves de Braço (v. pág. 44); o dano sofrido ou a penalidade de DX devido a uma chave serão dobrados para representar o conhecimento com exatidão de onde aplicar a pressão para quebrar ou dilacerar articulações e ligamentos.

Limitações: São as mesmas da perícia Pontos de Pressão (acima).

Com certeza esta não é uma perícia realista. O GM pode restringi-la ou proibi-la se ela for provocar muito desequilíbrio na campanha. Outra possibilidade é limitá-la aos NPCs, criando assim inimigos terríveis para os heróis.

Desviar (Física/Difícil) Sem nível pré-definido

Esta perícia difícil permite que o personagem empurre levemente um adversário, ou faça com que ele perca o equilíbrio. Um homem pequeno com alto nível de habilidade nesta perícia é capaz de derrubar ou desviar o ataque de um levantador de pesos. O estilo T'ai Chi (v. pág. 104) tem a fama de ensinar esta forma de ataque aos estudantes avançados.

Para usar esta perícia o personagem precisa conseguir um sucesso numa jogada de ataque durante o combate; o alvo pode tentar uma defesa ativa, mas a DP da armadura não oferece nenhuma proteção. Este "golpe" não causa dano, mas pode ser usado de duas formas. A primeira é fazer o oponente cair; a vítima precisa ser bem sucedida em um teste de DX, submetido a um redutor igual a -1, para cada ponto na margem com que o teste de Desviar foi bem sucedido, para não cair. A segunda é tratar o ataque como um Encontrão (v. MB pág. 112 e 106) com o nível de habilidade em Desviar substituindo a ST ou a DX.

Arte do Arremesso (Física/Difícil)

Sem nível pré-definido

Pré-requisito: Arremesso com NH 16+

Esta perícia transcende o mero arremesso e transforma praticamente qualquer objeto em uma arma mortal. Garfos, facas de cozinha e outros objetos longos e afiados podem ser arremessados como adagas; qualquer objeto rombo pode causar GDP +1 pontos de dano; bastões de baseball causam Bal +1 pontos de dano por contusão; lápis causam GDP +1 pontos de dano por perfuração; cartas de baralho GDP -3 pontos de dano por corte.

Além disso, quando estive usando uma arma de arremesso equilibrada o personagem torna-se ainda mais letal; acrescente 1/5 de seu nível de habilidade em Arte do Arremesso ao dano causado com estas armas. Este bônus não é cumulativo com os bônus devido à vantagem Mestre de Armas.

Arqueiro Zen (Mental/Muito Difícil)

Sem nível pré-definido

Pré-requisito: Arco com NH 20+

O arqueiro tem de se concentrar durante 20-NH turnos (mínimo 1). O uso bem sucedido desta perícia permite usar o arco com apenas 1/3 (arredondado para baixo) dos modificadores normais devido a velocidade, alcance e tamanho do alvo.

ARTES MARCIAIS A "FOUR-COLOR"

Esta seção representa a "realidade" das histórias em quadrinhos sobre artes marciais, principalmente as revistas japonesas e chinesas nas quais os artistas marciais são apresentados como seres realmente superhumanos, muito acima até mesmo dos padrões cinematográficos. Mesmo assim, alguns artistas marciais afirmam que os verdadeiros mestres possuem algumas ou todas estas habilidades.

A explicação habitual para estes poderes é o desenvolvimento do *chi* ou *ki*. O *Chi* é (para simplificar muito um conceito bastante complexo) uma combinação da força vital e da alma de uma pessoa; ele flui em todos os seres humanos. O objetivo de muitos artistas marciais é aprender a canalizar o *Chi* de diversas formas. As lendas e os romances sobre as artes marciais afirmam que alguns mestres são capazes de curar ferimentos, resistir a golpes poderosos e até mesmo matar usando o *Chi*. Em termos de jogo, o *Chi* pode ser representado como super-habilidades ou magia.

SUPER-ARTISTAS MARCIAIS

Com o *GURPS Supers* fica fácil criar uma campanha na qual artistas marciais metahumanos têm velocidade, força e destreza impossíveis para qualquer ser humano normal. O fluxo de *chi*, expresso de maneira

diferente nos diversos personagens, pode conceder não apenas habilidades de combate mas também poderes de cura, levitação e até mesmo percepção extra sensorial.

A seita Nimba descrita no livro *GURPS Super Scum* é um inimigo lógico para todo artista marcial dotado de superpoderes.

Um desafio interessante numa aventura com superpoderes é construir (por exemplo) um artista marcial de 500 pontos *sem* nenhuma super-habilidade, só para ver como ele se sai contra seus adversários metahumanos. Pode ser que ele não seja tão forte ou rápido, mas seu treinamento será realmente maravilhoso.

A MAGIA DAS ARTES MARCIAIS

O GM pode decidir que algumas ou todas as habilidades superhumanas das lendas sobre artes marciais são apenas boa e velha feitiçaria (isto será mais vantajoso se o GM possuir o *GURPS Magia*). Neste caso ele pode preparar uma lista de mágicas permitidas na campanha. A maioria dessas mágicas deve ser de natureza sutil (i.e. da Escola de Controle da Mente) misturadas com algumas mágicas agressivas, como Toque Mortal.

3 COMBATE

As artes marciais têm um enorme repertório de técnicas e métodos de ataque e defesa. A maioria deles pode ser interpretado com facilidade utilizando o sistema de combate padrão do GURPS. Mesmo assim, pode ser que os jogadores, especialmente aqueles que estão mais familiarizados com as muitas técnicas orientais de combate, queiram mais detalhes. As regras contidas neste capítulo têm essa finalidade. Estas manobras também dão um sabor especial aos diversos “estilos” de artes marciais descritos no capítulo 4, já que certas escolas dão preferência a determinadas manobras em detrimento de outras. Os artistas marciais serão capazes de interpretar isto em combate, atacando e se defendendo com as manobras determinadas pelo estilo que eles escolheram.



A Criação de Novas Manobras

A lista de manobras apresentada aqui contém o básico, mesmo assim, ela apenas arranha a superfície da tradição das artes marciais. Os jogadores e GMs que participam de campanhas de artes marciais vão querer acrescentar suas técnicas favoritas à lista.

Para traduzir uma manobra em termos de GURPS, é preciso tomar as seguintes decisões:

Nome da manobra

Dificuldade. A maioria das manobras é Difícil.

Cinematográfica ou Realista? Não deve ser difícil decidir se uma determinada manobra pertence aos filmes Chambera ou se ela é ensinada no dojo de seu bairro.

Níveis Pré-Definidos. Baseie o nível pré-definido da manobra no valor de uma manobra similar mais simples ou em uma perícia com arma apropriada, se houver. De resto, manobras de hard-contact podem ter valor pré-definido igual a Caratê ou Briga, ao passo que as manobras mais leves podem ser pré-definidas como Judô ou Luta Livre, usando-se as penalidades apropriadas. As Manobras que não tiverem um valor pré-definido óbvio em termos de artes marciais, podem ser baseadas em ST, DX, Acrobacia ou alguma outra perícia.

Limitação. A manobra pode ser aprendida em um nível mais alto do que o nível de habilidade do personagem na perícia na qual ela é pré-definida? Isto faz sentido para certas manobras, mas não para outras. Veja como exemplo as manobras descritas neste livro.

Descrição. Descreva a execução da manobra em termos de jogo. Toda manobra com possibilidades de sucessos espetaculares deve ser ou muito difícil de aprender ou conter o risco de uma falha espetacular. Isto não é apenas para manter o equilíbrio do jogo, mas é também a forma como realmente funciona o combate de artes marciais. Se houvesse uma técnica especial capaz de vencer todas as lutas, todos os mestres a ensinariam.

Por outro lado, algumas manobras são mesmo especialmente boas contra determinadas manobras do adversário, e não tão boas contra outras. Isto pode ser descrito tão detalhadamente quanto sua campanha o exigir.

Quais estilos ensinam esta manobra? Se a manobra é apropriada para qualquer um dos estilos existentes no capítulo 4, acrescente-a à lista de manobras destes estilos. Caso contrário, a manobra pertencerá a um estilo novo que faz parte da campanha, ou a nenhum estilo (caso em que ela não pode ser aprendida com um nível de habilidade maior que o valor pré-definido) ou a um estilo secreto (caso em que ninguém poderá aprendê-la a menos que encontre um mestre daquele estilo).

As diretrizes para a criação de um novo estilo podem ser encontradas na coluna lateral do pág. 71.



Apesar da grande variedade apresentada neste capítulo, estas descrições continuam sendo básicas; existem dúzias de variações para cada manobra. Cada GM pode adaptar e personalizar estas regras (veja os textos nas colunas laterais) de modo a adequá-las ao nível de detalhamento de sua campanha. Alguns podem achar estes detalhes adicionais desnecessários, especialmente em campanhas nas quais o combate não é a característica principal. Por outro lado, com algumas das manobras descritas a seguir, as lutas podem ser muito mais curtas. Você encontrará sugestões para a criação de novas manobras nos textos das colunas laterais.

A PLANILHA DE ARTES MARCIAIS

No GURPS Artes Marciais as manobras de combate de um lutador são como as mágicas de um mágico ou os poderes de um super-herói. Como o personagem (e o jogador) precisam se lembrar de pelo menos meia dúzia de manobras, a melhor coisa a fazer é escrevê-las. Um lutador com apenas algumas poucas manobras pode utilizar a coluna de Perícia da Planilha de Personagem. No entanto, pode-se fazer uma Planilha de Artes Marciais (v. pág. 157) separada que pode ser acrescentada à Planilha do Personagem. Ela tem espaço para descrever cada uma das manobras, e para anotações sobre perícias cinematográficas e outras informações úteis para os artistas marciais.

MANOBRAS

Uma manobra de artes marciais é um tipo específico de ataque ou defesa. As manobras são tratadas como perícias; cada uma delas tem um valor pré-definido relacionado a uma ou mais perícias que são pré-requisitos, ou à DX. Exemplo: o Chute é uma manobra Difícil cujo valor pré-definido é Caratê-2. Algumas manobras também podem ter seu valor pré-definido com relação a outra manobra (todos os chutes especiais, por exemplo, têm dois valores pré-definidos diferentes: um para Caratê e outro para a manobra Chute básica). Esta é uma exceção especial à restrição com relação aos Valores Pré-Definidos em Cascata descrita no MB pág. 45. Quando estiver avaliando o resultado de uma manobra a partir do nível pré-definido, use sempre o melhor valor pré-definido.

Quando o nível pré-definido da manobra está relacionado a "alguma perícia de combate" (ex. Finta) significa que existe uma versão da manobra disponível para qualquer perícia com arma de mão, ou para qualquer perícia de combate desarmado. Para manobras como essas é necessário uma versão independente para cada perícia de combate (v. o parágrafo *Especialização* mais adiante).

Muitos lutadores, especialmente em campanhas com um número baixo de pontos de personagem, não colocarão pontos em manobras que não sejam aquelas requeridas pelo seu estilo. Ainda assim, eles podem usar qualquer uma das manobras que veremos a seguir com o nível pré-definido indicado.

APRENDO AS MANOBRAS

Se o estilo ensina uma manobra específica (os estilos são descritos no capítulo 4) um lutador que *conhece aquele estilo* poderá estudá-la e aperfeiçoá-la. Caso contrário, ele só poderá usá-la no nível pré-definido. Assim, o lutador pode tentar qualquer movimento, mas suas melhores manobras serão aquelas ensinadas pelo estilo que ele conhece.

As manobras são aprendidas conforme descrito na tabela abaixo:

	<i>Média</i>	<i>Difícil</i>
Pré-Definido	0 pontos	0 pontos
Pré-Definido+1	1/2 ponto	1 ponto
Pré-Definido+2	1 ponto	2 pontos
Pré-Definido+3	2 pontos	4 pontos
Pré-Definido+4	4 pontos	6 pontos

Aumentos além desse nível custam 2 pontos por nível.

Quando o valor do Atributo DX ou uma perícia usada como valor pré-definido cresce, toda manobra que tem seu valor pré-definido relacionado a ela também tem seu NH aumentado. Algumas manobras, como Chave de Braço e Finta, podem ser aperfeiçoadas além do nível da habilidade da perícia que a controla. Outras, como Luta no Solo, não podem ser aperfeiçoadas além do nível de habilidade na perícia que é pré-requisito para elas. O lutador não será um espadachim melhor deitado no chão do que ele é em pé. Este fato estará indicado nos verbetes de cada manobra.



Especialização: Algumas manobras (ex. Finta, Ponto de Impacto) também exigem especialização em uma perícia específica. No caso de alguns estilos, estas manobras podem ter um valor pré-definido relacionado a diversas perícias diferentes. Nestes casos, o usuário tem de decidir para qual(is) perícia (s) específica (s) estas manobras serão aprendidas.

Exemplo: Saburo (v. pág. 20) tem NH igual a 14 nas perícias Caratê e Katana. Seu estilo (Ninjutsu) lhe dá 2 pontos na manobra Finta para a perícia Caratê ou para qualquer perícia com arma. Mas isto *não* significa que seu NH em Finta com Caratê e todas suas perícias com armas será igual a 16. O que acontece é que ele precisa decidir se usa os 2 pontos em uma única manobra de Finta ou 1 ponto em duas destas manobras. Ele decide gastar 1 ponto para adquirir Finta (Caratê) 15 e 1 ponto para Finta (Katana) 15. Se mais tarde ele aumentar seu nível de habilidade em Caratê para 15, seu NH em Finta (Caratê) subirá para 16.

Dependendo da dificuldade da manobra, o custo para aumentá-la em 5 ou 6 níveis pode ser tão alto quanto o de elevar toda a perícia subjacente em um nível. Isto permite criar lutadores de "um só truque", mas geralmente é melhor dividir os pontos de forma relativamente uniforme entre as perícias e manobras preferidas.

Bloqueio Agressivo (Difícil)

Pré-definido como Aparar de Caratê-4

Pré-requisito: Caratê

Não pode ser maior que 2/3 do NH em Caratê

Esta manobra é ensinada apenas por alguns estilos, já que ela não é considerada leal na prática esportiva. Ao invés de tentar desviar o soco ou chute, o artista marcial *ataca* a mão ou o pé do adversário. Ele faz um teste de Aparar-4; um sucesso indica que ele acertou o membro do atacante. Faça a avaliação de dano normalmente. No caso de uma falha, o ataque é bem sucedido; no caso de uma falha crítica a mão do *defensor* é atingida e sofre +2 pontos de dano.

Esta manobra pode ser usada apenas contra ataques em combate corpo-a-corpo (numa campanha cinematográfica, o GM pode permitir que os personagens ataquem armas desta forma, conforme as regras da pág. 111 do MB). Somente a DP de uma armadura rígida ou de metal usada no braço ou na mão que apara o golpe é adicionada como bônus no teste de Bloqueio Agressivo. O uso desta manobra numa competição ou em um dojo é uma forma garantida de ser desclassificado e expulso, além de adquirir uma Reputação Ruim. Por outro lado, nas ruas a utilidade conta mais do que as boas maneiras.

O GM pode decidir que qualquer perícia de combate que pode normalmente ser usada para apara pode ter uma versão desta manobra, se o estilo do qual ela faz parte assim o exigir. Desta maneira, armas podem ser usadas para destruir outras armas, e até mesmo a perícia Briga pode ter uma versão, como parte de um estilo particularmente malicioso e destrutivo. Independente de qual perícia lhe serve como base, o Bloqueio Agressivo nunca pode ter um NH maior que a Aparar normal daquela perícia.

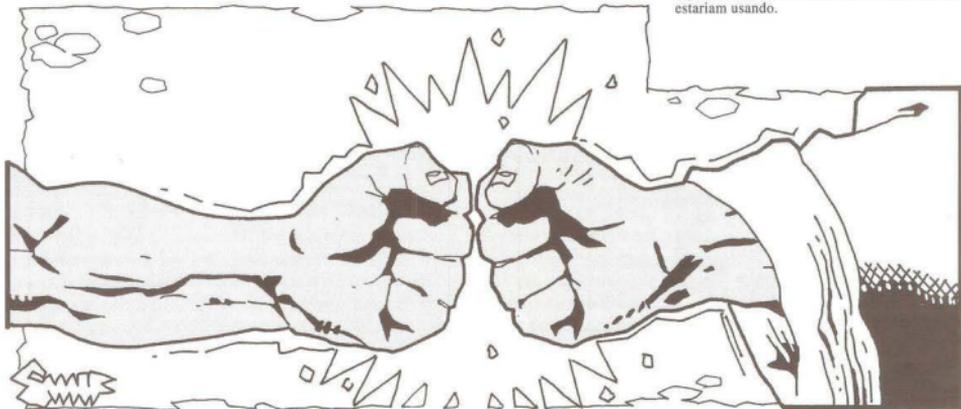
Os Truques Sujos de uma Campanha

Algumas das manobras descritas nesta seção são consideradas "golpes sujos." Golpes nos Olhos e Ataques contra o Rosto são os exemplos mais evidentes, assim como Golpe com a Cabeça e o Telefone. Estas manobras são anti-esportivas, brutais e impróprias. Mas podem vencer uma luta rapidamente. Isto pode fazer com que alguns PCs as utilizem com frequência. O uso contínuo de truques sujos para vencer lutas pode mudar o espírito de uma campanha de *Artes Marciais*, que é normalmente criada em torno das manobras vistosas e das lutas heróicas. Se o lutador grande, forte e duro na queda que você construiu com tanto cuidado tiver os olhos arrancados e os genitais esmagados na primeira rodada, o tom da campanha vai mudar completamente.

Existem maneiras de se limitar a quantidade de truques sujos em uma campanha. Primeiro, a maioria dos PCs típicos das artes marciais não advém de uma escola que ensina estes truques. A maioria das escolas tradicionais não tolera este tipo de comportamento. Isto significa que a maioria dos personagens que usa truques sujos o faz a partir de um valor pré-definido, e poderiam ter mais sucesso se tentassem usar o método convencional.

Em segundo lugar, os PCs que adquirem a reputação de serem desleais recebem um tratamento diferente tanto dos amigos quanto dos inimigos. Aqueles que foram derrotados por meio destes truques sujos estarão muito mais inclinados a alimentar ressentimentos do que os vencidos através de meios honrosos. Uma tentativa desonesta de incapacitar um inimigo que não obtém sucesso provavelmente levará a uma luta mais difícil do que o normal, e as consequências para o brigaço desleal serão piores se ele perder. O Mestre tem várias opções a seu alcance para limitar o uso destes truques se ele o desejar, como por exemplo, levar os companheiros do lutador a rejeitá-lo, aumentar as penalidades para os personagens sem manha, etc.

Obviamente, isto se aplica caso o GM deseje limitar o uso destes truques na campanha. Quanto mais difícil e realista for a campanha, menos chance haverá deste tipo de truque vir a atrapalhar. Em uma campanha cyberpunk com personagens de poucos pontos, na qual todos os PCs são bandidos criados nas ruas, deveria haver muito espaço para a utilização de truques sujos, mas os adversários dos PCs também os estariam usando.



A Concentração e as Artes Marciais: Uma Regra Opcional

Apesar de diversas técnicas de artes marciais acabarem se tornando instintivas como nadar ou andar de bicicleta, é necessário um mínimo de concentração para que se possa executá-las corretamente. Nas artes marciais, perder a calma pode significar perder a luta.

Os artistas marciais que têm a desvantagem Mau Humor lutarão com um redutor igual a -2 aplicado a sua DX se não forem bem sucedidos em um teste de Vontade para manter suas emoções sob controle. Outras desvantagens mentais podem levar a problemas similares. Um combatente com a desvantagem Luxúria enfrentará problemas se uma linda mulher começar a acariciá-lo durante um torneio, ou se tiver de enfrentar uma inimiga sexy. Um personagem Intolerante pode sentir desprezo demais por seu inimigo — afinal de contas, um miserável (preencha o espaço em branco) não pode ser uma ameaça para mim, um verdadeiro (preencha o espaço em branco)! Sucessos em Testes de Vontade manterão estas desvantagens afastadas, mas um teste com um resultado maior ou igual a 14 será sempre uma falha (v. MB pág. 93).

As peculiaridades também criam problemas similares, mas os Testes de Vontade para resistir receberão um bônus igual a +1 e a penalidade a ser aplicada sobre a DX se o teste falhar é igual a -1.

Bloqueio Agressivo com o Pé (Difícil)

Pré-definido como Bloqueio com o Pé-4

Pré-requisito: Briga ou Caratê

Não pode exceder NH do pré-requisito/2

Uma versão agressiva do Bloqueio com o Pé (v. pág. 53). Funciona exatamente como um Bloqueio Agressivo (v. acima) com a diferença que só pode ser usado contra chutes abaixo da cintura (geralmente chutes nas áreas 11-16, v. MB pág. 211) e um sucesso no teste do bloqueio causa dano de chute ao invés de dano de soco.

Chave de Braço ou de Pulso (Médio)

*Pré-definido como Judô ou Luta Livre**

*Pré-requisito: Judô ou Luta Livre**

O personagem com as perícias Judô ou Luta Livre é capaz de torcer os membros de um oponente, paralisando-o ou incapacitando-o. Primeiro ele tem de aparar com sucesso um ataque num combate corpo-a-corpo (pode ser um ataque com uma arma, se o adversário não estiver a mais de 1 metro de distância) ou realizar uma manobra Segurar (usando DX, Judô ou Luta Livre). Se for bem sucedido, ele terá conseguido agarrar um dos braços da vítima. *No mesmo turno*, ele deve fazer uma Disputa Rápida: seu nível de habilidade em Chave de Braço contra a DX ou NH em Judô ou Luta Livre do adversário (o que for maior). Se vencer, o personagem terá conseguido prender o braço do oponente numa chave. O atacante pode indicar a natureza específica da chave (isto é, por trás das costas do inimigo, com o braço estendido para o lado, etc). Seu oponente pode tentar se desvencilhar; use Chave de Braço+4 ou ST contra a ST ou o NH em Judô do adversário em outra Disputa Rápida. Se vencer, o personagem imobiliza o braço; a vítima pode tentar se desvencilhar nos turnos subsequentes, mas submetida a um redutor cumulativo igual a -1.

No turno seguinte, você pode optar por infligir dor ou dano ao membro preso. Uma terceira Disputa Rápida (Chave de Braço ou ST contra HT) é necessária. A vítima recebe um bônus igual a +3 se tiver a vantagem Alto Limiar de Dor e sua intenção tiver sido apenas causar dor. Se vencer, você inflige um ponto de dano ou *dor* (impondo penalidades de DX e IQ sem causar dano real) para cada ponto na margem pela qual a disputa foi vencida. Se você causar dano suficiente para incapacitar o membro, o braço ou a mão que você prendeu será quebrado; nenhum outro dano será infligido, mas todas as tentativas seguintes de causar dor terão um bônus igual a +3. A Chave de Braço conta como tortura num teste de Interrogatório (v. MB pág. 66). A vítima tem também de ser bem sucedida em um teste de Vontade menos o dano sofrido, para não deixar cair qualquer arma que ela esteja segurando com a mão. Claro que, se a mão ou o braço ficarem incapacitados, qualquer arma que ele (a) estiver segurando cairá automaticamente.

Além disso, podem ser feitos outros ataques contra a vítima. Ataques de Combate de Perto podem ser usados contra alguém que esteja preso pela chave. A vítima se defende com um redutor igual a -4, além de todas as demais penalidades provocadas pelo dano ou dor causada pela chave.

* Alguns estilos usam um bastão, tonfa ou outra arma como alavanca para aplicar a Chave de Braço. Utilize as regras acima, com a diferença que o valor pré-definido e as perícias pré-requisito tornam-se perícias com arma apropriadas (geralmente Bastão Curto, Espada Curta ou Tonfa).

Chute Descendente (Difícil)

Pré-definido como Caratê-4 ou

Chute-2 Pré-requisitos: Caratê ou Chute

Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

Este ataque consiste em levantar a perna acima do alvo e depois trazê-la para baixo num movimento de cortar. Este ataque causa mais dano que um chute normal, mas é difícil de executar. O Chute Descendente só pode ser usado contra alvos que estejam a menos de 1 metro de altura (um homem ajoelhado, por exemplo) a menos que ele seja executado como um Chute Saltando. Neste caso o teste de Habilidade é feito com um redutor adicional igual a -1, embora o ataque cause um dano adicional igual a +1. O dano é igual a GDP+2 (+3 se estiver saltando) mais os bônus devidos ao Caratê. Se o personagem estiver saltando, trate uma falha como uma falha num Chute Saltando (pág. 52).



Chute Para Trás (Difícil)

Pré-definido como Caratê-4 ou Chute-2

Pré-requisito: Caratê

Não pode exceder o NH em Caratê

Esta manobra permite que o lutador ataque os hexes posteriores sem precisar mudar de direção. O teste é feito contra Caratê-4, além de todos os outros modificadores. O usuário precisa estar ciente da presença do atacante atrás dele. As defesas ativas do personagem que está chutando estarão submetidas a um redutor igual a -2 contra todos os ataques naquele turno.

Queda (Média)

Pré-definido como Judô ou Acrobacia

Pré-requisito: Judô

Esta é uma manobra básica do Judô, que consiste em bater a mão contra o tatame ou o chão para absorver o impacto da queda. Quando o usuário é arremessado com o objetivo de causar dano (v. a manobra Arremesso do Judô, pág. 51) um sucesso num teste de Queda evitará o dano. Em qualquer queda, um sucesso em um teste de Queda reduzirá a distância efetiva da queda em um metro. Isto não é cumulativo com os resultados de um sucesso em um teste de Acrobacia (MB pág. 48).

Postura do Gato (Média)

Pré-definido como Caratê-3

Pré-requisito: Caratê

Não pode exceder o NH em Caratê+2

A *Neko-Ashi-Dachi*, ou Postura do Gato, foi desenvolvida em Okinawa e é usada principalmente nos estilos de Okinawa e algumas formas chinesas (embora possa ser facilmente incorporada aos estilos de fantasia e ficção científica). Quase todo o peso é transferido para a perna de trás, enquanto a da frente é levantada perpendicularmente ao pé esquerdo. O resultado é uma perna que está preparada para atacar quase que instantaneamente. Leva 1 segundo para assumir a Postura do Gato, mas se conseguir um sucesso em um teste de Habilidade o personagem assumirá a postura sem gastar tempo algum.

No caso de um sucesso em um teste de Postura do Gato, qualquer pessoa que entrar no hex frontal do lutador pode ser chutada sem que este chute seja contado como uma ação — um ataque essencialmente “grátis”, embora isso só possa ser feito uma vez por turno. Isto permite que o lutador ataque e em seguida esteja preparado para contra-atacar ou se defender. Este chute é tratado como um chute normal do Caratê. Faça um teste de Postura do Gato-2 ou Caratê-5 se o personagem não tiver melhorado em nada o NH conseguido com o valor pré-definido. Uma falha no teste desequilibra o chutador; submetendo sua DX e todas as defesas ativas a um redutor igual a -2 naquele turno.

Assumir a Postura do Gato também serve para se desvencilhar de um adversário que o está segurando por trás (desde que a Postura do Gato tenha sido assumida *depois* do personagem ter sido segurado). Se tiver sido segurado por trás, o lutador poderá atacar com um Golpe com o Cotovelo e *tentar se Desvencilhar no mesmo turno*.

O lutador que assume a Postura do Gato pode mudar de direção (em qualquer sentido) ou deslocar-se 1 hex para frente em seu turno.

Mata-Leão (Difícil)

Pré-definido como Judô-2 ou Luta Livre-3

Pré-requisito: Judô ou Luta Livre

Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

Esta versão especial da manobra Segurar consiste em prender o pescoço do alvo com o braço, aplicando pressão sobre a traquéia e efetivamente interromper o suprimento de oxigênio da vítima. É muito difícil se desvencilhar de uma Mata-Leão; quanto mais a vítima luta, maior é a pressão aplicada. Esta manobra pode também resultar em dano permanente à garganta da vítima. Ela era usada pela polícia para controlar criminosos perigosos até seu alto risco de vida levar as autoridades a bani-la.

Para executar o Mata-Leão o atacante precisa Segurar a vítima *por trás* com ambas as mãos. Depois de Segurar com sucesso, é necessário um sucesso em um teste de Mata-Leão para ter a vítima segura (o alvo pode tentar qualquer Defesa Ativa contra essa manobra; a DP não protege). Depois de segura, a vítima começa a asfixiar (v. MB pág. 122). É muito difícil se desvencilhar; todas as tentativas de fazê-lo ficam submetidas a um redutor igual a -5 (entretanto, ataques como Golpe com o Cotovelo podem ser realizados sem nenhuma penalidade adicional). Além disso, o Mata-Leão pode causar dano como a manobra Estrangular (v. MB pág. 112) se o usuário assim o desejar. Isto



Manobras e Perícias do Tipo Arte de Arma/Combate ou Arma/Combate Esportivo

Existem poucos estilos puramente artísticos ou atléticos (como o Kendô, pág. 88) cujo conjunto de perícias Primárias inclui *apenas* perícias ao tipo Arte de Arma/Combate ou Arma/Combate Esportivo, e não contém perícias de combate “verdadeiras.” Nestes casos, as manobras relacionadas para aquele estilo *podem* ter valor pré-definido igual ao NH como na forma Artística ou Esportiva da perícia, mas estas manobras são elas próprias formas Artísticas ou Esportivas, e são utilizadas com um redutor igual a -3 num combate real.

Para cada estilo artístico, existe também um estilo orientado para o combate (Kenjutsu, no caso do Kendô); os personagens que planejam entrar em combate devem considerar o aprendizado deste estilo.



pode acontecer acidentalmente se a vítima se debater muito. Contra uma vítima descontrolada, faça um teste de Mata-Leão com um redutor adicional igual a -2 para evitar causar dano; se o atacante tiver intenção de machucar a vítima por espantamento, adicione um bônus igual a +3 à ST do atacante quando for fazer a avaliação de dano.

Combate de Perto (Médio) *Pré-definido como qualquer habilidade com arma para combate de perto-2 ou outra perícia com arma-6*

Pré-requisito: Qualquer perícia com arma; tem de se especializar
Não pode exceder NH no pré-requisito, ou NH-3 para armas longas

Num combate de perto, os ataques feitos com armas legais para combate de perto são normalmente submetidos a um redutor igual a -2, enquanto que as armas mais longas não podem ser usadas para atacar. Esta manobra pode ser aprendida para eliminar o redutor igual a -2 que é adicionado pelo fato de se estar utilizando uma arma de combate de perto a uma distância igual a C, ou para se poder usar armas mais longas para atacar em combate de perto.

No caso das armas próprias para Combate de Perto (Faca, Blackjack, etc.) esta manobra pode ser aperfeiçoada para permitir o uso da arma em Combate de Perto sem penalidade, apesar do NH na manobra Combate de Perto não poder exceder o nível de habilidade do personagem na perícia pré-requisito.

No caso de armas mais longas, esta manobra permite que se realizem ataques a uma distância de 1 hex menor que seu alcance normal, mas com um redutor igual a -6. Isto implica em segurar a arma tão distante do alvo quanto possível e exige pelo menos 1 hex desocupado atrás e em um dos lados do atacante. Os personagens podem reduzir a penalidade com determinadas armas aprendendo a trocar a forma como empunharam sua arma, realizando ataques que maximizam o espaço disponível para manobras, etc. Aperfeiçoando-se esta manobra, a penalidade devido ao uso de uma arma mais longa pode ser reduzida até ficar igual a -3.

É preciso aprender esta manobra para cada perícia com arma que o personagem deseja aperfeiçoar. Aperfeiçoar a manobra será útil se ela for usada junto com a manobra Corpo-a-Corpo (v. a seguir).

Corpo-a-Corpo (Difícil)

Pré-definido como Esgrima ou Jitte/Sai

Pré-requisito: Esgrima ou Jitte

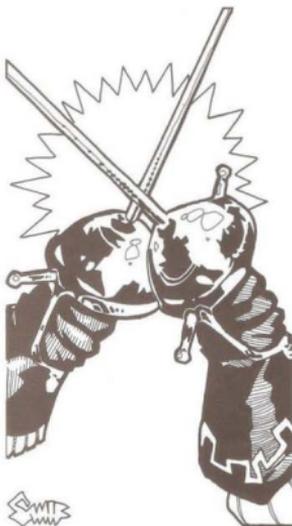
Não pode ser aperfeiçoada de modo a ter um NH maior do que pré-requisito+2

O espadachim utiliza esta manobra para manter o inimigo em Combate de Perto travando as lâminas. Para fazer isto o atacante precisa começar seu turno em um dos hexes frontais de seu oponente. Depois ele entra no hex do adversário e tenta prender a lâmina dele. Ele tem de *vencer* uma Disputa Rápida (Corpo-a-Corpo contra a perícia com arma do inimigo) para travar as lâminas naquele turno, valendo por uma ação, seja ela bem sucedida ou não.

Modificadores: Corpo-a-Corpo fica submetida a um redutor igual a -3 quando é usada contra Impacto de Parada (v. pág. 55).

Se o atacante não vencer a Disputa Rápida, trate a situação como um caso de dois personagens no mesmo hex. Tanto uma manobra Impacto de Parada quanto uma Riposta (v. pág. 54) dará ao oponente uma chance de atingir o atacante antes disso acontecer. Se o atacante vencer, as lâminas ficam travadas e o oponente ficará livre para realizar qualquer ação normal (submetida a um redutor adicional igual a -2) que não envolva sua espada. Entretanto, se desejar abandonar o hex *com sua arma*, o oponente terá de vencer ou empatar uma disputa subsequente entre seu NH com a arma +2 e a manobra Corpo-a-Corpo do atacante. Cada tentativa conta como uma ação. Ele pode tentar a manobra em todos os turnos (saindo do hex no turno em que ele vencer) ou realizar alguma outra ação legal. Deixar simplesmente a arma cair permite que ele recue e saia do hex naquele turno, mas o oponente pode mover rapidamente a arma para qualquer hex adjacente com um teste de habilidade na arma.

O esgrimista que iniciou o Corpo-a-Corpo não precisa fazer nada para manter as duas lâminas travadas. Ele pode soltar a espada presa a qualquer momento. Ele pode realizar qualquer outra ação de combate de perto submetida a um redutor adicional igual a -2 (aperfeiçoar a manobra Combate de Perto não elimina esta penalidade) como apunhalar com uma adaga na mão ambiesquerda, tentar agarrar com a mão ambiesquerda vazia, etc. Numa situação de lâminas travadas, adicione um redutor igual a -2 em todas as ações (exceto nas tentativas de se desvencilhar) realizadas por qualquer um dos dois oponentes, acima e além de qualquer modificador de combate de perto.



WTTZ
www

Qualquer arma de esgrima pode prender qualquer outra arma de esgrima. As armas tipo Jitte/Sai podem prender armas de esgrima, espadas leves (1 kg ou menos) e facas. Facas, espadas curtas, espadas de lâmina larga, katanas etc., não podem ser usadas para prender outras lâminas.

Desarmar (Difícil)

Pré-definido como DX, Judô ou perícia com arma
Sem pré-requisito

Esta manobra permite que um homem desarmado tome a arma do atacante. O defensor precisa apagar com sucesso o ataque com a arma, ou precisa agarrar o braço com que o atacante segura a arma, conforme descrito na pág. 111 do MB, substituindo DX pelo NH em Desarmar. No turno seguinte, é necessário vencer uma Disputa Rápida entre Desarmar e DX para remover a arma. Uma falha indica que o atacante continua com a arma; uma falha crítica significa que o personagem que está executando a manobra é atingido na mão. No caso de armas que têm a capacidade de desarmar, substitua a manobra Desarmar pela perícia apropriada.

Se quiser conhecer outras maneiras de desarmar o oponente, veja a manobra Chave de Braço ou de Pulso acima.

Voadora (Difícil)

Pré-definido como Caratê-4 ou Luta Livre-3
Pré-requisito: Caratê ou Luta Livre
Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

Este chute usa os dois pés para nocautear o inimigo. O atacante precisa se deslocar pelo menos um metro antes de tentar a manobra. É necessário um sucesso em um teste de Voadora. O alvo pode se Esquivar ou Bloquear, mas não Aparar. Este chute causa GDP+2 pontos de dano e tem um alcance de 2 hex. Além disso, este chute é tratado como um Encontrão (MB pág. 112) com um bônus igual a +2 aplicado à ST do atacante. O atacante cai automaticamente depois do chute, tenha ou não acertado. (Numa campanha cinematográfica pode-se permitir um teste de Acrobacia-5 para ver se o atacante ricocheteia no corpo do inimigo e cai em pé).

Telefone (Média)

Pré-definido como Caratê-6 ou Briga-6
Pré-requisito: Caratê ou Briga
Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

O atacante é capaz de perfurar os tímpanos do inimigo, atordoando-o e deixando-o surdo. É preciso fazer dois testes de habilidade ao mesmo tempo, cada um deles conta como um ataque. Se a regra de ataques múltiplos não estiver sendo usada, o atacante precisará fazer um Ataque Total para realizar esta manobra.

Depois do atacante ser bem sucedido nos ataques, faça uma Disputa Rápida: Telefone contra HT. Se perder, o alvo ficará fisicamente atordoado (v. MB pág. 127); sua DX ficará também submetida a um redutor igual a -2 e ele ficará surdo durante 2 segundos. No caso de uma falha crítica no teste de HT, ou no caso de um sucesso decisivo no teste de Telefone, a vítima ficará surda durante o resto do combate e precisará fazer testes para se recuperar como se o ferimento tivesse sido incapacitante (v. MB pág. 129). Um dano permanente pode resultar na desvantagem Duro de Ouvido ou até mesmo Surdez.

Golpe com o Cotovelo (Média)

Pré-definido como Caratê-2
Pré-requisito: Caratê
Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

Esta manobra é particularmente útil se alguém o estiver segurando ou atacando por trás. Para atacar inimigos atrás de você em Combate de Perto, faça um teste de Golpe com o Cotovelo, sem nenhum dos modificadores devidos ao fato de você não estar de frente para o inimigo (ataques contra pontos específicos do corpo, como órgãos vitais ou a cabeça, estarão submetidos a um redutor extra igual a -1, totalizando -3, além das penalidades normais da pág. 203 do MB). Os ataques frontais são resolvidos da mesma forma que um soco normal. O ataque causa o mesmo dano que o soco do Caratê.

Golpe nos Olhos (Difícil)

Pré-definido como Caratê-9 ou Briga-9
Pré-requisito: Caratê ou Briga
Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

Este é o ataque básico contra os olhos. O dano causado é igual a GDP-4 mais os bônus de Briga ou Caratê. Qualquer dano acima de 3 pontos é ignorado; é muito pouco provável que o dedo perfure os olhos e chegue até o cérebro. No entanto, mesmo que nenhum dano seja causado, a manobra Golpe nos Olhos é extremamente dolorosa. Jogue

A Verificação de Pânico e os ARTISTAS MARCIAIS

Ficar com medo pode ser desastroso para um artista marcial. Se for possuído pelo medo, ele pode esquecer rapidamente todas as técnicas aprendidas até recuperar sua compostura.

Um artista marcial que falha em uma Verificação de Pânico (v. MB pág. 93) sofrerá uma perda temporária de suas perícias. Os ataques corpo-a-corpo serão feitos usando-se o valor do atributo DX e os ataques com armas usando-se o valor pré-definido. Além disso, deve-se aplicar ainda todos os demais efeitos de uma falha em uma Verificação de Pânico. Este efeito durará 1D rodadas, e no final deste período deverá ser feita uma nova Verificação de Pânico com um bônus igual a +1. Se o personagem não conseguir um sucesso, o mesmo efeito se repetirá. Cada teste subsequente será feito com um bônus igual a +1 adicional. Se entrar em combate durante este período, o lutador receberá um bônus igual a +5 na próxima Verificação de Pânico. Reflexos em Combate dão um bônus igual a +4 nas tentativas de resistir apenas a este efeito (não cumulativo com o bônus igual a +2 para resistir à própria Verificação de Pânico, conforme descrito na pág. 93 do MB).

Estes efeitos são íteis para o GM que combina *Horror e Artes Marciais* numa mesma campanha, mas também pode ajudar os PCs. Sempre que um enxame de NPCs buchas de canhão é confrontado por um verdadeiro mestre das artes marciais, todos eles devem fazer uma Verificação de Pânico.

Modificadores: a Reputação do atacante (os níveis negativo e positivo devem ser levados em conta no teste); -3 se ele tiver acabado de eliminar uma sala cheia de NPCs equipados de maneira similar; -1 para cada PC adicional de status elevado que estiver enfrentando o grupo. As falhas no Teste terão o efeito descrito anteriormente, dando uma vantagem aos heróis.

Os PCs que não têm altos níveis de habilidade podem tentar enganar os NPCs, convencendo-os de que são mestres letais. Testes de Lábia e Interpretação precisam ser feitos; cada ponto na margem pela qual o teste foi bem sucedido será subtraído dos testes de Vontade dos NPCs. Os GMs podem exigir que o jogador interprete a tentativa de tapeação.



A Disputa de Vontades

Esté é um elemento primordial nas artes marciais, especialmente nas lendas e filmes de samurai. Dois guerreiros se enfrentam e fitam intencionalmente os olhos um do outro. De repente, um deles interrompe o contato visual e se afasta derrotado, ou faz um ataque desesperado mesmo sabendo que vai perder. A força de vontade, o equilíbrio e a perícia do personagem influenciam o resultado desta batalha de *chis*.

Para participar de uma Disputa de Vontades, os dois lutadores precisam ser capazes de realizar a manobra Avançar e se Concentrar (v. MB pág. 106). Ambos os personagens podem dar início a ela cravando os olhos no oponente durante a manobra Concentrar-se. Se o inimigo aceitar o desafio, devonover passar para a seção seguinte. Mas, se quiser rejeitá-lo, terá de ser bem sucedido em um teste de Vontade para evitar ser atraído para a disputa à revelia; se for bem sucedido, poderá agir livremente, inclusive atacando o desafiante.

Para resolver esta disputa os oponentes fazem uma disputa de habilidades normal — neste caso, Vontade contra Vontade — com os seguintes modificadores. O melhor lutador recebe um bônus igual a +1 para cada 3 pontos pelos quais o NH de sua melhor perícia excede o NH na melhor perícia do oponente. Acrescente a Reputação de cada personagem a sua Vontade efetiva. Uma Reputação *negativa* pode ajudar ou prejudicar, a critério do GM. Exemplo: um personagem com uma Reputação igual a -2 por ser um assassino frio pode, na verdade, adicionar um bônus igual a +2 ao resultado de seu teste. Um sucesso em um teste de Interpretação acrescentará um bônus igual a +1 ao teste a menos que o personagem do adversário tenha a vantagem Linguagem Corporal, Detecção de Mentiras ou Empatia. Os personagens podem usar seu nível de habilidade em Hipnotismo ou Resistência Mental no lugar do valor de seu atributo IQ, se ele for maior. Outros modificadores de reação poderão ser incluídos a critério do GM.

Faça a Disputa até que um dos oponentes falhe em seu teste, conforme especificado na pág. 87 do MB. O perdedor precisará então fazer um teste de reação com um bônus igual a +1 para cada ponto na margem pela qual a disputa foi perdida; verifique o resultado da situação de combate iminente na Tabela de Reações. Mesmo que ataque, a DX do perdedor estará submetida a um redutor igual a -1 para cada ponto na margem pela qual a Disputa de Vontades foi perdida.

A Disputa de Vontades é geralmente reservada para PCs e NPCs heróicos. Quando enfrentam personagens bucha de canhão, os PCs resolvem suas reações com as regras de Verificação de Pânico (v. coluna lateral, da pág. 38).

ID para cada ponto de dano (máximo de 2) ou ID-1 se não tiver sido causado nenhum dano; esta é a penalidade que deve ser aplicada aos atributos DX e IQ no turno seguinte. Além disso, o personagem precisa ser bem sucedido em um teste HT-3 (ou HT, se ele tiver a vantagem Alto Limiar de Dor) para não ficar atordoado; jogue contra HT ou IQ (o que for mais alto) para ver se consegue se recuperar.

Ataques contra o Rosto (Difícil)

Pré-definido como Briga-5

Pré-requisito: Briga

Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

Este ataque consiste em agarrar alguma parte do rosto (orelhas e lábios são os favoritos) e *puxá-la* até alguma coisa ceder. O dano causado é igual a GDP-3 mais os bônus devidos à perícia Briga (o dano máximo é 1D, independente de quão forte é o personagem). Da mesma forma que a manobra Golpe nos Olhos, esta também causa muita dor; os atributos IQ e DX da vítima ficam submetidos a um redutor igual a -2 ou *duas vezes* a quantidade de dano causado, o que for mais alto (divida as penalidades pela metade se a vítima tiver a vantagem Alto Limiar de Dor).

Finta (Difícil)

Pré-definido como qualquer perícia de combate

Pré-requisito: qualquer perícia de combate; precisa especialização

Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito+4

Esta manobra é idêntica à finta descrita na pág. 105 do MB. Pode ser aperfeiçoada até quatro níveis acima do nível de habilidade no pré-requisito.

Exemplo: Tsung tem Caratê-16. Usando o Caratê como valor pré-definido, ele tem um nível de habilidade igual a 16 em Finta. Ele pode aumentar seu NH em Finta (Caratê) para 17 com 1 ponto de personagem. 2 pontos o levarão a 18, e cada 2 pontos adicionais levarão seu NH em Finta um nível para cima, até o máximo de 20.

Chave de Dedo (Difícil)

Pré-definido como Chave de Braço-3

Pré-requisito: Chave de Braço

Esta variante da Chave de Braço permite que o artista marcial agarre os dedos do adversário e os torça dolorosamente, fazendo muitas vezes com que eles estaleem. Utilize as regras para Chave de Braço (pág. 44) mas todos os testes estarão submetidos a um redutor igual a -3 (isto não vale para as avaliações de dano). Se for causado dano suficiente para incapacitar a mão, o dedo ou os dedos agarrados terão sido quebrados e todo o dano causado além do necessário para causar este efeito será perdido. Esta manobra permite um ataque rápido capaz de pôr a vítima fora de controle. Por outro lado, se for bem sucedida em um teste de Vontade para ignorar a dor (nenhum teste é necessário se tiver Alto Limiar de Dor) a vítima poderá dar socos com a mão ferida que estará submetida a um redutor igual a -3 (uma falha causará dano adicional de 1D *ao braço*) ou usar a manobra Golpe com o Cotovelo sem nenhuma penalidade.

Flecha (Média)

Pré-definido como Esgrima-3

Pré-requisito: Esgrima

Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

Este ataque consiste de um avanço repentino com o objetivo de reduzir a distância do inimigo e um golpe de ponta com uma arma de esgrima. Um ataque em Flecha permite que o atacante se mova um hex a *mais* com a manobra Avançar e Atacar. Os ataques



feitos durante este avanço estarão submetidos a um redutor igual a -3. O nível de habilidade efetivo do atacante para resistir a Fintas, Ripostas e Impactos de Parada também receberão um redutor igual a -3; o avanço rápido deixa a guarda do personagem aberta possibilitando contra-ataques.

Mergulho no Chão (Média)

Pré-definido como Esgrima-3

Pré-requisito: Esgrima.

Não pode exceder o NH da perícia pré-requisito.

Equivalente da Esgrima ao Chute Saltando, esta manobra consiste de uma estocada tão longa e baixa que o esgrimista perde o equilíbrio e coloca a mão livre no solo para se apoiar. Trate isto como uma manobra Agachar; ele terá de gastar um turno para se levantar, durante o qual ele não será capaz de acrescentar o bônus de uma manobra Recuar a suas defesas. O Mergulho no Chão aumenta em 1 hex o alcance do ataque do esgrimista, e adiciona um bônus igual a +2 ao dano; além disso, ele subtrai 2 pontos da manobra Aparar ou Bloqueio do defensor pelo fato de ser realizado muito baixo. Todas as defesas ativas do atacante estarão também submetidas a um redutor igual a -2. Se as regras de ataque múltiplo estiverem sendo usadas, o Mergulho no Chão substitui 2 ataques normais. Esta manobra é ilegal nos torneios modernos de esgrima.

Luta no Solo (Difícil) Pré-definido como qualquer perícia de combate-4

Pré-requisito: qualquer perícia de combate/com arma; tem de se especializar

Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

Lutar enquanto se está deitado impõe um redutor igual a -4 para todos os ataques corpo-a-corpo e um redutor igual a -3 em todas as defesas ativas. Alguns estilos ensinam técnicas de luta no solo; estas técnicas são representadas por pontos extras requeridos nesta manobra. Os lutadores podem usar Luta no Solo (perícia de combate) sem penalidade para atacar, e um sucesso em um teste de Luta no Solo permite uma defesa ativa com um redutor igual a -1.

Bloqueio com a Mão (Especial)

Teste contra 2/3 do NH em Caratê,

Briga ou Boxe.

Todos os estilos de Caratê, Briga ou Boxe têm manobras Bloqueio com a Mão. Um bloqueio com a mão nua é feito exatamente como descrito no Módulo Básico. Ele só pode ser aperfeiçoado adquirindo-se a manobra Aparar Ampliada (v. pág. 58). Muitas combinações (em alguns estilos, quase todas as combinações importantes) começam com o Bloqueio com a Mão para desviar um golpe, e são seguidas de um contra-ataque. Note que existem restrições com relação ao que pode ser bloqueado com as mãos nuas em cada perícia de combate; veja mais detalhes na descrição de cada perícia específica.

Todo estilo que tem Caratê, Briga ou Boxe como perícia primária recebe a manobra Bloqueio com a Mão sem custo extra.

Golpe com a Mão (Especial)

Teste de Caratê, Briga ou Boxe.

Não pode ser aperfeiçoado.

Todos os estilos envolvendo Caratê, Briga ou Boxe têm golpes com a mão, desde o básico punho fechado até os exóticos como estocadas com as pontas dos dedos, golpescada e o ubíquo "golpe com a mão em espada" do caratê. Qualquer luta desarmada, mesmo num estilo que dê ênfase aos chutes, terá mais golpes com a mão do que qualquer outro tipo de golpe, porque estes ataques são rápidos e relativamente seguros para o atacante.

Todos estes golpes com a mão causam GDP-2 pontos de dano mais os bônus devidos ao nível de habilidade, e usam o NH básico em Caratê, Briga ou Boxe. O nível de habilidade nesta manobra não pode ser melhorado. Um praticante de Caratê ou Boxe acrescenta 1/5 de seu nível de habilidade ao dano que ele causa; um praticante de Briga sem as perícias Caratê ou Boxe acrescenta 1/10 de seu NH. Use apenas o melhor bônus. Para causar mais dano, use as perícias Pontos de Pressão ou Pontos Secretos.

Qualquer estilo que tenha Caratê, Briga ou Boxe como perícia primária tem a manobra Golpe com a Mão sem nenhum custo adicional.

Órgãos Vitais

Veremos a seguir algumas regras opcionais para os jogadores que desejarem um combate mais detalhado. Certas partes do corpo são mais suscetíveis ao dano do que outras. Encontraremos os efeitos de ataques bem sucedidos contra elas, além dos danos normais.

Virilha

A virilha está incluída na área 11 da Tabela de Partes do Corpo da pág. 203 do MB. Ela impõe uma penalidade igual a -3 às tentativas de atingi-la e só pode ser alvejada por um ataque de ponta. Uma falha com uma margem igual a 1 significa que o ataque atinge o corpo ou a perna (jogue um dado). Nos seres humanos do sexo masculino, a dor é excruciante; no caso do ataque atingir o alvo, ele precisa ser bem sucedido em um teste de HT com um redutor igual a -1 para cada ponto de dano sofrido para não ficar fisicamente atordoado. No caso de uma falha em um teste de HT sem modificadores, a vítima cai inconsciente (v. MB pág. 127). A vantagem Alto Limiar de Dor adiciona um bônus igual a +5 ao teste. A desvantagem Baixo Limiar de Dor dobra as penalidades.

Mandíbula

As tentativas de atingir a mandíbula são feitas com um redutor igual a -5; se o ataque falhar com uma margem igual a 1, a face é atingida. A vítima precisa ser bem sucedida em um teste de HT-2 ou HT menos o dano sofrido (o que for menor) para não ficar fisicamente atordoada.

Rins

Os rins só podem ser alvejados num ataque feito pelas costas da vítima. Eles impõem um redutor igual a -4 às tentativas de atingi-los; se o ataque falhar por uma margem igual a 1, o corpo será atingido. Ataques por contusão causam dano multiplicado por 1,5; outros tipos de ataque causam dano como um ataque normal contra os órgãos vitais (v. MB pág. 203).

Nariz

Nariz impõe um redutor igual a -6 às tentativas de atingi-lo; se o ataque falhar por uma margem igual a 1, a face será atingida. Ao contrário dos filmes de Hollywood e dos livros baratos, é quase impossível matar uma pessoa fazendo com que lascas de osso de seu nariz penetrem no cérebro. No entanto, um golpe no nariz é extremamente doloroso. Se for atingida, a vítima precisará ser bem sucedida em um teste de HT-1 (HT+4 se tiver Alto Limiar de Dor, redutor igual a -1 para cada ponto de dano se tiver Baixo Limiar de Dor) para não ficar fisicamente atordoada.

Garganta

Os ataques contra o pescoço podem ser mortais. A garganta impõe um redutor igual a -5; se o ataque falhar por uma margem igual a 1, o corpo será atingido. Ataques contundentes causam dano multiplicado por 1,5; ataques perfurantes ou cortantes causam dano multiplicado por 2. A vítima fica atordoada, se o número de pontos de dano sofrido for maior do que 1/3 da HT do pescoço. Se um ataque contundente causar mais do que 1/3 da HT pontos de dano, a garganta pode vir a ser esmagada. Faça um teste de HT; se a vítima falhar neste teste, sua garganta terá sido esmagada. Ela precisará ser bem sucedida em um teste adicional de HT a cada turno, perdendo 1 ponto de vida se falhar, até morrer ou receber os primeiros socorros. Se o pescoço sofrer um número de pontos de dano maior do que 1/3 da HT num ataque cortante, será necessário um sucesso em um teste de HT para evitar a decapitação.

Esta técnica comum de Briga foi adotada por alguns estilos de artes marciais mais pragmáticos. Ela só pode ser usada em combate de perto. O Golpe com a Cabeça é um ataque contra a cabeça do oponente utilizando a própria cabeça como arma. Jogue contra o NH na manobra Golpe com a Cabeça; adicione um bônus igual a +1 se o personagem tiver o inimigo seguro com as duas mãos. A vítima não pode Aparar; os testes de Esquiva estão submetidos a um redutor igual a -1 devido à proximidade; o alvo pode tentar um Bloqueio mas ele estará submetido a um redutor igual a -3. O ataque causa GDP-1 pontos de dano no cérebro (v.MB pág. 203); um capacete de aço ou algo similar acrescenta um bônus igual a +1 ao dano causado. Uma falha no teste não tem nenhum efeito; uma falha crítica significa que o atacante sofre GDP-1 pontos de dano em seu próprio cérebro. Se a vítima tiver RD maior ou igual a 4 (incluindo os 2 pontos de sua RD natural) o atacante terá de ser bem sucedido em um teste de HT para não sofrer 1D-3 pontos de dano no próprio cérebro.

* Esta não é uma manobra ortodoxa de artes marciais. A maioria dos estilos não a ensina. Se Golpe com a Cabeça não estiver incluído no estilo do personagem, ele precisará usar o valor pré-definido de Briga ao invés de seu nível de habilidade em Caratê.

Chave de Cabeça (Difícil)

Pré-definido como **Judô-4** ou **Luta Livre-4**

Pré-requisito: **Judô ou Luta Livre**

Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

Este ataque consiste em colocar a cabeça do alvo numa chave, de certa forma similar ao Mata-Leão, só que segurando-a de tal maneira que o alvo pode ser arremessado utilizando-se seu pescoço como eixo de rotação do arremesso (o que quase certamente quebrará o pescoço do alvo). Depois de Segurar o oponente, o atacante precisa fazer um teste de Chave de Cabeça para ver se consegue agarrar o pescoço (o alvo pode usar qualquer Defesa Ativa contra esta manobra; a DP não protege). No caso de um sucesso, a cabeça da vítima terá sido presa na chave. No turno seguinte, o atacante pode tentar Sufocar a vítima (trate como um teste normal de Estrangulamento) ou arremessá-la. O arremesso é resolvido fazendo-se uma Disputa Rápida entre o nível de habilidade em Judô ou Luta Livre do atacante e a ST, DX, NH em Judô ou Luta Livre do defensor, o que for mais alto. Se o atacante vencer, o alvo sofrerá Bal pontos de dano (mais um bônus igual a 1/8 do nível de habilidade em Judô ou Luta Livre) no pescoço, que é multiplicado por 1,5. Se o defensor vencer ou a disputa terminar empatada, não haverá nenhum dano e a vítima poderá tentar se Desvencilhar.

Veja na manobra Torção de Pescoço (pág. 53) os efeitos remanescentes de um dano no pescoço.

Ponto de Impacto (Difícil)

Pré-definido como **qualquer perícia de combate-3**

Pré-requisito: **qualquer perícia de combate/com arma; exige especialização**

Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

Esta manobra permite que o atacante reduza as penalidades a que ele está sujeito pelo fato de indicar um ponto de impacto. Ponto de Impacto tem de ser comprada separadamente para cada perícia de combate. O personagem não faz um teste de Ponto de Impacto para usá-la; ao invés disso, cada nível de Ponto de Impacto dá ao atacante um bônus que pode ser usado para compensar as penalidades devidas ao fato dele indicar um ponto de impacto. Este bônus é igual a +1 se o NH em Ponto de Impacto for igual ao nível de habilidade na perícia-2; +2 se ele for igual ao nível de habilidade na perícia-1 e +3 se ele for igual ao nível de habilidade na perícia. Não é possível nenhum aperfeiçoamento além deste ponto. Este bônus nunca pode resultar num ataque feito com um nível de habilidade maior do que o da perícia pré-requisito. Ele só pode ser usado para cancelar as penalidades devidas à escolha do ponto de impacto.

Exemplo: Geoff tem Caratê 15 e Ponto de Impacto 15. Isto dá um bônus igual a +3. Ele pode atacar o cérebro (reductor igual a -7) com um modificador igual a -4 e os órgãos vitais (reductor igual a -3) sem nenhuma penalidade. Ele também pode atacar os braços ou pernas (reductor igual a -2) sem nenhuma penalidade, mas não com um bônus igual a +1.

Ferimentos Parciais

Um fato real do combate é que um ferimento que não incapacita alguma parte do corpo, reduz a eficiência do lutador. Em geral, a adrenalina compensa a dor dos ferimentos durante os primeiros segundos de uma luta furiosa, portanto a maioria dos combates normais de GURPS não precisa se preocupar com a dor em um braço ou perna. Torções longas nos quais as lutas duram vários minutos ou uma longa seqüência de lutas curtas terão uma duração longa o suficiente para que estas contusões e pequenas distensões afetem os personagens. Para simular este fato, os GMs poderão usar as regras opcionais que veremos a seguir.

O lutador poderá ignorar os efeitos de todos os ferimentos que não causarem incapacitação durante (2xHT) segundos. No final deste período, ele começará a sentir algumas debilidades. A gravidade destas será determinada pela quantidade e localização dos danos. Personagens com Alto Límiar de Dor terão todas as penalidades divididas por 2, arredondando para baixo (desta maneira, uma penalidade igual a -1 é totalmente ignorada). Um sucesso em um teste de Meditação também dividirá por 2 as penalidades.

Braços: O personagem que sofrer danos no braço perderá parte de sua eficiência. Se o dano for menor do que 1/5 da HT, o membro estará machucado mas ainda funcionará igualmente bem; o personagem sentirá dores ao usá-lo e nada mais. Toda ação realizada com o braço atingido estará submetida a um redutor igual a -1 em DX, incluindo o uso de armas empunhadas com as duas mãos. Se o dano for maior do que 1/5 da HT mas menor do que 1/3 da HT, o membro terá sido ferido gravemente e a capacidade motora será perdida; sua DX estará submetida a um redutor igual a -3 e o uso deste braço em atividades intensas pode exigir um teste de Vontade (a critério do GM). Se o dano for maior do que 1/2 da HT (o que automaticamente incapacita o braço), as ações do personagem com o braço estarão submetidas a um redutor igual a -5 em DX.

Continua na próxima página...





Ferimentos Parciais

(Continuação)

Ponto de Impacto não tem nenhum efeito sobre manobras que já são dirigidas contra partes específicas do corpo (ex: Golpe nos Olhos, Ataque contra o Rosto, Golpe com a Cabeça, etc). Para aumentar as chances de atingir o alvo com estas manobras, é preciso aperfeiçoá-las.

Chute Circular (Giratória) (Difícil) Pré-definido como Caratê-3 ou Chute-1

Pré-requisito: Caratê

Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

O atacante gira o corpo apoiado sobre um pé e dá um chute poderoso. Este golpe causa GDP+1 pontos de dano mais os bônus devidos ao Caratê; ele também impõe um redutor igual a -1 nos testes de Aparar. Se o ataque não atingir o alvo ou for aparado com sucesso, o atacante terá de ser bem sucedido em um novo teste de Chute Circular para não perder o equilíbrio (reductor igual a -2 em todas as jogadas de defesa).

Jab (Média)

Pré-definido como Boxe-3 ou Caratê-3

Pré-requisito: Boxe

Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

Este é um golpe curto e rápido, que pode ser usado antes de vários ataques leves ou como uma finta para um ataque mais poderoso. O Jab permite um ataque extra naquele turno, mas os dois golpes têm de ser jabs. O Jab causa GDP-3 pontos de dano mais os bônus do Boxe. Além disso, pode-se usar um único Jab ao invés da manobra Finta; o Jab é contado como um ataque, e se ele atingir o alvo pode causar danos normalmente, mas o mesmo teste feito para verificar se ele atinge o alvo é usado como um teste de Finta (v. MB pág. 105); o ataque seguinte receberá os bônus gerados pela Finta (se houver algum).

Exemplo: Leon "the Drill" Martinez tem Boxe 14 e Jab 13. Ele ataca com um Jab um adversário que tem Boxe 12. Ele tira 9, e é bem sucedido no teste de Jab com uma margem igual a 4; o oponente é bem sucedido em seu teste de Aparar. Entretanto, o boxeador também tem de fazer um teste contra seu nível de habilidade em Boxe; ele tira um 12, perdendo a Disputa por 4 pontos. No turno seguinte Leon dá um soco; a defesa de seu oponente estará submetida a um redutor igual a -4.

Apara do Judô (Especial)

Jogar contra 2/3 do NH em Judô

Não pode ser aperfeiçoada

A perícia Judô inclui o treinamento do jogo de pernas e de golpes evasivos. Esta manobra permite que o personagem guie o ataque do adversário para longe de si ou de modo que o ataque passe por ele, o que permite que ele se esquive efetivamente do golpe. Esta manobra continua contando como uma manobra Aparar, e não como uma Esquiva, e o personagem continua limitado ao número habitual de manobras aparar por turno. O Contato não é necessário mas é comum, e uma Apara do Judô *pode* ser usada para iniciar uma Chave de Braço, um Arremesso do Judô ou qualquer outra manobra que pode ser iniciada com uma manobra Aparar. No entanto, não existe uma versão *agressiva* desta perícia.

Ao contrário da verdadeira Esquiva, a Apara do Judô não pode receber os bônus devidos a Acrobacia ou Boxe, nem pode ser usada contra armas de longo alcance.

Qualquer estilo que tem Judô como perícia primária tem esta manobra sem nenhum custo adicional.

Arremesso do Judô (Especial)

Jogar contra o NH em Judô

Não pode ser aperfeiçoada

Esta manobra é descrita na pág. 51 do MB. O artista marcial também pode causar dano com o arremesso. O inimigo arremessado, se o atacante assim o desejar, sofrerá 1D-2 pontos de dano. Se bem sucedido, um Arremesso do Judô com um redutor igual a -6 fará a vítima cair sobre a própria cabeça e sofrer o dano no cérebro. Um sucesso num teste de Queda evita este dano.

Se alguma das regras de Ações Múltiplas estiver sendo usada, pelo menos 1/3 de todos os ataques do personagem serão feitos com as penalidades descritas acima porque o braço atingido estará sendo usado.

Pernas: Se o dano em uma das pernas for menor do que 1/5 da HT, o personagem estará submetido a um redutor igual a -1 quando tentar chutar com *qualquer uma* das pernas (ou ele usa a perna machucada para chutar, ou para apoiar o peso do corpo). Toda ação que exigir que o personagem se desloque com sua capacidade total de Movimentação precisará de um sucesso em um teste de Vontade para vencer a dor. Danos entre 1/5 e 1/3 da HT reduzirão em 1 ponto o parâmetro Deslocamento. Chutar com a perna machucada será feito com a DX submetida a um redutor igual a -3; chutar com a perna boa será feito com a DX submetida a um redutor igual a -1, mas o personagem precisará ser bem sucedido em um teste de HT para seu ferimento na perna não ficar pior, causando 1 ponto de dano. Danos entre 1/3 e 1/2 da HT reduzirão o parâmetro Deslocamento em 3 pontos, chutar com a perna machucada será feito com a DX submetida a um redutor igual a -5 e ele não poderá apoiar o peso do corpo sobre esta perna.

Tronco: Ferimentos no tronco podem prejudicar o desempenho em combate. Reduza em 1 ponto o parâmetro Deslocamento e a DX, se alguém receber um dano maior do que 1/2 da HT no tronco. Se o dano for maior do que 2/3 da HT o redutor será igual a -2.

Exemplo de Combate de Artes Marciais

Num beco escuro, os líderes de duas gangues rivais se enfrentam. Hiro Nguyen tem ST 12, DX 12, IQ 10 e HT 12. Ele é eficiente em Tae Kwon Do. Suas manobras e perícias importantes são Caratê 15, Chute para Trás 14, Golpe com o Cotovelo 13, Chute Circular 15, Chute Saltando 13, Chute 15 e Chute Circular Lateral para Trás 14, Esquiva 7 e Aparar 11. Seu oponente, Pedro Garcia, tem ST 11, DX 13, IQ 11 e HT 10. Seu estilo é o jujitsu e suas manobras e perícias são Judô 14, Caratê 14, Chave de Braço 14, Esquiva 6 e Aparar 10. Os dois têm Reflexos em Combate (já incluído em suas defesas) mas nenhum deles está familiarizado com o estilo do outro, portanto todas as defesas estarão submetidas a um redutor igual a -1. Nenhum deles está usando blindagem.

1º Turno: Hiro começa (seu parâmetro Deslocamento é mais alto) atacando com um Chute Circular Lateral para Trás (o que significa que ele precisa fazer o teste duas vezes, v. pág. 55). O resultado de seu primeiro teste (a Finta) é 8 — ele conseguiu com uma margem igual a 6. Garcia tira um 11 em seu teste de Caratê e é bem sucedido por uma margem de 3, o que significa que seu teste de Aparar será feito com um redutor igual a -3 neste turno. O segundo teste de Hiro é bem sucedido e Garcia precisa de um resultado menor ou igual a 6 para conseguir Aparar-lo. Ele falha e sofre 3 pontos de dano, provavelmente algumas costelas quebradas.

Continua na próxima página...

Exemplo de Combate de Artes Marciais

(Continuação)

Rangendo os dentes, Garcia tenta uma manobra Segurar de Judô (Judô +3, mas submetida a um redutor igual a -3 devido ao ferimento, que o reduz ao NH em Judô). Ele tira 11, e é bem sucedido por uma margem igual a 3. Hiro também tira 11 mas é bem sucedido por uma margem igual a 1 e seu braço esquerdo é apanhado. Garcia tenta torcer o braço de Hiro (Chave de Braço vs DX). Garcia tira 6, e é bem sucedido por uma margem igual a 5 (ele ainda está submetido a um redutor igual a -3 devido ao choque) e o teste de Resistência de Hiro é feito contra 10, o que significa que seu braço é torcido. Garcia posiciona-se atrás de Hiro.

2º Turno — Garcia assume a iniciativa, já que ele está segurando o braço de Hiro. Ele tenta quebrar o braço e é bem sucedido em seu teste Chave de Braço com uma margem igual a 2. Hiro também é bem sucedido em seu teste de HT com uma margem igual a 2, um empate, portanto nenhum dano é causado. Hiro tenta um Golpe com o Cotovelo e é bem sucedido no teste. Garcia tenta Aparar com a mão livre mas tira 11; e sofre 6 pontos de dano, o que o deixa com 1 ponto de vida e também o deixa atordoado. Garcia solta Hiro.

3º Turno — Garcia falha em seu teste de HT, e continua atordoado. Hiro tenta matá-lo com um Chute Saltando e é bem sucedido em seu teste. A manobra Aparar de Garcia ainda está submetida a um redutor igual a -5, e o Chute Saltando impõe um redutor adicional igual a -2. Ele tenta Aparar e Recuar (o valor a ser conseguido no teste é 6). Ele tira 7, insuficiente, e sofre mais 9 pontos de dano. A HT de Garcia é agora igual a 8 e ele sofreu graves ferimentos internos. Ele tira um 8 e permanece consciente, mas tira 14 no teste para permanecer em pé. Garcia cai.

4º Turno — Garcia é bem sucedido no teste para permanecer consciente. Hiro lhe diz "É melhor você ficar deitado, cara" mas não interfere quando Garcia (que tem de desvantagem Teimosia) se levanta.

5º Turno — Hiro tenta novamente seu Chute Lateral Circular/para Trás e tira 11 (sendo bem sucedido por uma margem igual a 3). Garcia tira 10 quando precisava de 14, portanto recebe um bônus igual a +1 em sua manobra Aparar. Ele é bem sucedido em seu teste de Aparar (tira 8, é bem sucedido por uma margem igual a 2). Ele tenta a manobra Segurar a Perna (uma disputa rápida entre o nível de habilidade em Judô de Garcia, 14, contra a DX de Hiro que é igual a 12). Garcia segura a perna.

6º Turno — Estimulado, Garcia faz um Ataque Total. Primeiro tenta Derrubar o oponente, ele tem um bônus igual a +3 já que está segurando a perna do oponente. Garcia vence a disputa rápida e Hiro cai. Ele tenta um chute deitado (submetido a um redutor igual a -4, e precisa de um resultado menor ou igual a 11) e erra. Garcia chuta a virilha de Hiro (precisa de um resultado menor ou igual a 9) e acerta. A manobra Aparar de Hiro é mal sucedida (suas defesas estão submetidas a um redutor igual a -3 porque ele está deitado) e ele sofre 3 pontos de dano. Ele precisa ser bem sucedido em um teste de HT-3 para não ficar atordoado e falha. Agora Garcia está em vantagem; ao contrário do adversário, ele não permite que Hiro se levante (compreensível, já que ele também está bastante machucado e não tem nenhuma obrigação de demonstrar um espírito esportivo).

Continua na próxima página...

Esta perícia não pode ser aperfeiçoada de modo a ter um NH maior que o nível de habilidade do personagem em Judô, já que ela é a principal aplicação da perícia Judô. Por isso, ela não está incluída na lista de manobras de qualquer estilo em particular. Todo estilo que contiver a perícia Judô incluirá o Arremesso do Judô.

Chute Saltando (Difícil)

Pré-definido como **Caratê-4** ou **Chute-2**

Pré-requisito: **Caratê**

Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

Uma manobra clássica na ficção, apesar da maioria dos professores de artes marciais desencorajar seu uso em situações reais. Este chute aumenta o alcance do ataque para 2 hex; ele causa GDP+2 pontos de dano (mais os bônus de Caratê) e as tentativas de Aparar esse ataque ficam submetidas a um redutor igual a -2. Se falhar no teste, o personagem terá de ser bem sucedido em um teste de DX-4 ou Acrobacia-2 para evitar uma queda.

Chute (Difícil)

Pré-definido como **Caratê-2** ou **Briga-2**

Pré-requisito: **Caratê** ou **Briga**

Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

Alguns estilos dão uma ênfase muito grande aos ataques com chute. A inclusão do Chute na lista de manobras de um estilo faz com que ele possa ser aprendido como uma perícia independente. Outros tipos de chute podem ter seu valor pré-definido como Chute ou Caratê; use o valor pré-definido que for mais alto. O nível de habilidade na manobra Chute não tem influência sobre o dano causado; use o NH em Caratê para isso. Se o atacante errar o chute, faça um teste de Chute ou DX para ver se consegue evitar a queda. O dano causado por um chute normal é GDP/Contusão, mais 1/5 (arredondar para baixo) do nível de habilidade em Caratê ou 1/10 (arredondar para baixo) do nível de habilidade em Briga.

Golpe com o Joelho (Média)

Pré-definido como **Caratê-1** ou **Briga-1**

Pré-requisito: **Caratê** ou **Briga**

Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito+2

Este ataque causa GDP-1 pontos de dano mais os bônus de Caratê ou Briga. Se o alvo tiver sido seguro com sucesso, suas jogadas de defesa estarão submetidas a um redutor igual a -2. Se tiver sido seguro pela frente, o alvo natural do Golpe com o Joelho é a virilha (ex., os órgãos vitais) e não há nenhuma penalidade por se definir o ponto de impacto neste ataque.

Segurar Perna (Especial)

Jogar contra o NH em **Briga, Judô ou Caratê**

Não pode ser aperfeiçoada

Esta é uma manobra comum usada contra ataques com chute; os praticantes de quase todas as artes marciais a conhecem. Esta opção está disponível para o lutador que é chutado na parte superior do corpo (áreas 3-11; v. MB pág. 211). Se for bem sucedido em uma Aparar desarmada contra o Chute com uma margem maior ou igual a 2, o defensor pode optar por agarrar a perna do atacante. Faça o teste como se fosse uma manobra Segurar (v. MB pág. 111); neste caso, trata-se de uma disputa entre o NH do defensor e a DX ou o nível de habilidade em Chute do atacante. Se o defensor vencer a disputa, a perna que executou o chute terá sido imobilizada. Os ataques e defesas da vítima estarão submetidos a um redutor igual a -4 enquanto a perna estiver sendo segura. Se o combatente que segura a perna quiser tentar Derrubar seu oponente (v. MB pág. 112), ele receberá um bônus igual a +3 nesta tentativa.

Esta manobra, mesmo que conhecida, é geralmente desaprovada em alguns eventos formais. Nas ruas, ela é um dos motivos pelos quais os lutadores de rua vencem com tanta frequência os artistas marciais. Além disso, esta regra realista pode estragar o prazer dos chutes altos dos personagens cinematográficos que gostam de chutar alto.

Estocada (Média)

Pré-definido como **Esgrima-2** ou **Katana-2**

Pré-requisito: **Esgrima** ou **Katana**

Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

Golpe dado com a máxima extensão na qual o espadachim dá o passo mais largo possível adiante para conseguir o maior alcance possível e a maior rapidez que ele puder. As estocadas têm mais alcance e causam mais danos, embora a capacidade de defesa do atacante fique reduzida. O ataque causa um ponto a mais de dano e o alcance da arma é aumentado em 1 hex, mas todas as Defesas Ativas ficam submetidas a um redutor igual a -2 naquele turno. Este bônus se aplica apenas aos golpes de ponta. Os personagens que têm a perícia Katana podem utilizar a estocada, mas somente quando estiverem segurando a katana com as duas mãos.

Torção de Pescoço (Difícil)

Pré-definido como ST-4

Pré-requisito: Nenhum

Não pode exceder ST+3

Este ataque de força bruta consiste em segurar e girar repentinamente a cabeça da vítima, com o objetivo de quebrar seu pescoço. Uma pessoa muito forte é capaz de matar instantaneamente com esta manobra.

Primeiro o personagem precisa segurar a vítima pela cabeça com as duas mãos. No turno seguinte, o atacante faz uma Disputa Rápida, sua manobra Torção de Pescoço contra a ST ou a HT da vítima (o que for maior), mais a Rijeza se houver. Se vencer a disputa o atacante causará bal pontos de dano por contusão, que é multiplicado por 1,5 no caso do pescoço. Se ocorrer um empate ou a vítima vencer, não haverá dano. Mesmo que não seja letal, o dano causado ao pescoço pode ser incapacitante; se sobreviver, a vítima precisará fazer um teste para ver se a incapacitação é temporária ou não como descrito na pág. 129 do MB; um ferimento persistente fará com que o personagem fique com o pescoço imobilizado durante o período determinado, e todo o dano por contusão causado ao seu pescoço durante esse tempo será *dobrado* (representando a chance de o ferimento se agravar).

Treino no Manejo de Armas com a Mão Inábil (Difícil) **Pré-definido como qualquer perícia em Combate/Arma-4**

Pré-requisito: qualquer perícia em Combate/Arma

Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

Qualquer personagem que tiver aprendido a usar uma arma com sua mão hábil poderá aprender a manejá-la com a outra. Esta manobra elimina o redutor igual a -4 por estar usando a mão inábil, mas apenas para aquela arma específica. Esta manobra é muito útil quando se utiliza pares de armas (veja também a manobra cinematográfica Ataque Duplo com Armas). O Treino no Manejo de Armas com a Mão Inábil também pode ser aplicado a outras perícias, e para aumentar o NH com a mão inábil caso a mão hábil tenha sido perdida ou incapacitada.

Bloqueio com o Pé (Especial)

Pré-definido como Briga/2 ou Caratê/2

Pré-requisito: Briga ou Caratê

Não pode ser aperfeiçoada

Esta manobra, que raramente é ensinada, utiliza a perna do defensor para aparar um ataque contra a parte inferior do corpo. A dificuldade no uso da perna como um instrumento para aparar torna esta manobra equivalente à metade do NH do personagem em Caratê ou Briga, ao invés de 2/3.

Soco Coelho (Média)

Pré-definido como Briga-3

Pré-requisito: Briga

Não pode exceder o NH em Briga

Este golpe em balanço usa as duas mãos como uma maça. O golpe causa Bal pontos de dano, além dos bônus de Briga. Entretanto, com ambas as mãos entrelaçadas o personagem não pode aparar muito bem; a manobra aparar é realizada com apenas 1/2 do NH em Briga. É arriscado manter as mãos unidas, no caso de uma falha crítica *as duas mãos* sofrem dano GDP, além de quaisquer outras conseqüências da falha crítica.

Conservar a Arma (Difícil) **Pré-definido como perícia com arma ou DX**

Pré-requisito: qualquer perícia com Arma (ver adiante)

Esta manobra representa o treinamento para manter sua arma na mão quando alguém está tentando tirá-la de você, e é ensinada normalmente a soldados e policiais. Seu valor pré-definido é igual ao NH em uma perícia com arma de mão ou igual a DX no caso de uma arma de longo alcance como o arco ou as armas de fogo (caso em que ela precisa ser aprendida separadamente para cada tipo de arma, pistola, fuzil etc.). A manobra Conservar a Arma substitui a perícia com arma ou DX quando o personagem for resistir a uma tentativa de desarme, e pode ser usada no lugar da ST quando alguém tentar agarrar sua arma (conforme MB pág. 111).

Exemplo de Combate de Artes Marciais

(Continuação)

7º Turno — Hiro é bem sucedido em seu teste de HT e não está mais atordado. Garcia também é bem sucedido em seu teste de HT para permanecer consciente. Hiro chuta do chão com sua perna livre. Garcia tira 15 em seu teste de Aparar e sofre 8 pontos de dano. Isto faz com que ele seja projetado um hex para trás, e ele solta Hiro. Ele precisa ser bem sucedido em um teste de DX (submetido a um redutor igual a -8 devido ao ferimento) para permanecer em pé. Ele falha e cai para trás. Por fim, já que está submetido a um redutor igual a -16, ele precisa ser bem sucedido em 2 testes de HT para permanecer vivo. Ele falha no primeiro.

Hiro se levanta e se aproxima cuidadosamente do inimigo. Ele vê que seu peito está deformado devido ao chute. A sirene da polícia já pode ser ouvida e Hiro desaparece na noite.



Regra Opcional: Combinações

No treinamento real de artes marciais os estudantes aprendem mais do que simples chutes, socos e arremessos. À medida em que avançam no treinamento, eles aprendem a encadear diversos movimentos em seqüências rápidas. Exemplo: um soco e em seguida um chute até se tornarem quase que um único movimento. O kata tradicional é um exercício para treinar estas manobras interligadas ou combinações.

São as combinações que permitem ao artista marcial fluir com leveza de um movimento para o seguinte. A principal desvantagem do uso das combinações é que um oponente familiarizado com o estilo pode ser capaz de prever estes movimentos.

Em termos do jogo, um lutador pode encadear até três manobras *Avançar e...*, ou Defesas Ativas formando uma combinação. Custa 4 pontos de personagem para combinar 2 manobras, ou 6 pontos para combinar 3 manobras. Ele pode usar a combinação inteira ao invés de um ataque de defesa. Uma combinação que começa com um ataque pode ser usada ao invés de um ataque, ao passo que uma que começa com uma defesa ativa será contada como Aparar defensiva.

Só se pode usar uma combinação por turno, mesmo que as regras cinematográficas de ataques múltiplos estejam sendo utilizadas. Nenhuma perícia cinematográfica pode ser usada em combinações.

Exemplo: Terry, o mestre de caratê, tem duas combinações, Chute Circular Lateral/para Trás / Soco e Aparar/Soco/Chute. Em seu turno de combate, ele pode fazer um ataque normal e usar a combinação Aparar/Soco/Chute como Defesa Ativa. Outra opção é atacar com o Chute Circular Lateral/para Trás / Soco e se defender normalmente.

O jogador precisa anunciar sua intenção de usar uma combinação no início do turno. O GM faz secretamente uma Disputa Rápida entre a primeira perícia usada na combinação (exemplo: se a primeira manobra for uma Aparar de Caratê, use o nível de habilidade em Caratê) e o mais alto nível de habilidade em combate do oponente. Se vencer, o atacante pode prosseguir com a combinação. Se perder, ele só poderá usar a primeira manobra e seu oponente se defenderá com um bônus igual a +3.

Os defensores que estiverem familiarizados com o estilo do atacante ou tiverem a perícia Linguagem Corporal receberão um bônus igual a +1 na disputa de habilidade contra aqueles atacantes que usam combinações. Os defensores que tiverem as duas coisas receberão um bônus igual a +2.

Esta regra pode desequilibrar um combate pois permite que os personagens realizem ataques múltiplos a cada turno. Se isto distorcer seus combates, aumente o bônus dado ao defensor se ele vencer a Disputa Rápida.

Riposta (Difícil)

Pré-definido como perícia com arma-4

Pré-requisito: Esgrima ou alguma outra perícia de combate (v. abaixo)

Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

Esta manobra é ensinada nas escolas de esgrima e nos *dojos* de artes marciais. Ela consiste de um contra-ataque rápido depois de ter aparado com sucesso um ataque inimigo. Só pode ser usada com armas de ponta e ataques de mão.

O personagem pode utilizar esta manobra se tiver sido atacado com sucesso por uma arma de ponta ou ataques de mão. Ele tem de Aparar o ataque; se for bem sucedido, ele pode contra-atacar instantaneamente (ou Fintar) com um redutor igual a -4. A defesa do inimigo estará submetida a um redutor igual a -1 (ele ainda está se recuperando do ataque) e a um redutor adicional igual a -1 para cada ponto na margem pela qual a manobra Aparar foi bem sucedida (não contar os bônus de Defesa Passiva).

Exemplo: se o personagem tiver Aparar 10 e DP 2, e tirar um 11 significa que ele aparou com sucesso, mas o inimigo não estará submetido a nenhuma penalidade para aparar a Riposta além do redutor igual a -1 automático; se, por outro lado, ele tiver tirado 7 no teste de Aparar, o redutor total a ser aplicado à defesa do inimigo será igual a -4.

Soco Circular Amplo (Média)

Pré-definido como Briga-3 ou Boxe-3

Pré-requisito: Briga ou Boxe

Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

Este soco pesado é composto de um grande movimento pendular com o contrapeso do corpo inteiro. Em geral, ele é usado em um Ataque Total (v. MB pág. 105). Ele causa Bal-1 pontos de dano, além dos bônus devidos a Briga ou Boxe. Mas este ataque é lento e fácil de se defender; pelo fato de empregá-lo, o atacante perde automaticamente a iniciativa (ele está "preparando" sua mão para o soco) e o alvo recebe um bônus igual a +2 em suas defesas ativas contra este soco. Normalmente os lutadores experientes reservam este ataque para ser usado contra um inimigo atordoado, pois trata-se de um bom golpe de misericórdia.

Golpe com a Canela (Difícil)

Pré-definido como Caratê-3 ou Chute-1

Pré-requisito: Caratê e o estilo apropriado

Não pode exceder o NH em Caratê

Este ataque usa a canela como arma ao invés do pé. Os praticantes treinam golpeando objetos duros com a canela até não sentirem mais dor. Como resultado, seus chutes causam mais dano do que o normal. Este ataque é usado principalmente pelos adeptos do Muay Thai (v. pág. 92) mas outros estilos como o Tae Kwon Do e algumas variantes do Kung Fu também o empregam. O ataque causa RD+2 pontos de dano mais os bônus de Caratê. Ao atingir um objeto ou pessoa com RD maior ou igual a 3, o atacante precisa ser bem sucedido em um teste de HT para não sofrer dano na perna.

Shuto (Mão em Espada) (Difícil)

Pré-definido como Caratê-3

Pré-requisito: Caratê

Não pode exceder o NH em Caratê

Este ataque com a mão foi criado com o objetivo de passar sob a guarda do oponente. O dano é equivalente do Golpe com a Mão normal, mas o ataque impõe um redutor igual a -2 às tentativas de Aparar-lo (mas não existe nenhum modificador para Esquiva).

Deslizamento (Difícil)

Pré-definido como Esquiva-3

Pré-requisito: Boxe

Não pode exceder o valor de uma Esquiva sem Carga

Esta é uma tentativa de se esquivar do ataque do oponente abaixando-se rapidamente e surgir, pronto para atacar, dentro do alcance de sua guarda. O Deslizamento pode ser usado ao invés da Esquiva normal contra qualquer soco ou ataque com arma visando um ponto acima da cintura do defensor (áreas 3-11, v. MB pág. 211) feito por um atacante que se encontra em um hex frontal do defensor. Se o Deslizamento for bem sucedido, o ataque foi evitado e o defensor pode avançar um hex, entrando em combate de perto com o atacante.

O bônus igual a Boxe/8 que se adiciona à Esquiva é acrescentado à manobra Slip mesmo contra armas usadas em balanço. O Deslizamento se beneficia da DP como qualquer Esquiva, mas não pode ser encadeada com a Esquiva Acrobática (MB pág. 48) nem com a manobra Recuar. No caso de uma falha crítica, o defensor se aproxima para receber o ataque e sofre +1 pontos de dano.

Chute Circular Lateral/para Trás (Difícil)

Pré-definido como Caratê-3 ou Chute -1

Pré-requisito: Caratê

Não pode exceder o NH em Caratê

Esta manobra é similar ao Chute Circular (pág. 51) mas tem um objetivo diferente. Consiste num giro rápido do corpo sobre uma perna, que resulta em um Chute Circular Lateral ou em Chute para Trás contra o inimigo que está diante do atacante. O objetivo da mudança súbita no centro de gravidade do atacante é surpreender o inimigo, mas é provável que um artista marcial experiente não seja enganado tão facilmente.

O Chute Circular Lateral/para Trás permite atacar e Fintar simultaneamente. O atacante precisa fazer dois testes. O primeiro é uma Disputa Rápida entre seu Chute Circular Lateral/para Trás e o NH do oponente em Caratê, Briga ou DX para a Finta, e a segunda para realizar o ataque. Se a Finta for bem sucedida, o mestre deve usar as regras de Finta descritas na pág. 96 do MB para determinar as penalidades a serem impostas à defesa do inimigo. Mas, se vencer a disputa, o defensor receberá um bônus equivalente ao número de pontos na margem pela qual ele venceu; o chute foi mal dado e o atacante o "telegrafou", facilitando a defesa. O Chute Circular Lateral/para Trás causa o dano normal de um chute.

Soco em Círculo (Difícil)

Pré-definido como Caratê-2

Pré-requisito: Caratê

Não pode exceder o NH em Caratê

Este é o ataque feito com as mãos equivalente ao Chute Circular Lateral/para Trás (descrito anteriormente). Ele utiliza o mesmo mecanismo de jogo, mas o dano causado é igual ao dano de um soco normal.

Impacto de Parada (Difícil)

Pré-definido como Esgrima-4

Pré-requisito: Esgrima

Não pode exceder o NH em Esgrima

Esta é uma manobra arriscada em um combate real, apesar de ser usada com frequência na esgrima esportiva, onde apenas a estocada que atinge primeiro o adversário é contada como ponto. O Impacto de Parada é um ataque desferido ao mesmo tempo que o ataque do inimigo. O combatente que usa o Impacto de Parada está efetivamente abrindo mão de sua Defesa Ativa. Por outro lado, o primeiro atacante também não pode se defender, a menos que abandone seu ataque e tente usar uma Defesa Ativa; se fizer isso, sua defesa contra o Impacto de Parada estará submetida a um redutor igual a -1.

Se os dois lutadores levarem seus ataques adiante, o mestre deverá fazer uma Disputa Rápida entre o NH do atacante com a arma ou em Esgrima e o NH em Impacto de Parada do defensor. O lutador que tiver o parâmetro Deslocamento mais alto receberá um bônus igual a +1 na disputa. O vencedor faz primeiro o teste para atingir o adversário; se for bem sucedido e causar dano, faça a avaliação das penalidades devidas a atordoa-mento e choque no personagem atingido e *divida-as por 2* antes de aplicá-las a seu próprio ataque. Mesmo que o ferimento seja suficiente para atordoar o inimigo, ele poderá fazer o teste para desferir seu ataque, submetido a um redutor igual a -4 ou menos o dano recebido, o que for mais alto. No caso de um empate, as jogadas de ataque e as avaliações de dano são feitas simultaneamente, e as conseqüências se fazem sentir a partir do turno seguinte.

Os Tipos de Competição

Existem três tipos de lutas de competição. O tipo mais restrito (e seguro) é a competição sem contato, na qual nenhum golpe real deve ser dado. Um tipo menos restrito é a de semi-contato, no qual são dados golpes reais mas os competidores usam material protetor. O último tipo é o contato total sem proteção, praticamente idêntico ao combate real.

Eventos Sem Contato

Desde o início das artes marciais, mas mais especificamente no século passado, tem havido uma necessidade de se evitar os ferimentos durante o treinamento e a prática das artes. À medida que os estilos asiáticos conseguiram aceitação no Ocidente, foram sendo estabelecidas regras de segurança para as competições. Hoje em dia, a maioria dos torneios de artes marciais são eventos sem contato. A ênfase é dada à velocidade e não à força ou à potência, já que o objetivo destas competições é marcar pontos primeiro, e não ferir o oponente.

Em termos de jogo, a luta sem contato pode ser resolvida de duas maneiras. A primeira é resolvê-la como se fosse um combate normal, com a diferença que se ocorrer um golpe bem sucedido, o personagem precisa ser bem sucedido em um teste contra seu NH em Combate/Arma Esportiva -2 (isto significa que um personagem usando sua pericia de combate normal fará seus testes submetido a um redutor igual a -5) para evitar causar danos; no caso de uma falha o dano é avaliado e os juízes têm um teste com um bônus igual a +2 para perceber a falta (v. acima). Se nenhum dano for causado, os juízes jogam para determinar se o ponto foi concedido. O GM faz o acompanhamento da pontuação. No final da luta, os juízes declaram quem é o vencedor (em outras palavras, é o GM quem soma os pontos). Este método deve ser usado, se as regras detalhadas de competição estiverem sendo utilizadas (v. acima).

Se o Método Rápido estiver sendo usado, ocorrerá uma falta somente se um dos oponentes perder a Disputa por uma margem maior do que 3 pontos.

Continua na próxima página...





Os Tipos de Competição

(Continuação)

Semi-contato

Neste tipo de competição os socos e os chutes realmente atingem o alvo, mas os competidores usam algum tipo de proteção. Esta proteção vai desde luvas de boxe e protetores de dentes até a blindagem pessoal do Tae Kwon Do. O dano real será pequeno (apesar de sempre haver algumas exceções perigosas) mas a resistência desempenha um papel muito mais importante do que no tipo de competição mencionado anteriormente.

O combate prossegue normalmente; socos ou chutes que acertam o alvo rendem pontos ao seu autor. O GM pode determinar que se algum dano real for causado ou se um dos participantes for atingido por muitos socos, o personagem estará submetido a um redutor igual a -1 no teste de HT para resistir à fadiga (v. acima). Por outro lado, as regras de pontos de Atordoamento podem ser usadas no ringue; os socos realmente causam a perda de pontos de Atordoamento (ignorando as vestimentas protetoras) bem como dano normal (reduzido pelas luvas ou pela blindagem pessoal). Se perder todos seus pontos de Atordoamento, o personagem será nocauteado.

Contato Total sem Proteção

Este é o tipo de torneio mais perigoso que existe, e também o mais antigo. Lutas de punhos nus eram comuns na Europa desde o século VIII e na Ásia a maioria das competições era realizada sem proteção até muito recentemente (ainda existem vários eventos de contato total sendo promovidos no mundo, alguns deles ilegais).

Trate como um combate normal GURPS; os participantes podem ou não lançar-se direto sobre o adversário dependendo do tipo de luta, mas a maioria não o fará.

Esta manobra pode resultar na morte ou na incapacitação dos dois combatentes, por isso é raro ela ser utilizada em um combate letal. O personagem que usa o Impacto de Parada fica muito vulnerável a Ripostas e Fintas; uma tática comum da esgrima consiste em incitar o Impacto de Parada com uma Finta e depois atacar o personagem desequilibrado. Se alguém utilizar um Impacto de Parada em resposta a uma Finta, o teste feito para resistir a ela estará submetido a um redutor igual a -3.

Pisão (Média)

Pré-definido como Briga-3, Caratê-3 ou Chute-1

Pré-requisito: Caratê ou Briga

Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

Este ataque consiste de um rápido movimento descendente com o calcanhar, que usa todo o peso do corpo do atacante para aumentar a força do golpe. Este ataque causa mais dano do que o chute normal, mas só pode ser usado para atacar o pé de um oponente que está em pé, ou o corpo de um oponente deitado. Normalmente ele é empregado para acabar de vez com um inimigo já derrubado. Este ataque não é bem visto em torneios. Ele causa GDP+1 pontos de dano, além dos bônus devidos às perícias Caratê e Briga. Se falhar, o atacante precisará ser bem sucedido em um teste de HT para não receber o dano no pé usado no ataque.

Varredura (Difícil)

Pré-definido como Caratê-3 ou Chute-1

Pré-requisito: Caratê

Não pode exceder o NH na perícia Caratê

Esta é uma tentativa de atingir as pernas do adversário, fazendo com que ele fique sem apoio. Faça uma disputa rápida entre o NH em Varredura e a DX da vítima no caso do ataque não ter sido apurado ou a vítima não ter conseguido se esquivar. Modificadores: +1 para o mais forte dos dois. Se perder, a vítima será derrubada a menos que consiga um sucesso em um teste de Acrobacia-5 para dar um salto mortal e aterrissar com segurança.

Rasteira (Especial)

Jogar contra o NH em Judô

Não pode ser aperfeiçoado

Este ataque permite que o artista marcial arremesse ou faça tropeçar um adversário que está investindo contra ele. Este deve ter se deslocado dois ou mais hexes em direção ao hex do artista marcial ou para qualquer um de seus hexes frontais, ou ter pisado em alguns destes hexes depois de ter se deslocado um número de hexes igual a seu parâmetro Deslocamento no turno anterior. O artista marcial tem de estar Aguardando ou ser o alvo de um ataque do tipo Encontrão realizado pelo inimigo. Esta manobra é declarada assim que o inimigo entra em um dos hexes mencionado.

Antes de avaliar qualquer ação realizada pelo alvo, faça uma Disputa Rápida entre o nível de habilidade em Judô do atacante e a DX do defensor. Se o defensor tiver corrido um número de hexágonos maior do que a metade do valor de seu Deslocamento neste turno, ou um número de hexágonos maior ou igual ao valor do parâmetro Deslocamento no turno anterior e uma manobra Avançar no turno atual, o atacante receberá um bônus igual a +2. Além disso, o lutador mais forte recebe um bônus igual a +1. Se o atacante vencer, o defensor será arremessado como acontece na manobra Arremesso do Judô (v. pág. 51) o que encerra o turno do defensor. No caso de um empate, o defensor gasta um ponto a mais de deslocamento para se manter em movimento. Se vencer, o defensor atropela o atacante e o nocauteia.

Qualquer estilo que inclua o Judô contém a Rasteira.

A yawara é um bastão curto com contrapeso. O artista marcial empunha o bastão e usa os pesos existentes nas pontas para causar mais dano em seu oponente. A yawara não é considerada uma perícia com arma, e sim uma manobra do Caratê. O artista marcial que a utiliza causa +3 pontos de dano em todos os ataques de mão. A yawara não afeta a manobra aparar do artista marcial, mas apenas sua chance de acertar e o dano que ele causa.

MANOBRAS CINEMATOGRAFICAS

Algumas manobras irreais das artes marciais são vistas normalmente nas HQ e no cinema. Elas são mais apropriadas para as campanhas cinematográficas, por isso estão separadas das demais. O GM pode incluir algumas delas em uma campanha realista, se desejar. Estas manobras não exigem a vantagem Treinado por um Mestre como pré-requisito.

Chute Acrobático (Difícil)

Pré-definido como Acrobacia-4

Pré-requisitos: Acrobacia e Chute

Esta manobra consiste em uma cambalhota acrobática ou um salto mortal seguido de um ataque com um chute. A ideia é que o movimento inesperado confunda o oponente. O lutador precisa ser bem sucedido em um teste de Acrobacia para realizar a cambalhota; isto conta como um ataque. Depois o mestre deve fazer uma Disputa Rápida entre o Chute Acrobático e o NH do alvo em Caratê ou na arma apropriada; se vencer, o atacante poderá chutar normalmente e a jogada de defesa do defensor ficará submetida a um redutor igual a -1 para cada ponto na margem pela qual a disputa foi perdida. Se vencer, o alvo receberá um bônus igual a +2 em sua jogada de defesa.

Restringir (Difícil)

Pré-definido como Judô

Pré-requisito: Judô

Segundo a lenda, esta manobra era usada pelos guardas e policiais japoneses para prender criminosos e pelos ninjas em raptos. Teoricamente, o atacante restringe a vítima, membro a membro, enquanto apra seus ataques. O atacante tem de ter uma corda preparada em suas mãos (em cenários modernos, pode-se usar um par de algemas em substituição à corda).

A manobra Restringir só pode ser tentada em Combate de Perto. Depois de Aparar ou Segurar com sucesso, o atacante tem de vencer uma Disputa Rápida (Restringir contra DX) a fim de restringir o membro visado. O processo é repetido para cada braço e perna. Se as duas pernas do alvo estiverem restringidas, ele precisará ser bem sucedido em um teste de DX-6 a cada turno para não cair, e o teste de DX ou ST para resistir aos ataques de Derrubar ou Encontrão estarão submetidos a um redutor igual a -6. Depois que os dois braços e as duas pernas tiverem sido restringidos desta maneira, a vítima terá de ser bem sucedida em um teste de Fuga ou de DX-6 para se libertar, conforme descrito na pág. 65 do MB; nesse meio tempo ele fica indefeso.

Esta manobra pode ser aperfeiçoada para além do NH básico em Judô.

Ataque Duplo com Armas (Difícil) Pré-definido como perícia de combate-4

Pré-requisito: qualquer perícia de combate com uma mão; precisa se especializar. Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

O atacante pode atacar com duas armas ao mesmo tempo, contra o mesmo inimigo ou contra dois inimigos que estejam em hexes adjacentes. As jogadas de cada arma ficam submetidas a um redutor igual a -4, além das penalidades devidas ao fato de estar empunhando uma arma na mão ambiesquerda e/ou visando um determinado ponto de impacto. É difícil se defender destes ataques se eles forem dirigidos contra um único inimigo. A atenção do defensor fica dividida: redutor igual a -1 para se defender contra qualquer ataque duplo com armas dirigidas contra um único oponente. Isto se aplica a qualquer número de ataques feitos com pares de armas.

Nas regras para Câmara e ataques múltiplos (v. págs. 65-66) o atacante que está empunhando duas armas pode acrescentar um ataque extra a seu total de ataques, submetido a um redutor igual a -4. Os outros ataques não recebem nenhum modificador. Ele pode distribuir seus ataques entre as duas armas da maneira que desejar.

Combate Cinematográfico: A Noite do Caveira

O Caveira (v. pág. 22) foi encurralado por 5 agentes japoneses, que têm as estatísticas descritas a seguir. Nenhum deles está armado:

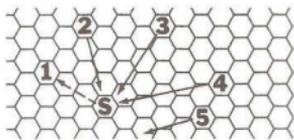
ST 11, DX 11, IQ 9, HT 10, Deslocamento 5

Perícias: Judô 13 e Caratê 13

Manobras: Chave de Braço 13, Esquiva 5, Chute 11 (1D+1), Aparar 8, Soco 13 (1D-1).

Regras Cinematográficas: Esta campanha usa todas as regras de ataques múltiplos (dando ao Caveira três ataques e três manobras Aparar em cada turno) e as regras de Atoardamento, modificadas pela regra opcional de Tipos Diferentes de Dano (os ataques por contusão que não forem causados por balas provocam a perda de pontos de Atoardamento; balas de armas, de corte e perfuração causam dano normal em pontos de vida). O Caveira tem inicialmente 60 pontos de Atoardamento e cada um de seus inimigos tem 50; ele também tem Deslocamento igual a 7, logo seu primeiro ataque tem iniciativa igual a 7, o segundo 6 e o último 5. O GM determina que os agentes podem atacar antes do último ataque do Caveira. Nenhum dos oponentes conhece o estilo do outro (todas as defesas submetidas a um redutor igual a -1).

Os agentes atacam o Caveira a partir de 5 posições diferentes (veja o diagrama).



1º Turno — O agente mais próximo está a 3 metros de distância, portanto o Caveira desloca-se 1 hex e usa um Chute Saltando. Este chute conta como 2 ataques do Caveira. Ele é bem sucedido. O agente nº 1 tenta se Esquivar, mas falha. O chute causa 10 pontos de dano. O agente é projetado um metro para trás e precisa ser bem sucedido em um teste de DX para permanecer em pé. Pelo fato de sua DX estar submetida a um redutor igual a -10 devido ao dano sofrido (v. o parágrafo *Choque*, na pág. 126 do MB), ele falha e cai.

Os demais se movimentam. Somente o agente nº 2 está suficientemente próximo para atacar imediatamente. Ele dá um Golpe Molinete, um soco e erra. O Caveira usa um Chute Circular Lateral/para Trás, e é bem sucedido em seu primeiro teste com uma margem igual a 6. O agente falha em seu teste e sua jogada de defesa fica submetida a um redutor igual a -6 (-7 contando com a falta de familiaridade com o estilo do adversário). O Caveira tenta chutar a cabeça (seu jogador teria de anunciar esta intenção antes de fazer a tentativa) o que impõe um redutor igual a -7 em sua jogada de ataque pelo fato de visar a cabeça mas adiciona um bônus igual a +2 por ter a manobra Ponto de Impacto com NH-1, o que resulta em um modificador total igual a -5. Ele tira 10. O alvo falha em seu teste de Aparar e sofre 9 pontos de dano, diminuído para 7 (redutor igual a -2 devido à RD da cabeça). O dano é quadruplicado o que resulta em 28 pontos e o agente nº 2 fica reduzido a 12 pontos de Atoardamento. Mas, de qualquer maneira, o dano sofrido é suficiente para nocautear-lo.

Os agentes nº 3 e nº 4 estão agora perto do Caveira e o nº 5 está atrás dele, tentando cortar sua retirada.

Continua na próxima página...

DEFESAS AMPLIADAS

As manobras Bloqueio Ampliado, Esquiva Ampliada e Aparar Ampliada descritas a seguir representam a idéia de que alguns estilos possuem técnicas secretas que levam as técnicas de defesa para além de seus limites normais. Da mesma forma que as perícias cinematográficas, elas só estão disponíveis para aqueles que foram Treinados por um Mestre num estilo que ofereça aquela habilidade específica.

Combate Cinematográfico:

(Continuação)

2º Turno — O Caveira usa sua perícia Desviar no agente nº 3, que falha em seu teste de defesa. O Caveira usa sua perícia como um Encontro e é bem sucedido em seu teste com uma margem igual a 7. O agente é bem sucedido em seu teste de ST com uma margem igual a 1 e é projetado 3 hexes para trás, caindo no chão. O Caveira realiza seu segundo ataque, um soco, contra o agente nº 4, mas ele é aparado. O agente nº 4 soca o Caveira a partir de um hex lateral, e o combatente do crime fica submetido a um redutor igual a -3 (a partir de um hex lateral e falta de familiaridade com o estilo do adversário) para Aparar, e falha. O soco causa 4 pontos de dano (ele fica com 56 pontos de Atordoamento). O Caveira usa seu último ataque do turno, um golpe do martelo (Golpe com a Mão) contra a cabeça do adversário. Ele é bem sucedido e o agente falha em seu teste de Aparar, sofrendo um total de 20 pontos de Atordoamento e cai nocauteado.

O agente nº 5, que se encontra a vários metros de distância, tenta uma voadora (v. MB pág. 113). O Caveira não tenta se Esquivar e o atacante é bem sucedido em um teste de DX. Segue-se uma Disputa Rápida entre a perícia Postura Imóvel do Caveira (16) e a ST modificada do agente (15). O Caveira tira 9 e o agente 12. O agente é atirado 2 hexes para trás e cai, derrubado pela manobra *passiva* do Caveira. O agente 1 se arrasta em direção ao Caveira, tentando dar-lhe uma rasteira.

3º Turno — O Caveira tenta segurar o agente nº 1 e é bem sucedido (com um nível de habilidade modificado igual a 21 é quase impossível falhar). Ele tenta torcer o braço do agente usando sua perícia Chave de Braço (NH 20) contra a DX igual a 11 do adversário. Ele consegue e inflige dor em seu ataque seguinte (Chave de Braço contra a HT da vítima). O Caveira vence com uma margem igual a 8 e o agente fica se contorcendo no chão. Seus atributos DX e IQ submetidos a um redutor igual a -8. Os dois outros agentes que estão conscientes levantam-se e saem correndo. O Caveira os deixa ir; ele só precisa de um prisioneiro consciente. A luta durou apenas 3 segundos.

Bloqueio Ampliado

6 pontos

Em termos de jogo, esta é na verdade uma vantagem e não uma perícia. Ela advém do treino e *pode* ser adquirida depois que o personagem é criado. Ela adiciona um bônus igual a +1 aos Bloqueios com aqueles estilos de artes marciais que usam o broquel, o manto ou o escudo. Precisa ser especializado em um Bloqueio específico. Não é permitido mais do que um bônus igual a +1.

Esquiva Ampliada

15 pontos

Esta vantagem dá um bônus igual a +1 em qualquer manobra Esquiva. Ela representa um treinamento superhumano em evasão; pode ser considerado como o uso da força chi, observação cuidadosa que permite prever ataques antes deles serem desferidos, ou qualquer outra coisa que corresponda à mística cinematográfica de um estilo em particular. Ela advém do treinamento e pode ser adquirida depois da criação do personagem. Não é permitido mais do que um bônus igual a +1 (para os valores de Esquivas excessivamente altos, use a vantagem Velocidade Ampliada, SU pág. 41).

O custo em pontos é alto porque o lutador pode se esquivar de um número qualquer de ataques em um turno; uma Esquiva Ampliada é uma habilidade defensiva poderosa.

Aparar Ampliada

6 ou 10 pontos

Esta vantagem pode ser adquirida separadamente para mãos nuas (6 pontos), para qualquer arma (6 pontos) ou para todas as armas (10 pontos). Advém do treinamento e pode ser adquirida depois da criação do personagem. Cada vantagem adiciona um bônus igual a +1 ao valor de uma manobra Aparar com a arma apropriada ou com a mão nua. Não é permitido mais do que um bônus igual a +1. Note que, por exemplo, um estilo que tem uma Aparar Ampliada com a mão nua não resultaria em um bônus para uma manobra Aparar com a espada, e vice-versa.

Lutar Sentado (Difícil)

Pré-definido como perícia de combate-2

Pré-requisito: qualquer perícia de combate com uma mão;
precisa se especializar

Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

Alguns artistas marciais altamente treinados mostram seu desprezo pelo oponente permanecendo sentados quando são atacados. Os ataques feitos nesta posição estão submetidos a um redutor igual a -2, assim como todas as defesas ativas. Isto pode ser tentado com qualquer estilo. Com um sucesso num teste de Acrobacia-2 o lutador pode pular da cadeira e executar uma manobra Avançar normal e...ação; se o resultado do teste for uma falha, o lutador terá se levantado mas não fez mais nada.



Voadora Lateral (Difícil)

Pré-definido como Caratê-6 ou Chute-4

Pré-requisito: Caratê

Não pode exceder o NH na perícia pré-requisito

Manobra cinematográfica comum, na qual o lutador salta no ar desferindo chutes devastadores.

Primeiro é preciso fazer um teste de Salto ou DX-4. Se for bem sucedido faça o teste da Voadora Lateral. No caso de uma falha no teste de Salto ou DX-4 o personagem precisará ser bem sucedido em um teste de Acrobacia-4 ou DX-8 para evitar a queda, na qual ele sofrerá 1D-3 pontos de dano por contusão para cada dois metros de queda. Todas as defesas ativas estarão submetidas a um redutor igual a -4 durante esta manobra, e este é também o único ataque que pode ser feito durante aquele turno, mesmo que se esteja usando as regras de Ataques Múltiplos.

A vantagem deste chute difícil é que você pode atingir qualquer coisa que seja capaz de alcançar com um salto em distância com ou sem impulso (v. MB pág. 88); o personagem é capaz de percorrer correndo toda a distância permitida por seu parâmetro Deslocamento, saltar e desferir a Voadora Lateral. O chute causa GDP+2 pontos de dano; este dano é dobrado no caso de Projeção. As tentativas de Aparar este ataque estarão submetidas a um redutor igual a -3.

Bloqueio com Telefone (Difícil)

Pré-definido como Aparar (Judô ou

Caratê) -5

Pré-requisitos: Judô ou Caratê

Não pode exceder o NH normal na manobra Aparar do Judô ou Caratê

Esta manobra cinematográfica era usada pelos samurais mais hábeis (ou audaciosos) de antigamente para se defenderem contra golpes de espada, usando apenas as mãos nuas, e desarmarem o inimigo. A manobra consiste em imobilizar a lâmina entre as palmas das mãos. A perfeita sincronização necessária para a realização desta manobra torna-a praticamente impossível. No caso de uma falha no teste de Bloqueio com Telefone o atacante pode optar entre atingir a mão ou o alvo original. Se for bem sucedido, o defensor pode tentar desarmar o espadachim com seu próximo ataque, vencendo uma disputa de habilidade em Judô ou Caratê e o nível de habilidade com a arma do inimigo-3. Ele também tem a possibilidade de realizar um ataque com um chute; o espadachim não poderá Aparar a menos que largue a espada e use as mãos nuas. É possível se Esquivar, mas o teste estaria submetido a um redutor igual a -2 enquanto ele estiver empunhando a espada.

Gravação de Iniciais (Média)

Nível pré-definido variável

Pré-requisito: Esgrima; precisa ser especializado em cada letra

Não pode exceder o NH em Esgrima

Os espadachins que desejam gravar suas iniciais durante uma luta podem tentar fazê-lo. Determine o local onde a gravação será feita e o número de golpes necessários (um Z por ex., requer 3 golpes) O primeiro corte da inicial não está submetido a nenhuma penalidade além daquela normalmente imposta por se tentar atingir aquela parte específica do corpo. Portanto, o primeiro golpe de uma inicial no peito está submetido a um redutor igual a -0, uma letra na testa está submetido a um redutor igual a-5 e assim por diante. Se o primeiro golpe causar pelo menos 1 ponto de dano por corte, qualquer material (exceto metal ou outra coisa de resistência similar) será marcado. *Uma arma perfurante pode causar um arranhão de 0 pontos de HT destinado à gravação de uma inicial.* Isto provocará a formação de uma cicatriz se a inicial for gravada na pele (o que significa que a técnica pode ser usada para inocular venenos extraordinariamente vis) e rasgará tecidos, mas não armaduras.

Os outros golpes necessários para gravar a inicial são mais difíceis de colocar com precisão. Eles são aplicados com um redutor igual a -4 (além dos modificadores devidos ao fato de estar visando uma parte específica do corpo) no caso de uma inicial de aproximadamente 10x10 cm. Este modificador é necessário para garantir que os golpes estejam bem alinhados com relação ao golpe inicial. Se a tentativa de um golpe subsequente ao inicial falhar com uma margem menor ou igual a 4, o corte será feito mas não estará corretamente ligado às linhas anteriores; haverá uma separação ou uma sobreposição. Decida aleatoriamente. O resultado pode ser bem ruim, pode até transformar a inicial em



Combate Mais Rápido

Numa campanha cinematográfica ou "four-color" alguns personagens têm uma Esquiva tão alta que é quase impossível atingi-los, independentemente do nível de habilidade do atacante. Isto tem a vantagem de simular muito bem o combate cinematográfico — os heróis raramente são atingidos por armas de fogo, fragmentos ou shurikens voadores. Mas infelizmente, isto também pode fazer com que o combate se passe em câmera lenta, já que somente sucessos decisivos ou falhas críticas farão diferença na luta.

Existem vários mecanismos que podem ser usados para acelerar o combate. Todos são regras opcionais.

Successos Decisivos

Normalmente um resultado igual a 3 ou 4 é sempre um sucesso decisivo; o mesmo acontece com um resultado igual a 5 quando o nível de habilidade modificado é 15, com um resultado igual a 6 quando o nível de habilidade modificado é 16+. Para fazer com que os sucessos decisivos fiquem mais prováveis, um resultado igual a 7 é um sucesso decisivo para um nível de habilidade modificado igual a 20, um resultado igual a 8 para um NH igual a 25, um resultado igual a 9 para um NH igual a 30 e um 10 no caso de um NH 35. A progressão pára neste ponto, dando ao lutador 50% de chance de conseguir um sucesso decisivo a cada ataque.

Disputas Rápidas

No caso de lutadores com Esquiva maior ou igual 13, recomenda-se que o combate seja resolvido com uma Disputa Rápida de Habilidades entre o nível de habilidade do atacante e a Esquiva do defensor. Isto impede que o combate se transforme em uma interminável série de ataques e esquivas.

As manobras Aparar e Bloquear devem ser usadas normalmente, pois só podem ser empregadas algumas poucas vezes por turno.



Regras Opcionais de Combate

Veremos a seguir algumas opções que os GMs podem introduzir em suas campanhas de *Artes Marciais*. Algumas podem ajudar a acelerar o jogo, e outras podem aumentar o poder dos artistas marciais. Alguns Mestres e jogadores podem vir a descobrir que elas são potencialmente desequilibradoras, pelo menos em alguns cenários.

Que Vença o Melhor

Quando dois artistas marciais altamente habilidosos se defrontam, os combates podem ser intermináveis porque os ataques de ambos os lados podem ser defendidos com certa facilidade. Uma forma de lidar com este problema é aumentar a chance de sucessos decisivos (v. acima). Um outro sistema é apresentado a seguir. Nota: esta regra opcional dá uma vantagem enorme aos personagens com níveis de habilidade muito altos sobre inimigos inferiores.

Quando o ataque é resolvido, acompanhe a margem pela qual o teste de habilidade modificou o foi bem sucedido. Para cada 2 pontos na margem pela qual o ataque foi bem sucedido (arredondados para baixo) o defensor fica submetido a um redutor igual a -1 em qualquer Defesa Ativa utilizada contra aquele ataque (e não apenas a Esquiva, como no caso da regra opcional de Disputa Rápida apresentada acima).

Exemplo: Mestre Lung tem NH 24 em Caratê e está enfrentando o Caveira (Caratê 18, Chute 18). Mestre Lung dá um shuto no pescoço do Caveira (teste de Caratê-5) e tira 12, o que significa que ele foi bem sucedido em seu teste de habilidade modificado com uma margem igual a 7. O valor normal da manobra Aparar do Caveira é 13, mas ele está submetido a um redutor igual a -3 (7 dividido por 2, arredondado para baixo) o que dá um resultado final de 10. Ele tira 8 e consegue se defender. O contra-ataque do Caveira é um chute contra o corpo do oponente; ele tira 9, e é bem sucedido em sua manobra Chute por uma margem igual a 9. O valor altíssimo da Aparar de mestre Lung (16) está submetido a um redutor igual a -4; ele tira 13 e é atingido.

O uso desta regra fará com que os personagens tenham uma tendência a visar alvos fáceis no combate contra oponentes habilidosos, pois defendem de impor a maior penalidade possível às defesas de seus inimigos. Uma grande diferença nos níveis de habilidade geralmente é fatal para o personagem menos habilidoso (normalmente isto já acontece, mas nesta situação as consequências aparecem mais rapidamente).

Continua na próxima página...

outra letra. É possível tentar ligar as linhas que estão muito separadas (tente novamente, com o mesmo modificador) ou simplesmente comece outra vez em um lugar diferente. Entretanto, a vítima pode apresentar objeções ao processo de obliteração, o que implica em pelo menos meia dúzia de linhas cruzadas. A gravação de iniciais só deve ser tentada numa situação de combate por aqueles personagens que têm um nível de habilidade muito grande ou cujo nome comece com a letra I, como em Iago, Inácio, Irene, etc.

A manobra precisa ser aperfeiçoada para cada letra.

Exemplo: Don Lorenzo Estrada quer deixar suas iniciais L. E. na pele de vários conchecidos (que se mostram relutantes) por isso ele treina bastante. Ele gasta 2 pontos de personagem no L e 4 pontos no E (que requer 4 golpes, pois ele quer que a letra saia corretamente na primeira vez). Seu NH em Esgrima é 14; portanto o teste para ele dar o primeiro golpe de cada letra será bem sucedido se ele conseguir um resultado menor ou igual a 14. O teste da segunda parte do L é feito contra o nível pré-definido +3, o que significa um redutor igual a -1 sobre seu NH. Ele precisa tirar 13 ou menos. O E é pré-definido em +4, e não há nenhuma penalidade para gravá-lo.

Quebrapilha (Difícil)

Pré-definido como Luta Livre-4

Pré-requisito: Luta Livre

Esta manobra é um devastador Golpe com o Cotovelo aplicado usando-se todo o peso do corpo do atacante, num encontrão (geralmente de cima para baixo). Este ataque pode ser usado contra um inimigo enquanto este estiver ajoelhado, sentado ou deitado; o Quebrapilha é um golpe ideal para ser usado logo após uma tentativa de derrubar o oponente. O ataque causa Bal pontos de dano mais 1/5 do NH do atacante em Luta Livre. Esta manobra também conta como um Encontrão. A vítima só pode se Esquivar. Se falhar e atingir o solo, o atacante sofrerá 2d-2 pontos de dano a menos que ele seja bem sucedido em um teste de Acrobacia ou Queda.

Rolar com o Golpe (Difícil)

Pré-definido como Acrobacia-2 ou DX-6

Pré-requisito: Acrobacia ou Judô

Com esta manobra o defensor oferece pouca resistência à força de um soco ou qualquer outro ataque contusivo e sofre menos dano. Se falhar em sua jogada de defesa contra um ataque contusivo, o defensor pode tentar fazer um teste de Rolar com o Golpe para reduzir o dano sofrido. Se for bem sucedido, ele sofre metade do dano (arredondado para cima) causado pelo ataque e é deslocado 1 hex para cada 2 pontos do dano sofrido antes da divisão por 2. O defensor precisa ser bem sucedido em um teste de DX menos 1 para cada hex que ele foi empurrado para trás para não perder o equilíbrio e cair.

Se conseguir um sucesso decisivo, o defensor sofre apenas um ponto de dano. No caso de uma falha, o defensor sofre o dano normal e é deslocado para trás conforme a descrição anterior. No caso de uma falha crítica, ele sofre o dano normal, cai e fica fisicamente atordoado.

Salto de Ataque (Difícil)

Pré-definido como Acrobacia-3

Pré-requisito: Acrobacia e Caratê

O artista marcial que usa esta manobra precisa primeiro assumir a posição agachado; isto requer um teste de Caratê. A intenção desta manobra Agachar é armazenar energia para poder saltar para a frente num ataque explosivo e poderoso. No turno seguinte ao agachamento, o artista marcial pode fazer um teste de Salto de Ataque; se for bem sucedido, o próximo ataque causará +2 pontos de dano. Uma falha normal indica que o artista marcial perdeu o equilíbrio e o valor de sua DX e suas Defesas Ativas estarão submetidos a um redutor igual a -2. Uma falha crítica faz com que o atacante caia no chão.

Colagem (Difícil)

Pré-definido como Judô-2

Pré-requisito: Judô com NH 14+

Se esta manobra não estiver incluída no estilo, seu valor pré-definido será igual a Judô-4 e ela não poderá ser aperfeiçoada.

Com esta manobra o lutador toca o oponente e deixa sua mão em contato, "colada" à pele do inimigo. Dessa forma ele será capaz de sentir as intenções do oponente e responder a elas com mais facilidade.

Para executar a manobra Colagem o atacante precisa ser bem sucedido em um teste de Judô+2; isto indicará que ele está em contato com o inimigo. A cada turno ele precisará vencer uma Disputa Rápida (Colagem contra DX) para permanecer em contato. Enquanto estiver colado ao oponente, ele poderá atacar e aparar com um bônus igual a +2. No entanto, o atacante não conseguirá se esquivar sem perder o contato.

Esta manobra altamente cinematográfica é o famoso ataque dos samurais que permite que um combatente cercado realize um ataque contra cada um dos inimigos que o cercam, com a velocidade de um raio. Se for usada, esta manobra será contada como *todas* as ações do personagem naquele turno, independente de quantas ações aquele personagem poderia executar normalmente.

O Ataque Furacão é um Ataque Total, mas ao invés de escolher uma das várias opções usuais do Ataque Total, o atacante gira em seu hex e ataca todo e qualquer inimigo que se encontre em algum dos hexes adjacentes. Ele precisa escolher quem será o primeiro adversário e depois travar combate com todos os demais, no sentido horário ou anti-horário (a critério do atacante). Cada ataque deve ser resolvido antes de passar para o próximo oponente, fazendo o teste contra o NH na manobra Ataque Furacão ao invés do nível de habilidade na perícia com arma. O Ataque Furacão tem de ser um ataque em balanço e não pode ser combinado com *nenhuma* outra manobra. O ponto de impacto é determinado aleatoriamente para todos os inimigos e eles poderão se defender normalmente.

No final do ataque, o atacante pode optar por estar orientado em *qualquer* direção. Se houver algum inimigo em pé é aconselhável não ficar de costas para ele. Como resultado do Ataque Total, o atacante está agora também sem defesa.

Se ocorrer uma falha crítica em qualquer um dos ataques do Ataque Furacão, então aquele ataque e *todos os ataques subsequentes* serão considerados como falhas críticas. Jogue os dados e consulte a tabela de erros críticos em cada ataque e imponha as penalidades cumulativamente.

COMBATE EM TORNEIOS

Nem todos os combates entre artistas marciais são resolvidos em becos escuros e esconderijos de vilões. Na realidade, a maioria das atividades dos artistas marciais é vista em torneios (em sua maioria) sem derramamento de sangue. Os torneios, tanto profissionais quanto amadores, são bons locais para os PCs testarem sua força e coragem e até mesmo ganhar a vida (v. pág. 20).



Regras Opcionais de Combate

(Continuação)

Concentração Reduzida para Perícias Cinematográficas

Esta opção permite que os personagens usem suas perícias cinematográficas mais rapidamente. Se o GM adotar esta regra, os personagens Treinados por um Mestre levarão uma vantagem enorme sobre os artistas marciais normais, por isso ele precisa considerar todos os aspectos com cuidado.

Esta regra substitui "turnos de concentração" por "ataques." Exemplo: o Golpe Vigoroso leva 20-NH turnos para ser preparado; agora levaria 20-NH ataques para ser preparado. Tanto o Ataque quanto a Defesa Ativa são perdidos para cada ataque usado em concentração na preparação da manobra cinematográfica. Como os personagens Treinados por um Mestre terão diversos ataques por turno, isto reduz bastante o tempo de preparação de várias perícias cinematográficas. Se o personagem tiver mais ataques do que é necessário para preparar a perícia, ele poderá atacar naquele turno. Independente de quantos ataques tem naquele turno, ele só poderá realizar um ataque (e fazer uma defesa ativa) naquele turno. Além disso, sua iniciativa é reduzida em 1 ponto para cada ataque gasto em concentração.

Exemplo: Louva-A-Deus Púrpura é Treinado Por um Mestre e tem NH igual a 24 em Caratê e NH 17 em Golpe Vigoroso. Sua perícia Caratê lhe dá 5 ataques por segundo; ele precisa de 3 ataques para preparar sua perícia Golpe Vigoroso. Isto significa que ele é capaz de desferir um Golpe Vigoroso por turno; entretanto, ele só poderia realizar um ataque por turno desta maneira. Seu Deslocamento é 8 mas seria considerado igual a 5 para fins de avaliação de iniciativa naquele turno.

As perícias cinematográficas que mais se beneficiariam desta regra seriam o Golpe Desintegrador, Punhos Voadores, Salto Voador e Golpe Vigoroso, que normalmente exigem pelo menos um turno inteiro de concentração. O resultado é que os artistas marciais poderiam desferir golpes devastadores com facilidade, talvez até mesmo iniciando-os de uma distância segura. Portanto, pode ser melhor deixar esta regra para as campanhas altamente cinematográficas ou a "four-color."

Continua na próxima página...

Regras Opcionais

(Continuação)

Defesa Concentrada

No combate real, o lutador pode proteger uma parte de seu corpo expondo as demais. *Exemplo:* ao esgrimir com um florete embolado, um braço e uma perna ficam adiantados para proteger o tronco, que é o único alvo válido. Quando todo o corpo é um alvo, como acontece na esgrima com espada, a perna deve ser recuada para evitar que ela seja atingida pela lâmina, transformando o tronco num alvo mais fácil. A regra que vemos a seguir simula a concentração de defesa.

Antes de o ataque ser iniciado, o defensor pode optar por defender mais intensamente uma determinada parte do corpo. O defensor deve escrever em qual parte do corpo deseja concentrar a defesa. Ele receberá um bônus igual a +1 para a defesa desta área para cada ponto de redutor recebido por todas as demais áreas do corpo, até um bônus máximo de +5 ou uma defesa efetiva mínima igual 4 depois da adição da penalidade. Para simplificar, as partes do corpo podem ser subdivididas em 4 áreas:

- 1 — Cabeça (inclui o cérebro, olhos, mandíbula, nariz e garganta).
- 2 — Tronco (inclui os órgãos vitais e a virilha).
- 3 — Braços (inclui as duas mãos e os dois braços).
- 4 — Pernas (inclui os dois pés e as duas pernas).

Pode-se tentar uma defesa apenas dos órgãos vitais com um bônus igual a +2 para cada ponto de redutor imposto a todas as demais áreas do corpo, até um bônus máximo de +6. Isto significa que se o defensor receber um bônus total igual a +6 para proteger os órgãos vitais a defesa do restante do corpo estará submetida a um redutor igual a -3.

Um adversário hábil notará a defesa concentrada. Para que um atacante possa perceber que seu oponente protege mais uma parte específica do corpo, ele tem de fazer um teste contra 2/3 de seu NH mais alto em uma perícia com arma *mais* o bônus que o defensor está tentando receber. Faça um teste antes de cada ataque. Um sucesso indica que o atacante é capaz de prever onde a defesa concentrada será feita e uma falha crítica significa que ele interpretou a defesa erroneamente.

Exemplo: Jean Luc quer manter seu braço da espada seguro, portanto ele concentra sua defesa de modo a receber um bônus igual a +2 na defesa contra ataques visando seu braço ou sua mão direita. Isso significa que ele fica com um redutor igual a -2 para se defender contra ataques visando qualquer outra parte do corpo. Seu adversário, Frederick, faz um teste para ver se Jean Luc está favorecendo uma determinada área do corpo. Seu nível de habilidade em Esgrima é 15, portanto ele faz o teste contra 10 mais o bônus igual a +2 que Jean está tentando, total 12. Ele tira 14, o que indica uma falha, e ataca o braço direito de Jean Luc. O defensor faz um teste de Aparar contra 12 (o valor normal de sua Aparar é 10, somada ao bônus de defesa) e tira 11, conseguindo Aparar.

O combate em torneios não é igual às lutas "normais" até à morte. Ao contrário das ruas, nos torneios existem regras a serem seguidas. Apesar da vitória ser importante nos dois casos, a luta em competições ocorre de maneira diferente.

A INTERPRETAÇÃO DE TORNEIOS

O combate em competições ou torneios é diferente das brigas normais. Dependendo da ênfase da campanha, essa diferença pode ser minimizada ou até mesmo ignorada. Entretanto, com as regras descritas a seguir, o GM pode torná-lo tão excitante quanto uma batalha "real" onde se perde pontos de vida.

A Duração do Combate

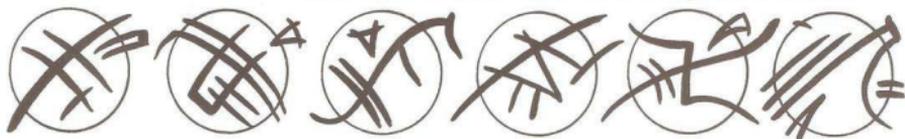
Dependendo das regras que estiverem sendo usadas, as lutas de torneio podem durar desde 30 segundos até vários assaltos de 2 ou 3 minutos cada. Obviamente, representar todos os assaltos, até mesmo na mais curta das lutas, é praticamente impossível considerando-se que o turno de combate em *GURPS* tem a duração de 1 segundo. Descrevemos a seguir duas maneiras diferentes de representar as lutas em competições, conforme a situação e a quantidade de detalhes que o GM deseja.

O Método Detalhado: Para uma descrição da luta totalmente representada (como no cinema), a batalha focalizará alguns trechos da ação separados por alguns turnos nos quais não acontece muita coisa (o que reflete a realidade da maioria das lutas esportivas). Em outras palavras, os oponentes trocam socos durante alguns segundos, andam em círculo em torno um do outro durante outros tantos, e assim por diante. No início do round o GM rola quatro dados, ou menos se desejar mais detalhes. Este é o número de segundos que se passarão antes que qualquer golpe de importância seja desfechado; durante este período, assume-se que os oponentes andam em círculos e trocam jabs entre si. Depois uma luta de 2 ou 3 turnos é interpretada; sempre que um dos antagonistas conseguir se desvencilhar da luta (uma Esquiva seguida de uma Manobra Recuar bem sucedida, por exemplo) ou o GM o desejar, os lutadores se separam e o mesmo número de dados é rolado para a próxima troca de golpes.

Exemplo: "Dutch" McNamara está enfrentando José "Destruidor" Rodrigues. Cada assalto dura 2 minutos (120 segundos). No início da luta o GM joga 4 dados, e tira 16; ele diz aos jogadores que os personagens andam em círculos e se estudam durante 16 segundos, antes de se aproximar um do outro. Depois 3 segundos de luta são representados (Dutch coloca um bom soco e se defende com sucesso dos ataques de José). A luta já está com 19 segundos. O GM rola novamente os dados e tira 10, de modo que eles voltarão a combater apenas no 29º segundo do assalto. Em média, Dutch e José lutarão mais ou menos 24 segundos do total de 120 segundos do round.

Somente o GM acompanha a passagem do tempo, a menos que um dos personagens tenha a vantagem Noção Exata do Tempo, caso em que ele sabe quanto tempo ainda falta para o término. Quando o assalto termina, os oponentes retornam a seus cantos (ou seu equivalente;) portanto, um lutador pode literalmente ser salvo pelo gongo. Este método produz uma luta longa e detalhada, e é muito útil em situações nas quais existe muita coisa em jogo (como a luta final pelo campeonato mundial, por exemplo).

O Método Rápido: Este sistema alternativo pode ser usado pelo GM que quer menos detalhes ou, em lutas menos importantes. Resolve cada assalto (que pode durar de 30 segundos a vários minutos) como uma Disputa Rápida de Habilidades (v. MB pág. 87); os oponentes fazem um teste para cada 30 segundos de combate (arredondado para cima). Se ninguém vencer, o assalto termina empatado. Caso contrário, o vencedor recebe um "ponto" (sem nenhuma relação com qualquer sistema de pontuação para competições, mas apenas como um meio do GM resolver a luta). A luta termina quando um dos participantes tiver 5 pontos a mais que seu oponente. No caso de um sucesso decisivo durante o combate, o vencedor recebe 1D+1 pontos imediatamente.





Exemplo: Na luta acima, o GM usa o método Rápido. Cada assalto dura 2 minutos, portanto cada assalto terá 4 Disputas Rápidas entre Dutch e José (níveis de habilidade em Caratê Esportivo iguais a 17 e 15, respectivamente). No primeiro assalto Dutch vence 3 das 4 disputas, portanto vence o assalto e marca 1 ponto. Este método resolverá a competição mais rapidamente, mas reserva um papel muito mais passivo para os jogadores, cabendo ao GM descrever a luta de maneira convincente.

Fadiga

Esta é uma consideração importante em todos os tipos esportivos de luta. Enquanto o combate real dura em geral apenas alguns segundos, uma luta esportiva (boxe, por exemplo) pode durar meia hora, uma hora ou até mais. A perda de pontos de fadiga (descrita na pág. 134 do MB) pode provocar a derrota de um lutador tanto quanto o nível de habilidade de seu oponente.

Se uma luta (ou um certo número de lutas disputadas num mesmo dia) durar mais do que 3 minutos, a Fadiga começará a aparecer. Cada lutador perderá automaticamente 1 ponto de Fadiga depois de 10 segundos. Depois de 3 minutos cada participante fará um teste de HT; se forem bem sucedidos não haverá efeito. Se falharem, perderão mais um ponto de Fadiga; no caso de uma falha crítica eles perdem 2 pontos.

Modificadores: -1 para cada período anterior de 2 minutos de luta.

Estes testes pressupõem que existe um período de descanso de pelo menos 30 segundos entre os assaltos, caso contrário os lutadores precisarão fazer um teste a cada minuto submetidos a um redutor igual a -1, para cada minuto de combate já realizado. Se os assaltos de uma determinada competição tiverem menos do que 3 minutos (a maioria tem), os testes deverão ser feitos sempre que o tempo total de luta atingir 3 minutos.

Regras Opcionais: Para melhor representar o efeito da fadiga sobre os competidores, use as seguintes regras. Quando o número de pontos de fadiga do lutador for reduzido em 2/3, ele sofrerá os efeitos da desvantagem Baixo Limiar de Dor (v. MB pág. 29). Se tiver a vantagem Alto Limiar de Dor, ele a perderá temporariamente, ao passo que se já tiver a desvantagem Baixo Limiar de Dor ele estará submetido a duas vezes a penalidade padrão. Isto representa o efeito enfraquecedor de uma luta longa, que torna um lutador cansado mais suscetível a um nocaute. Quando o valor de seu atributo ST ficar menor do que 3, seu parâmetro Deslocamento será dividido por 2 conforme descrito no MB pág. 29; ele também ficará submetido a uma penalidade igual a -1 em todas as suas Defesas Ativas, ou perderá o bônus devido à vantagem Reflexos em Combate.

Oponentes Não-humanos

Pode ser que o GM queira introduzir as artes marciais em uma super campanha, ou incluir personagens não humanos do *GURPS Aliens* ou do *GURPS Fantasy Folk*. Veremos a seguir algumas regras opcionais para o combate contra inimigos não-humanos ou meta-humanos.

Pontos Vitais

Quando se está lutando contra alienígenas humanoides, as tentativas de visar os pontos vitais são feitas com um redutor igual a -1 ou mais, dependendo das diferenças na estrutura interna do alienígena. Este modificador também afeta as perícias Pontos de Pressão e Pontos Secretos. É impossível atingir os pontos vitais de criaturas completamente alienígenas a menos que o personagem conheça sua anatomia.

Membros Múltiplos

Os personagens com membros múltiplos recebem um bônus igual a +2 para cada braço além do segundo, em todas as tentativas de Segurar ou Imobilizar, ou de desvenenar destas mesmas manobras. Um alienígena com seis braços e NH igual a 15 em Judô, teria um nível de habilidade efetivo igual a 23 para Segurar (um total de 26 com o bônus de +3) e Imobilizar. Ao tentar uma Chave de Braço, cada braço adicional acrescenta um bônus igual a +1 ao teste de Judô, tanto para imobilizar quanto para causar dano.

Força Super-Humana

Um lutador com a perícia Judô é capaz de projetar um oponente ao chão depois de uma manobra Aparar, não importa *quão* forte ele seja (v. MB pág. 51) pois o artista marcial usa a força do próprio oponente. No entanto, se estiver enfrentando um inimigo excepcionalmente forte, utilizando as manobras de combate de perto que normalmente requerem uma Disputa Rápida de ST ou DX (v. MB, págs. 111-112) o judoca terá dificuldades maiores.

Continua na próxima página...

Oponentes Não-Humanos

(Continuação)

Mais do que a força, é o peso o fator determinante neste caso. Uma criatura não-humana ou super-humana que tem um peso igual ao nosso pode ser enfrentada normalmente. Se o peso da criatura estiver dentro dos limites humanos, use sua DX. Dê à criatura um bônus igual a +1 na Disputa Rápida para cada 10 pontos de força acima da média humana (+1 para ST 20, +2 para ST 30, etc.) se o peso da criatura estiver entre 150 e 250 kg. Aumente este bônus para +2, se o peso for maior do que 250 kg. Se ela pesar mais de 400 kg, use o valor total de sua força.

Nas manobras de combate de perto que normalmente não requerem uma Disputa Rápida, como um Arremesso do Judô iniciado com uma Manobra Segurar em oposição a uma manobra Aparar, interprete os bônus acima como penalidades e aplique-as ao NH em Judô do atacante.



Árbitros e Falta

A maioria das competições tem alguns observadores imparciais assistindo à luta, tanto para decidir quem é o vencedor quanto para identificar e penalizar faltas. Eles variam em quantidade, desde um único juiz até seis ou mais. Toda vez que um ponto é marcado, uma falta é cometida ou acontece alguma coisa que requer uma decisão do juiz, o GM precisa fazer um teste de Visão para cada juiz.

Modificadores (opcional): de +3 a -3 dependendo de sua posição em relação aos competidores naquele momento (o GM pode determinar isto aleatoriamente ou conforme a disposição dos juízes; em algumas competições existe um juiz sentado em cada canto, portanto deduz-se que sempre que alguma coisa acontece, alguns deles terão uma visão melhor do que os outros); um modificador aleatório (jogue 1D-3 e aplique o bônus ou penalidade) para determinar se o juiz estava prestando atenção naquele momento específico; outros, incluindo as tendências pessoais dos árbitros (não devem ser grandes, afinal de contas, o juiz deve ser imparcial).

No caso de um sucesso no teste de Visão, o juiz votará corretamente; no caso de uma falha, ele não verá o ponto ou a falta; no caso de uma falha crítica, ele interpretará o fato da pior maneira possível (desde atribuir o ponto ou a falta ao participante errado até declarar vitória a favor do lutador errado). Claro que, se alguém tiver comprado o juiz, seu voto estará pré-determinado.

Se o Método Rápido estiver sendo usado, os juízes só farão um teste por assalto.

REGRAS CINEMATOGRAFICAS

As regras que veremos a seguir aplicam-se apenas a campanhas cinematográficas de artes marciais; não devem ser usadas no dojo ou num jogo realista. Os GMs que estiverem conduzindo uma campanha realista devem vetar a maioria delas, ou até mesmo todas elas. Outra possibilidade é o GM escolher aquelas que ele prefere e adaptar sua campanha de modo a conseguir um equilíbrio entre o heroísmo e o realismo. Certifique-se de advertir seus jogadores com antecedência sobre as regras que estarão sendo usadas.

O ESTILO CHAMBARA

Chambara é o nome japonês dado a um filme ou programa de TV (não muito autêntico) no qual aparecem artistas marciais heróicos e altamente habilidosos, geralmente romins e ninjas. Esta palavra é às vezes também aplicada a filmes sobre artes marciais em geral, especialmente àqueles cujos personagens principais possuem habilidades superhumanas.

O estilo Chambara é rápido e furioso, com personagens que saltam sobre os golpes do inimigo. Este é o estilo cinematográfico ideal para uma campanha de Artes Marciais. Somente lutadores com nível de habilidade maior ou igual a 15 e aqueles que têm a vantagem Treinado por um Mestre podem usar os "bônus" Chambara.

Um lutador Chambara usando as mãos nuas ou uma arma equilibrada preparada pode fazer um ataque adicional e uma manobra Aparar por turno para cada 3 pontos acima de 12em seu nível de habilidade em Caratê ou com a arma. Isto dará dois ataques ao lutador com nível de habilidade igual a 15, 3 para o nível de habilidade igual a 18 e assim por diante. O lutador Chambara pode optar por trocar um ataque extra por uma mudança de direção (i.e. cada mudança de direção custa 1 ataque).

A jogada de ataque do Golpe Molinete do lutador Chambara (v. MB pág. B105) está submetida a uma penalidade igual a -5, mas não estará limitada ao valor máximo igual a 9.

Defesas Chambara

Um lutador Chambara com a vantagem Reflexos em Combate é capaz de perceber um ataque surpresa vindo de trás. Mesmo que ele não mude de direção, o ataque ainda será considerado como vindo de um hex lateral, e não por trás, da mesma forma que em um ataque "rodeando o oponente" (v. MB pág. 108) Seu redutor para a defesa ativa do defensor é apenas -2.

A típica defesa Chambara é se esquivar saltando. É necessário um teste de DX (Salto ou Acrobacia). Se for bem sucedido, o lutador terá o valor normal de sua Esquiva dobrado contra aquele ataque. No caso de uma falha, ele usará apenas o valor normal de sua Esquiva. No caso de uma falha crítica, ele cairá. Cada tentativa de se esquivar saltando significa que o lutador poderá fazer um ataque a menos em seu próximo turno.

Um lutador Chambara é também capaz de realizar uma manobra Evasão em combate de perto, passando através do hex do inimigo com um Salto. Esta tática exige também um sucesso em um teste de DX (ou Salto ou Acrobacia) e custa 4 pontos de Movimento (o que a exclui como opção plausível para lutadores medianos com uma carga pesada). No caso do teste falhar, a tentativa de Evasão falha. Caso contrário, o saltador recebe um bônus igual a +5 na Disputa de DX para evadir-se (MB pág. 113).

Os GMs devem exigir a vantagem Treinado por um Mestre como pré-requisito para o uso destas regras. O combate Chambara é mais adequado para aventuras com um número muito grande de NPCs armados com lanças cuja única função é serem trucidados pelo herói.

ATAQUES MÚLTIPLOS

As histórias de artes marciais estão cheias de personagens capazes de lutar contra dois, três ou mais adversários ao mesmo tempo, movendo-se com uma rapidez fora do normal (nos filmes este efeito é obtido pelo dobrável que ficam esperando para serem atingidos pelo protagonista). Até mesmo os artistas marciais reais têm um tempo de reação incrivelmente curto, o que provavelmente permitiria que eles atacassem mais de uma vez por segundo. Para simular este "fato" da fantasia das artes marciais, podem ser usados três conjuntos de regras opcionais.

Combate Cinematográfico: Conforme descrito na pág. 183 do MB, esta regra permite manobras Aparar extras por turno. Entretanto, isto na verdade não reproduz a frenética ação dos golpes do kung fu.

Bônus Sobre o Nível de Habilidade: Para cada 8 pontos no nível de habilidade o personagem pode fazer um ataque e uma Aparar. Em outras palavras, o lutador com NH igual a 16 terá um ataque e uma Aparar extras, 2 com nível de habilidade 24 e assim por diante. Isto permite que somente os personagens melhores e mais qualificados tenham esta vantagem imensa em combate. Esta regra também pode ser aplicada a perícias com armas, Judô e Caratê.

Regras Chambara: Conforme descrito anteriormente, estas regras permitem que o personagem faça um ataque e uma manobra Aparar extras para cada 3 pontos no nível de habilidade acima de 12, mas limita-se aos personagens que têm a vantagem Treinado por um Mestre (ou Mestre de Armas).

Todas as Anteriores: Todas as três regras descritas acima, usadas em conjunto, são capazes de admitir uma mistura interessante de tipos de personagens, acrescentando variedade ao personagem artista marcial. Neste caso, as regras de Luta Cinematográfica da pág. 183 do MB seriam aplicadas aos personagens que têm a perícia Briga ou outras perícias ocidentais de luta, e aos artistas marciais com níveis de habilidade baixos. Os artistas marciais "normais" altamente treinados usariam a segunda regra, e os lutadores Treinados por um Mestre usariam o estilo Chambara.

REGRAS DE ATAQUES MÚLTIPLOS

Os bônus devidos ao nível de habilidade e as regras Chambara permitirão a criação de lutadores que são capazes de atacar e aparar duas, três ou até mais vezes num turno. Apesar disso representar a "realidade" cinematográfica, os jogadores podem vir a desequilibrar o jogo abusando destas regras, e o combate pode se tornar a parte principal do jogo. Além disso, surgirão várias dúvidas sobre a aplicação destas regras em circunstâncias especiais. Vejamos, a seguir, algumas orientações e diretrizes sobre ataques múltiplos; o GM pode usar algumas ou todas elas para controlar o equilíbrio do jogo.

Ataques Totais

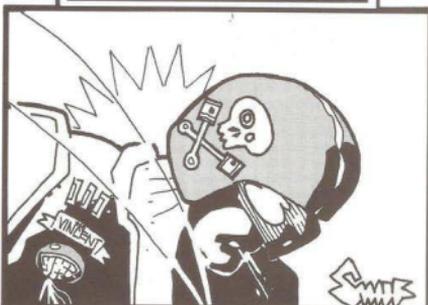
Se um personagem com a vantagem Ataques Múltiplos fizer um Ataque Total, ele perderá todas suas defesas ativas, mas ainda poderá fazer uma Esquiva (embora, ele não possa usar a Esquiva Chambara com Salto descrita na pág. 64). Ao fazer um Ataque Total, ele pode adicionar um ataque extra para cada *dois* ataques a que ele teria direito

Este é o termo utilizado para expressar a idéia de "quem será o próximo." Na maioria dos casos, a iniciativa nos combates de artes marciais deve ser determinada pelo valor do parâmetro Deslocamento, de acordo com o texto na coluna lateral do MB na pág. 95.

Para determinar a seqüência de ataques com ataques múltiplos dentro do turno, use a seguinte regra. O primeiro ataque utiliza o valor do parâmetro Deslocamento do personagem; o segundo usa Deslocamento -1, o terceiro Deslocamento -2 e assim por diante.

Exemplo: O Caveira tem 3 ataques e Deslocamento igual a 7; ele enfrenta um inimigo com um ataque e Deslocamento 6. O Caveira ataca primeiro; em seu segundo ataque ele tem o deslocamento igual ao de seu oponente (neste caso, deixe que o personagem com Velocidade Básica maior aja primeiro; em seu terceiro ataque será realizado depois do turno de seu inimigo.

Se um dos lutadores imobilizar o adversário ou apresar-lhe um braço ou perna, o lutador imobilizado joga seu turno normalmente em sua vez, se ele for mais lento que o inimigo. Caso contrário, ele não age primeiro, e sim imediatamente depois do inimigo que o imobilizou.



Controlando Ataques Múltiplos

As regras opcionais de Ataques Múltiplos da pág. 65 podem causar problemas em certas campanhas. Alguns jogadores se sentem obrigados a ultrapassar os limites, já bastante irreal, de seus personagens até o ponto crítico. Personagens com 6 ataques por segundo ou mais tornam-se lugar comum, e então recebem algumas vantagens do *GURPS Supers* que lhes permite dobrar este valor. Veremos a seguir algumas maneiras pelas quais o GM pode impedir este tipo de abuso.

Um Segundo Ainda é Um Segundo

Não importa quão extraordinários sejam os tempos de reação de um personagem, existe limite para o que pode ser feito em um segundo. Os GMs devem se sentir à vontade para proibir qualquer manobra complexa usada com outros ataques. A maioria dos ataques múltiplos deve ser composta de chutes e socos simples. Um Chute Saltando deve ser contado como 2 ataques. Ex: um ataque que faz com que o atacante caia (uma Voadora ou qualquer chute no caso de uma falha no teste de DX depois de uma falha na jogada de ataque) deve encerrar imediatamente o turno do atacante, independente de quantos ataques ele ainda tem.

Continua na próxima página...

normalmente, arredondado *para baixo*. Outra possibilidade é ele optar por *qualquer* um dos bônus aplicáveis a um Ataque Total (+4 na jogada de ataque, +2 na avaliação de dano, etc.; v. MB pág.105) e aplicá-lo a *todos* seus ataques normais, ainda ao custo de todas suas defesas ativas. Isto torna os Ataques Totais bastante ineficientes e indesejáveis, como devem ser. Mesmo nos filmes, são poucos os artistas marciais furiosos a ponto de usar estas manobras (a menos que suas emoções sobrepujem suas perícias — veja o texto na coluna lateral das pág. 44 e 47).

Finta

Um personagem pode fintar e atacar no mesmo turno, sacrificando um ataque em favor da Finta. Ele ainda manterá sua manobra Aparar. A Finta ajudará no próximo ataque, conforme descrito na MB pág. 96, mas não em qualquer outro golpe subsequente.

Armas de Projétil

As lendas sobre artes marciais falam de mestres arqueiros capazes de sacar e atirar várias vezes por segundo. Personagens com ataques múltiplos podem reduzir o tempo necessário para preparar uma arma de projétil em um segundo para cada ataque feito, trocando estes ataques extras por manobras Preparar.

Exemplo: um arco exige 2 segundos para ser preparado (v. MB pág. 96). Um arqueiro com 3 ataques é capaz de preparar o arco e atirar uma flecha em um turno; um outro com 4 ataques é capaz de preparar o arco e atirar uma flecha, e depois sacar outra flecha bem a tempo para o turno seguinte. Além disso, enquanto o mestre estiver usando estas regras cinematográficas, os testes de Sacar Rápido (Flecha) permitirão ao arqueiro disparar uma flecha para *cada* ataque a que tiver direito. O teste de Sacar Rápido deve ser feito para cada flecha disparada, submetido a um redutor cumulativo igual a -1 para cada flecha disparada depois da primeira. Nenhuma destas flechas será apontada; se o nível de habilidade modificado do arqueiro for menor do que o parâmetro de Tiro Rápido do arco, cada disparo será feito com um redutor adicional igual a -4 (v. MB pág. 115). Os GMs podem impor algumas exigências especiais para ataques múltiplos com armas de longo alcance, como a perícia em Arqueiro Zen, as vantagens Treinado por um Mestre ou Mestre de Armas, ou todas as anteriores.

Oponentes com Ataques Múltiplos

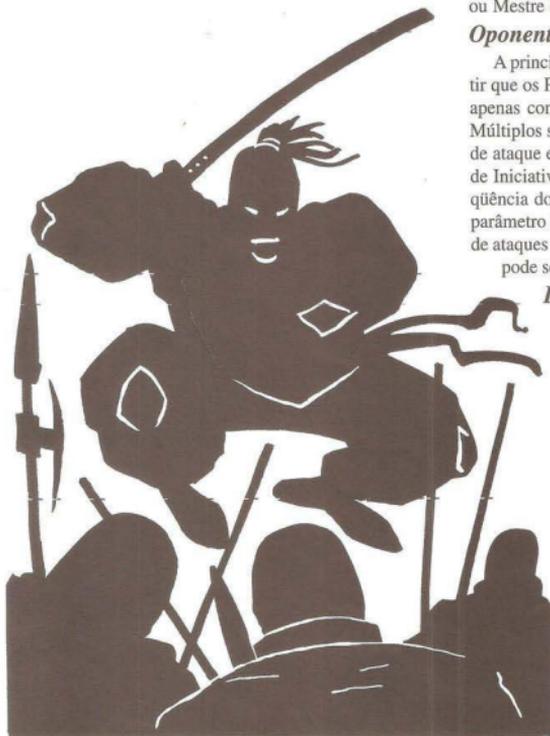
A principal finalidade das opções de Ataques Múltiplos é permitir que os PCs massacrem grandes números de laiaios que servem apenas como bucha de canhão. Quando oponentes com Ataques Múltiplos se defrontam, um jogador pode vir a fazer 9 ou 10 testes de ataque e defesa num único turno. O GM deve utilizar as regras de Iniciativa (v. a coluna lateral da pág. 65) para determinar a seqüência dos jogadores no turno. O lutador com o maior valor no parâmetro Deslocamento ataca primeiro, independente do número de ataques de cada um. Lembre-se que um lutador imobilizado não pode se mover antes daquele que o está imobilizando.

Defesa Total e Aparar

Para cada ataque a que tiver direito, o combatente pode Aparar uma vez. O número de Bloqueios e Esquivas que ele tem permanece o mesmo. Se ele optar por uma manobra de Defesa Total, o número de Aparas a que ele tem direito será dobrado e ele poderá se defender duas vezes contra um mesmo ataque. Entretanto, o lutador não pode usar a Defesa Total com um de seus ataques e ainda atacar normalmente com os outros. Ao optar por esta manobra, ele perde *todos* seus ataques naquele turno.

Preparação

Armas que ficam despreparadas depois de um ataque ou manobra Aparar (como os machados, nunchakus etc.) podem ser preparadas no mesmo turno ao custo de um ataque e uma apar. Exemplo: o lutador que tem três ataques pode atacar uma vez com o machado, prepará-lo e atacar novamente no mesmo turno. Se ele usou também a arma desequilibrada para aparar, isto



poderia custar-lhe mais um ataque e uma apara para prepará-la. Neste caso ele poderia atacar e aparar apenas uma vez, mas sua arma estaria preparada para o turno seguinte.

Armas de Arremesso

Se o lutador tiver direito a vários ataques, qualquer um ou até mesmo todos eles podem envolver facas arremessadas, shurikens etc., submetidos às seguintes condições. O atacante tem de estar com todas as armas a serem arremessadas na mão, ou então em algum bolso/bainha fácil de alcançar, fazendo um teste de Sacar Rápido -3 para cada arma sacada, depois da primeira, naquele mesmo turno. Da mesma forma que acontece com as armas de projétil, o GM pode limitar esta manobra exigindo a perícia Arte do Arremesso, a vantagem Mestre de Armas, ou os dois.

DANO E RECUPERAÇÃO

Os filmes de artes marciais parecem histórias em quadrinhos porque os personagens trocam socos, pontapés e danos com armas rombas com uma impunidade notável; afora alguns narizes e lábios sangrando, até mesmo os NPCs que servem como bucha de canhão sempre se levantam depois de receberem golpes que deveriam causar ferimentos sérios ou até mesmo matá-los.

Na vida real, as artes marciais podem ser mortais; mesmo em treinos e competições, podem gerar ferimentos graves ou até mesmo a morte. O sistema de ferimentos do *GURPS* representa este fato com precisão. Um homem com ST igual a 10 e um grande nível de habilidade em Caratê (15+) é capaz de matar outra pessoa com alguns golpes bem colocados. Numa campanha realista, isto ensinará os personagens, a não se jogarem de cabeça em uma luta. Numa campanha cinematográfica, entretanto, isto não seria apropriado; o combate é parte essencial deste tipo de campanha e não se pode esperar que os personagens o evitem. PCs e NPCs vivem lutando exceto talvez na véspera da batalha. Vejamos algumas regras opcionais para limitar o dano sofrido numa batalha cinematográfica.

Regra Opcional: Ferimentos na Carne

Esta regra cinematográfica (v. MB pág.183) impede mortes prematuras em batalhas de artes marciais sem modificar o sistema de combate. Qualquer personagem que não está participando diretamente do combate pode gastar um ponto de personagem ainda não utilizado para curar imediatamente todos os danos, exceto ferimentos incapacitantes, toda a fadiga e (se esta regra opcional estiver sendo usada) todos os pontos de atordoamento.

Regra Opcional: Pontos de Atordoamento

Esta regra, introduzida pela primeira vez no *GURPS Supers* (v. SU pág. 86) tem seu lugar em uma campanha cinematográfica de artes marciais. Com esta regra todos os personagens têm um número de "pontos de atordoamento" igual a 5 vezes seu número de pontos de vida; este é um novo parâmetro e o jogador precisa acompanhá-lo separadamente. Quando o número de pontos de Atordoamento de um personagem chega a 0 ele perde a consciência. A consciência é recuperada normalmente (v. MB pág. 129). O personagem consciente recupera os pontos de Atordoamento perdidos à razão de 1 ponto por minuto de descanso.

A menos que um atacante declare especificamente antes de desfechar seu ataque que está "atirando para matar", todo o dano causado resultará apenas na perda de pontos de atordoamento. O GM também pode considerar o dano causado por quedas (ou objetos em queda) como uma perda de pontos de atordoamento.

Isto resultará em nocautes tão freqüentes quanto no sistema de combate normal do *GURPS*, mas será extremamente difícil alguém ser morto. A vantagem desta regra é a que PCs e NPCs terão uma taxa de mortalidade muito mais baixa. A grande desvantagem é sua completa falta de realismo. Ser atravessado por uma katana com certeza não deixa a vítima apenas atordoada.



Controlando Ataques Múltiplos

(Continuação)

Super Artistas Marciais

A vantagem Padrão de Tempo Alterado descrita na pág. 35 do *Gurps Supers* permite que um personagem "viva" dois segundos para cada segundo real que transcorre; níveis adicionais aumentam este tempo de maneira correspondente. Alguns jogadores construíram alegremente um personagem de artes marciais no estilo Chambara dando-lhe esta vantagem, o que duplica ou triplica seus já numerosos ataques. Isto é um abuso; as regras de luta Chambara já pressupõem que o lutador se move mais rapidamente do que o limite do possível para seres humanos. Cada nível de Padrão de Tempo Alterado deve aumentar em um o número de ataques. Assim, o personagem com NH 21 em Caratê (o que normalmente lhe daria 4 ataques por segundo) e 2 níveis de Padrão de Tempo Alterado (o que lhe daria 3 segundos de tempo subjetivo por rodada) não ficaria com 12 ataques por segundo, mas sim com seis.

A verdadeira vantagem do Padrão de Tempo Alterado é que ela permite que se realizem outras ações além dos ataques extras. O personagem acima poderia optar por ficar com seus 4 ataques normais e usar os 2 segundos extras de tempo subjetivo para preparar duas armas ou para se concentrar em algum poder.

Circunstâncias

Não importa quantos ataques um personagem tem, em algumas situações ele não poderá usá-los. Se está se esquivando de uma rajada de metralhadora, o artista marcial provavelmente estaria limitado quanto ao número de ações que seria capaz de executar, pois estaria literalmente se esquivando de balas durante um segundo inteiro.

Mais Regras Opcionais para Pontos de Atordoamento

O fato de se acrescentar o parâmetro Atordoamento desperta várias perguntas acerca de ataques incapacitantes, pontos vitais, nocautear alguém, etc. O GM pode usar algumas das regras opcionais descritas a seguir para resolver estes problemas, ou basear-se nelas para criar suas próprias regras para lidar com situações especiais que incluem ferimentos. Estas regras também podem ser úteis numa campanha de *Supers* que utiliza as mesmas regras de Atordoamento.

Pontos Vitais: Um golpe no cérebro (áreas 3-4) quadruplica o número de pontos de Atordoamento perdidos; a vítima fica atordoada se sofrer um número de pontos de Atordoamento maior do que HT/2, e é nocauteada se esse número for maior que HT. Se o dano normal também estiver sendo levado em conta, ele tem precedência e seus efeitos estão descritos na pág. 203 do MB. Golpes contra os órgãos vitais não causam a perda de pontos extras de Atordoamento (mas veja abaixo).

De qualquer modo, quando é atingida na cabeça ou nos órgãos vitais por um golpe contundente, a vítima precisa fazer um teste para evitar ser nocauteada, novamente de acordo com as regras do *Módulo Básico*.

Continua na próxima página...

Regra Opcional: Redução de Dano

Uma outra regra opcional do *GURPS Supers* modifica a regra de Pontos de Atordoamento. O GM determina uma fração específica, 1/4, 1/3, 1/2 ou qualquer outra que ele venha a escolher. Quando alguém sofre dano, apenas a quantidade determinada por este modificador é aplicada à HT, e o valor total é subtraído do número de pontos de Atordoamento. Este método permite ao GM ajustar com precisão a quantidade de "irrealidade" do combate, mas exige mais contabilidade, pois os jogadores precisam manter o registro de que parte do dano é real e quanto é de Atordoamento.

Exemplo: Chuck Stalnowski, um especialista em Caratê, tem HT igual a 12 (e portanto Atordoamento igual a 60) numa campanha com Redução de Dano igual a 1/3. Ele é atingido por uma rajada de 3 balas 9mm que causam 10, 4 e 13 pontos de dano. Este total de 27 pontos é subtraído do número de pontos de Atordoamento, reduzindo-o para 33. 1/3 de 27 é 9, portanto o valor de seu atributo HT é reduzido para 3, o que diminuirá seu deslocamento e provavelmente também o atordoará. Claro que, sem esta regra, ele estaria fazendo testes de HT para ver se continua vivo.

Regra Opcional: Tipos Diferentes de Dano

Esta é outra regra opcional que fornece "realidade" cinematográfica às artes marciais. A maioria dos ataques contundentes (com exceção das balas) causam a perda de Pontos de Atordoamento, mas todo o dano causado por armas de corte e perfuração e as armas de fogo é subtraído da HT (ou tem uma fração de redução de dano, como descrito anteriormente). Isto confere um realismo mais "relativo": é mais fácil acreditar que a vítima pode ser nocauteada mas continuar relativamente ileso depois de receber alguns chutes na cabeça, do que ser esfaqueada na barriga sofrendo a mesma consequência. Esta regra estimula a "realidade" do antológico filme de kung fu *A Fúria do Dragão*. Primeiro os bandidos atacam a escola de Bruce Lee apenas com bastões e as mãos limpas. O resultado é alguns lutadores machucados mas sem muita gravidade. No fim do filme, por outro lado, os atacantes retornam com espadas e facas, e matam um grande número de pessoas.

Se esta regra for usada, pode acontecer dos PCs sedentos de sangue acabarem carregando facas e espadas com mais frequência do que os nunchakus e bastões, já que as armas de corte apresentam uma grande vantagem em termos de letalidade. Claro, este tipo de PC "assassino serial" teria de enfrentar inimigos igualmente bem armados, sem mencionar os agentes da lei equipados com armas de fogo.

TABELAS DE ERROS CRÍTICOS EM COMBATE DESARMADO

O combate desarmado tem riscos bem característicos. Quando um lutador desarmado sofrer uma falha crítica em um ataque, apara ou alguma outra manobra, use estas tabelas ao invés da Tabela de Erros Críticos normal da pág. 202 do MB.

TABELA DE ERROS CRÍTICOS EM COMBATE DESARMADO - GOLPEANDO E APARANDO

- 3 - Você tropeça e perde a consciência. Se estava chutando, você escorrega e cai batendo na cabeça; ou então, vai com o rosto de encontro ao punho, joelho ou testa de seu inimigo. Faça um teste de HT a cada 30 minutos para ver se consegue se recuperar.
- 4 - Você atinge o inimigo com a parte errada de seu corpo. Você sofre imediatamente dano suficiente para incapacitar a parte do corpo com a qual você estava atacando (HT/3 para mão ou pé, HT/2 para uma perna ou um braço). A RD não tem efeito sobre este dano. No caso de um Golpe com a Cabeça, veja o parágrafo nº 3 acima.
- 5 - Você atinge um objeto sólido (parede ou chão) ao invés de seu oponente. Sofre o dano normal de um soco ou chute na parte do corpo com a qual você estava golpeando; a RD protege normalmente.
- 6 - Igual ao anterior, mas com apenas a metade do dano.
- 7 - Você tropeça. Avance um hex para além de seu oponente e termine o turno de costas para ele. Agora seu inimigo está atrás de você.
- 8 - Você cai. Serão necessários dois turnos para você se levantar (ou um sucesso em um teste de Acrobacia).



- 9, 10, 11 – Você perde o equilíbrio. Você não conseguirá fazer nada até seu próximo turno. Até lá, todas suas defesas ativas estarão submetidas a um redutor igual a -2.
- 12 – Você tropeça. Faça um teste de DX para evitar a queda. Este teste estará submetido a um redutor igual a -4 se você estava chutando ou o dobro da penalidade normal para qualquer manobra que exija um teste de DX para evitar acidentes, mesmo no caso de uma falha normal (ex. Voadora Lateral).
- 13 – Você baixa sua guarda. Todas suas defesas ativas estarão submetidas a um redutor igual a -2 no próximo turno e qualquer Finta bem sucedida feita contra você durante este turno contará em dobro, obviamente a favor de seu inimigo.
- 14 – Você tropeça para frente. Veja o parágrafo nº 7 acima.
- 15 – Você distendeu um músculo e sofreu 1D-3 pontos de dano no braço (se o estiver usando para atacar) na perna (se estiver chutando) ou pescoço (no caso de um Golpe com a Cabeça). Você perde o equilíbrio e estará submetido a um redutor igual a -1 em todos os ataques e defesas do turno seguinte. Estará submetido a um redutor igual a -3 em todas as ações que envolvem aquele membro (ou em todas as ações, no caso de ferimento no pescoço) até o dano ser curado. Esta penalidade é reduzida para -1 se você tiver a vantagem Alto Limiar de Dor.
- 16 – Você sofre um entorse no seu ombro. Se estiver aparando ou dando um soco, o braço fica "incapacitado" durante o resto do combate. Você não poderá usar este braço para atacar ou defender durante 30 minutos. Todos os socos e manobras Aparar subsequentes com o outro braço estarão submetidos a um redutor igual a -1. Se estiver chutando, você cai e sofre 1D-1 pontos de dano. A RD protege normalmente.
- 17 – Você atinge o inimigo com a parte errada de seu corpo. Veja o parágrafo nº 4 acima.
- 18 – Você tropeça e perde a consciência. Veja o parágrafo nº 3 acima.

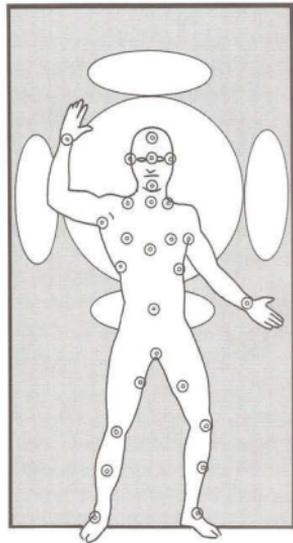


TABELA DE ERROS CRÍTICOS EM COMBATE

DESARMADO – SEGURAR, CHAVES E ARREMESSOS

- 3 – Você perde a consciência. Bate a testa contra a de seu oponente, ou recebe um Golpe com o Joelho no plexo solar. Faça um teste de HT a cada 30 minutos para ver se consegue se recuperar.
- 4 – Você sofre deslocamento na espinha (1D-3 pontos de dano) seu atributo DX fica submetido a um redutor igual a -6 e seu atributo IQ fica submetido a um redutor igual a -4 devido à dor até alguém recolocá-la no lugar com um sucesso em um teste de Primeiros Socorros-2. Estas penalidades serão reduzidas à metade se você tiver a vantagem Alto Limiar de Dor.
- 5 – Você cai e sofre 1D-1 pontos de dano. A RD protege normalmente.
- 6 – Igual ao parágrafo anterior, mas sofre apenas 1D-3 pontos de dano.
- 7 – Você tropeça. Vai parar um hex além de seu oponente e termina o turno de costas para ele. Agora seu inimigo está atrás de você. Ou, se você estava tentando aplicar uma Chave de Braço ou de Dedo ou um Arremesso do Judô e o estilo de seu oponente inclui esta manobra, ele tem a opção de aplicar imediatamente o mesmo golpe em você, se conseguir um sucesso em um teste de Judô ou Luta Livre sem modificador.
- 8 – Você cai. Serão necessários dois turnos para se levantar (ou um se você conseguir um sucesso em um teste de Acrobacia).
- 9, 10, 11 – Você perde o equilíbrio. Não será possível fazer nada até seu próximo turno. Todas suas defesas ativas estarão submetidas a um redutor igual a -2.
- 12 – Você tropeça. Faça um teste de DX para evitar a queda.
- 13 – Você baixa sua guarda. Todas suas defesas ativas estarão submetidas a um redutor igual a -2 no próximo turno. Sua DX também estará submetida a um redutor igual a -2 em qualquer Disputa Rápida que vier a ser feita em Combate de Perto, e qualquer Finta bem sucedida feita contra você durante este turno contará em dobro, obviamente a favor de seu inimigo.
- 14 – Você tropeça para frente. Veja o parágrafo nº 7 acima.
- 15 – Você distendeu um músculo e sofreu 1D-3 pontos de dano nas costas (Tronco). Você perde o equilíbrio e todas as suas manobras de ataque e defesa do turno seguinte ficam submetidas a um redutor igual a -1. Todas suas ações estarão submetidas a um redutor igual a -3 até que o dano seja curado. Esta penalidade é reduzida para -1 se você tiver a vantagem Alto Limiar de Dor.
- 16 – Você cai. Veja o parágrafo nº 5 acima.
- 17 – Você desloca sua espinha. Veja o parágrafo nº 4 acima.
- 18 – Você perde a consciência. Veja o parágrafo nº 3 acima.

Mais Regras Opcionais para Pontos de Atordoamento

(Continuação)

Novos Pontos Vitais

O GM pode designar novas áreas vitais que aumentem o número de pontos de Atordoamento que a vítima perde. Um golpe na cabeça (área 5) ou na virilha (área 11) pode causar a perda do dobro de pontos de Atordoamento (mas não de pontos de vida). Isto deve ser adicionado a quaisquer outros efeitos (veja a coluna lateral, da pág. 49).

Dano Incapacitante

Um membro é considerado incapacitado se sofrer um número de pontos de Atordoamento equivalente à HT do personagem; o teste para ver se consegue se recuperar (pág. 129 do MB) é feito com um bônus igual a +5. Se o personagem perder também pontos de vida e eles forem suficientes para incapacitar o membro, então proceda normalmente.

Dano por Veneno

Venenos e Poções causam a perda de pontos de Atordoamento em primeiro lugar. No entanto, se a vítima não receber cuidados médicos dentro de HT horas, minutos ou até mesmo segundos (dependendo da intensidade do efeito do veneno — a critério do GM) será necessário fazer um segundo teste de HT para resistir ao veneno, com todos os modificadores. No caso de uma falha, a vítima perderá os pontos de vida normalmente. No caso de venenos cujo efeito específico é diferente da perda de pontos de HT (como é o caso do Curare, pág. 121) imponha estes efeitos.

4º estilos

O termo “artes marciais” compreende um número enorme de disciplinas. Existem muitos objetivos, filosofias e tipos de armas diferentes. Cada escola, ou conjunto de ensinamentos e técnicas, é chamada de “estilo”. Estilos com histórias similares podem variar muito em termos de posturas, manobras e em caráter geral. Existem estilos “duros” cujo trabalho é mais agressivo e os mais “suaves” que se concentram mais na defesa. Há também aqueles que são uma combinação de ambos. As técnicas tradicionais competem pela supremacia com as mais modernas e pragmáticas. Alguns estilos foram criados apenas para exercícios e eventos esportivos; outros funcionam melhor nas ruas. E além de tudo isso, cada estilo tem seu “sabor” especial que o torna único e identifica seus adeptos.

Numa campanha de *Gurps Artes Marciais*, a escolha de um ou mais estilos para um PC fornece um ângulo novo para a interpretação. Em combate, suas ações serão determinadas por seu treinamento. No *dojo* (escola) e também no dia-a-dia, seu comportamento será influenciado pelos ensinamentos espirituais (ou pela falta deles) de seu estilo. Esta escolha fornecerá também uma orientação para a escolha das perícias e manobras especiais do lutador.



Este capítulo descreve os diversos estilos, alguns históricos, alguns futuristas e outros fantásticos, mas estas descrições não precisam ser seguidas ao pé da letra. Desde o início do século XX temos visto muita fusão entre as técnicas das artes marciais, na medida que os especialistas procuram combinar os melhores elementos dos diferentes estilos. E quem sabe o que nos reserva o futuro? Além disso, existem tantas variações dentro de um mesmo estilo (é provável que existam centenas de escolas de Karatê, por exemplo) que um especialista em artes marciais irá provavelmente criticar qualquer afirmação genérica feita sobre *qualquer* estilo.

Os GM devem se sentir à vontade para modificar as descrições de estilos para adequá-los a sua campanha e a sua perspectiva das perícias em questão. Alguns GMs dispensarão a maioria ou até mesmo todas as regras deste capítulo; pode ser que alguns jogadores não queiram lidar com toda a contabilidade exigida por estas regras. Por outro lado, a dimensão extra acrescentada ao personagem do artista marcial pode valer a pena.

Cada estilo será descrito brevemente, com sua história, antecedentes e uma visão geral de suas táticas específicas e filosofias. As manobras e perícias características do estilo serão relacionadas e descritas.

PERÍCIAS

Cada estilo ensina mais do que uma perícia; a maioria deles inclui várias, mas nem todas elas são perícias de combate. Um artista marcial deve ser competente em muitas áreas diferentes, transcendendo os limites das perícias do Judô ou do Karatê (v. as aplicações do Judô e do Karatê). Os exemplos comuns de perícias físicas incluem as perícias com Armas e de Combate, Salto e Acrobacia. Muitas artes marciais também ensinam uma religião ou uma filosofia. Além disso, alguns estilos afirmam possuir perícias secretas altamente poderosas, mas existe mais chance delas aparecerem numa campanha cinematográfica.

As regras a seguir influenciam a criação do personagem e os pontos ganhos através do estudo (v. MB pág. 82); estes pontos são aprendidos na escola e seguirão as orientações descritas abaixo. Pontos ganhos durante as aventuras podem ser gastos da maneira que o jogador preferir, seguindo as orientações e diretrizes impostas pelo estilo escolhido pelo personagem.

Perícias Primárias, Secundárias e Opcionais

Cada estilo enfatiza certas perícias em detrimento de outras, e algumas delas podem ser ensinadas apenas a estudantes avançados. Para traduzir isto em termos do jogo, elas são divididas em perícias Primárias, Secundárias e Opcionais.

Perícias Primárias

As perícias Primárias refletem o foco principal do estilo escolhido; em geral elas são ensinadas primeiro e os estudantes dedicam mais tempo e energia para dominá-las. O nível de habilidade em todas as perícias Primárias tem de ser semelhante; não é permitida nenhuma diferença maior do que dois níveis (exceto no caso daqueles que estudam mais de um estilo — v. pág. 75).

Quando escolhe um estilo, o personagem precisa gastar pelo menos um ponto em cada perícia Primária; isto está incluído no custo do estilo.

Exemplo: as perícias Primárias do estilo Aikidô são o Judô e a Arte do Judô. Estas são as perícias Primárias usadas por esta graciosa forma “suave.”

Perícias Secundárias

As perícias Secundárias também fazem parte do repertório do estilo, mas são ensinadas apenas nos níveis mais avançados ou não recebem muita atenção. As perícias Secundárias não podem ser enfatizadas enquanto o personagem não tiver conseguido o NH igual a 15 (Faixa Preta) em todas as perícias Primárias. Todas as perícias Secundárias precisam ficar pelo menos um nível abaixo do menor NH dentre as perícias

A Criação de Novos Estilos

Existem centenas de estilos de artes marciais e milhares de variações dentro deles. Nenhum livro tem espaço para cobrir todas elas. Além disso, há um eterno desacordo entre os praticantes das artes marciais com relação aos pontos fortes de cada estilo. É fácil descrever novos estilos dentro do esquema de *GURPS Artes Marciais*. Na verdade, mestres e jogadores criativos podem inventar seus próprios estilos.

Os critérios para se criar um estilo novo são muito simples. Primeiro o GM deve ter uma idéia bem clara sobre o tipo de forma que ele está criando. O estilo é agressivo (se concentrar em chutes e socos), defensivo (chaves e arremessos) ou uma combinação dos dois? Existe ênfase particular em alguma manobra (chutes, por ex.?) Quais perícias com arma (se houver alguma) e perícias que não são de combate (filosofia, etc.) o estilo tem? Se não conhece o estilo por experiência própria, o GM pode ler revistas e livros a respeito; fotos das principais manobras podem ser muito úteis para decidir quais penalidades e bônus o estilo terá.

Depois disso, o GM estará apto a fazer uma lista de perícias Primárias, Secundárias e Opcionais; no caso de uma campanha cinematográfica é preciso acrescentar algumas habilidades cinematográficas. As manobras são escolhidas, com alguns bônus e talvez penalidades, definindo-se um custo em pontos para o estilo. Ao criar um estilo o GM deve tentar manter o custo total em pontos abaixo de 25 (35 para a versão cinematográfica); um limite mais razoável seria de 15 a 20 pontos. Lembre-se de que este é o custo em pontos para um estudante do estilo, e não um mestre.

Por último, o GM pode decidir que lugar o estilo terá na campanha. Trata-se de um estilo conhecido do público ou é um “estilo secreto”, ensinado apenas por alguns poucos mestres ocultos? O estilo pode até ser ilegal em seu local de origem. Pode ser que um jogador com um personagem artista marcial habilidoso queira que seu criador invente e popularize um estilo novo durante a campanha. V. a coluna lateral da próxima página se quiser mais informações a respeito



O Desenvolvimento de Novos Estilos Durante o Jogo

A história das artes marciais está repleta de estudantes avançados das formas clássicas que criaram seus estilos próprios. O Jeet Kune Do de Bruce Lee é um dos exemplos mais recentes (v. a coluna lateral, das pág. 11-12). Pode ser que o PC queira reproduzir esta situação, criando sua própria arte. Mas isso não é fácil. O candidato a criador deve ser um especialista em pelo menos um estilo antes de poder desenvolver seu próprio estilo. Mesmo assim, o estilo pode não ser aceito pela comunidade das artes marciais, que pode considerá-lo plágio ou oportunismo. O artista marcial precisa estar muito seguro de si antes de tentar fundar um estilo.

Se quiser criar um estilo, o PC precisará satisfazer as seguintes condições. Primeiro, ele deve ter um nível de habilidade maior ou igual a 20 em todas as perícias Primárias que ele pretende incluir no novo estilo; além disso, ele deve ter pelo menos uma perícia Primária com NH igual a 24. Por último, sua Reputação deve ser no mínimo igual a +3, ou ninguém lhe dará a menor confiança. Tudo isso representa o nível de maestria que um artista marcial verdadeiro precisa ter antes de tentar criar uma forma nova.

Em seguida, o PC tem de desenvolver a mecânica do estilo, como descrito no parágrafo *A Criação de Novos Estilos* na pág. 71. O GM deve trabalhar com o jogador e em qualquer instância terá a palavra final sobre a legalidade do estilo proposto. Algumas restrições: o estilo não deve conter nenhuma manobra que seu criador não consiga executar com um nível de habilidade maior ou igual ao de faixa preta (isto é, NH modificada maior ou igual a 15). O mesmo se aplica às perícias: o criador do estilo precisa conhecer todas as perícias que planeja incluir em seu estilo (inclusive as perícias Secundárias e Opcionais) com NH maior ou igual a 15.

Se dois ou mais PCs se reunirem para criar um estilo, o GM pode permitir que eles unam seus esforços (i.e., os estilos que eles conhecem) mas com uma limitação: todos os PCs envolvidos precisam ser capazes de executar todas as manobras do novo estilo nos níveis de habilidade exigidos (v. acima).

Uma nova arte marcial não pode ser criada da noite para o dia. Pelo menos um ano de jogo precisa ser gasto neste desenvolvimento, e o GM pode exigir mais tempo. Os aventureiros usarão parte de seu tempo em outras atividades; acrescente mais um mês ao tempo requerido para cada semana que seu criador passar se aventurando. O desenvolvimento inclui reuniões com os co-criadores, a prática dos novos movimentos, o desenvolvimento de novos *katas*, ensino e demonstração dos novos movimentos aos membros da comunidade de artes marciais.

Continua na próxima página...

Primárias (isto é, se o NH mais baixo dentre as perícias primárias for 13, nenhuma perícia Secundária pode ser maior que 12). Antes de aumentar o NH das perícias Secundárias o estudante precisa aperfeiçoar as perícias Primárias.

Se o nível pré-definido do artista marcial numa perícia Secundária (ou Opcional) for maior do que o permitido por estas regras, ele obviamente não será penalizado por isto.

Assim que todas as perícias Primárias do aprendiz tiverem um nível maior ou igual a 15, ele poderá aprender as perícias Secundárias e Opcionais em qualquer nível, inclusive alcançando (ou ultrapassando) o NH das perícias Primárias. Isto reflete o fato de que um estudante com um alto nível de especialização tem mais liberdade para pesquisar, e também porque alguns detalhes do estilo só são ensinados aos alunos mais avançados.

Não existe um nível de habilidade mínimo para as perícias Secundárias até que o nível de habilidade do personagem em todas as perícias Primárias tenha chegado a 15 (Faixa Preta). Quando isso acontecer, as perícias Primárias não poderão ser aperfeiçoadas até o estudante ter gasto pelo menos um ponto de personagem em cada uma das perícias Secundárias. Nenhum outro aperfeiçoamento das perícias Secundárias será exigido, mas os estudantes mais versáteis o desejarão. Exemplo: as perícias Secundárias para o Aikidô são a arte da Katana e da Espada Curta. Estas técnicas não são indispensáveis para os arremessos circulares do Aikidô, mas são ensinadas aos estudantes avançados.

Perícias Opcionais

As perícias Opcionais podem ou não ser ensinadas em qualquer escola particular (a critério do GM) ou o PC pode optar por não aprendê-las; de qualquer modo, elas não são enfatizadas neste estilo, pelo menos até que o estudante tenha aprendido todos os ensinamentos básicos. Enquanto o personagem não tiver um NH maior ou igual a 15 em todas as perícias Primárias, cada habilidade Opcional precisará ser pelo menos 2 níveis mais baixo do que o menor nível de habilidade em alguma das perícias Primárias (no exemplo acima, nenhuma perícia Opcional poderia ser aprendida com NH maior que 11). O NH nas perícias Opcionais pode ser mais alto do que o NH das perícias Secundárias.

Tudo isto se aplica apenas às perícias ensinadas pelo estilo em questão. Um lutador que aprendeu algumas perícias em outro local pode não conhecê-las a nível algum; as regras descritas neste capítulo representam o processo normal de aprendizado que o estudante daquele estilo seguiria.

Exemplo: as perícias Opcionais do Aikidô são a Língua japonesa, Bastão e Teologia (shintô). Nenhuma delas é necessária para a prática hábil do estilo, mas todas podem contribuir para uma compreensão completa dele, e os estudantes avançados seriam encorajados a aprendê-las.



Variações nas Regras

As regras para perícias Primárias e Secundárias simulam a forma pela qual elas são ensinadas numa escola real. Numa situação em que o estudante pudesse vir a aprender uma perícia *fora* da escola, o GM pode consentir em que ela seja aprendida em qualquer nível...Embora, o mestre do PC possa vir a desaprovar o investimento de tempo em formas ou manobras estranhas. Isto fica completamente a critério do GM.

Perícias Cinematográficas

Muitos estilos carregam consigo um conjunto de lendas, narrativas de feitos dos quais somente os verdadeiros mestres são capazes. Estas são as "perícias Cinematográficas". Nem todos os estilos têm perícias Cinematográficas. Não existem histórias de feitos miraculosos de policiais ninjas, por exemplo, portanto o estilo corpo-a-corpo Policial não tem nenhuma perícia Cinematográfica. De modo geral, as perícias Cinematográficas de um determinado estilo representam um exagero heróico das verdadeiras técnicas do estilo.

Exemplo: as perícias Cinematográficas associadas ao Aikidô são a Postura Imóvel, Arte da Invisibilidade, Resistência Mental, Pontos de Pressão, Pontos Secretos e Desviar — todas técnicas "suaves".

Numa campanha cinematográfica o custo do estilo cinematográfico (v. pág. 74) inclui um ponto a ser gasto em cada perícia Cinematográfica ensinada. O estudante tem de ter todas as perícias Primárias com nível de habilidade maior ou igual a 16 antes de poder aprender qualquer perícia Cinematográfica. Este tipo de ensinamento só começa quando o aluno obtém uma faixa preta. O estudante que ainda não tem as perícias Primárias neste nível não será capaz de usar as perícias Cinematográficas. Ele adquirirá a compreensão necessária para usar estas habilidades esotéricas quando seu domínio das perícias "mundanas" tiver atingido o nível apropriado (como seu mestre sem dúvida afirmará). Visando estas regras o GM pode requerer que um personagem pague um ponto de personagem por cada perícia Cinematográfica (isto é, cobrar o preço total do estilo cinematográfico) independente do NH que ele tem nas perícias Primárias. No entanto, é mais prudente não cobrar estes pontos logo de início e só exigir que os personagens gastem pontos em perícias Cinematográficas à medida que estas perícias são realmente aprendidas.

Normalmente a vantagem Treinado por um Mestre (ou em certos casos, a vantagem Mestre de Armas) é exigida para se aprender *qualquer* perícia Cinematográfica, independente de seu nível de habilidade.

MANOBRAS

A maioria dos estilos tem um conjunto específico de *Manobras* ofensivas e defensivas, às vezes excluindo todas as demais. Um personagem treinado em qualquer estilo será mais eficiente em suas Manobras. O personagem tem de gastar pelo menos meio ponto de personagem em todas as Manobras regulares daquele estilo, e poderá aperfeiçoá-las como descrito na página 42.

Certos estilos exigem que os estudantes aprendam determinadas manobras em níveis mais altos, mesmo no início, e nenhum lutador pode chegar à faixa preta sem ter gasto pelo menos 2 pontos de personagem em cada uma das Manobras de seu estilo — a menos que isso vá fazer com que o NH na Manobra fique acima do limite máximo permitido. Fora isso, cada estudante pode dar ênfase a qualquer Manobra que ele e seu mestre considerem mais importante.

Se a Manobra não fizer parte daquele estilo, o personagem não poderá aprendê-la além do nível pré-definido (os GMs podem permitir exceções a seu critério). Fazer com que os PCs se atinham às Manobras de seu estilo é útil por dois motivos. Primeiro, dá uma dimensão de representação ao combate, pois cada lutador tem seu próprio "repertório" de movimentos. Segundo, fica mais fácil para os jogadores se lembrarem quais Manobras eles podem realizar; lembrar-se de 4 ou 5 Manobras é mais fácil do



O Desenvolvimento de Novos Estilos Durante o Jogo

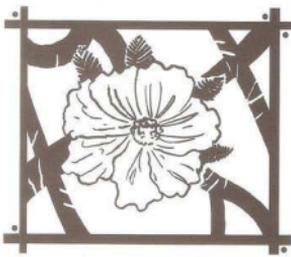
(Continuação)

Depois de todo esse trabalho, o GM precisa avaliar a recepção dada ao novo estilo. Isto dependerá do mundo da campanha. No Japão do século XIX, novos estilos surgiam pelo país inteiro e as pessoas eram receptivas às novas formas, principalmente se o professor que as propunha era alguém respeitado. Por outro lado, na China antiga o novo estilo era visto como uma transgressão dos ensinamentos sagrados dos antigos mestres.

Outros fatores que contribuem são o endereço dado por outros artistas marciais de renome, principalmente se eles começarem a estudar a nova forma; o apoio de publicações especializadas e as informações confidenciais que passam de boca em boca, além das demonstrações públicas dos pontos fortes do novo estilo. Uma grande parte disso deve ser representada em jogo, com o PC abordando diversas figuras da comunidade (juntamente com seu professor original) e mostrando a elas seu novo estilo; o uso da forma em torneios (ou, nos tempos antigos, em duelos) e até mesmo em táticas promocionais (desde entrevistas em revistas de artes marciais até a contratação de mensageiros em todo o país).

Quando uma quantidade considerável de tempo e esforço tiverem sido despendidos na criação e divulgação da nova arte, o GM joga os dados e consulta a Tabela de Reação para determinar a resposta do público.

Continua na próxima página...



que tentar memorizar todas elas, especialmente se o jogador não tiver experiência prática em artes marciais, o que traz dificuldade para a visualização da ação. Por último, isto reflete a realidade das artes marciais: muitos artistas marciais têm uma tendência a se especializar em movimentos específicos.

Manobras Cinematográficas

As Manobras Cinematográficas de um estilo são simplesmente as Manobras menos realistas, geralmente atribuídas àquele estilo. Em geral, elas são mais apropriadas para campanhas cinematográficas do que para as realistas, por isso elas são separadas das Manobras comuns e seu preço está incluído apenas no custo do estilo cinematográfico.

O fato delas poderem ou não ser aprendidas por um personagem em geral depende do tipo de campanha (realista ou cinematográfica); o GM pode querer incluir algumas delas numa campanha realista, aumentando de maneira apropriada o custo do estilo.

Estas manobras não exigem a vantagem Treinado por um Mestre como pré-requisito, com exceção das diversas Defesas Ampliadas (Bloquear, Esquivar ou Aparar).

O Desenvolvimento de Novos Estilos Durante o Jogo

(CONTINUAÇÃO)

Modificadores: -1 a -10, dependendo da receptividade da comunidade às novas idéias; a Reputação do PC (se houver mais de um envolvido no desenvolvimento do estilo, use a que for mais alta); +1 para cada artista marcial de renome (nível de habilidade médio de 18+, Reputação +2 ou mais) que apoiar publicamente o estilo; +1 a +5 para as demonstrações públicas bem sucedidas; -1 a -7 se a demonstração acabar em desastre; +1 a +3 para as tentativas promocionais bem sucedidas (dobre os modificadores negativos se elas fracassarem); um modificador básico entre +5 e -5, dependendo da opinião do GM sobre a qualidade do novo estilo e sobre a representação do PC em situações importantes.

Uma reação melhor ou igual a Boa significa que a arte marcial foi aceita e apreciada; muitos estudantes se interessarão e o PC pode abrir escolas dedicadas exclusivamente àquele estilo. O novo estilo pode ser tornar um elemento da campanha. O criador do estilo pode justificar uma Reputação Ampliada. Dependendo da habilidade com a qual o desenvolvimento do novo estilo foi representada, o GM pode dar como presente os pontos de personagem necessários.

Uma reação Neutra ou Fraca indica frieza. Algumas pessoas farão pouco caso ou censurarão a inovação, e a maioria simplesmente não tomará conhecimento. O criador pode passar mais um ano desenvolvendo o estilo, tentando obter mais apoio e dar demonstrações, e fazer um novo teste submetido a um redutor igual a -1.

Uma reação Ruim significa que os artistas marciais mais respeitáveis condenam publicamente o estilo, e não desejarão qualquer associação com ele; o criador é considerado um oportunista, indigno de atenção. Reduza em 1 ponto a reputação do PC. Não vale a pena tentar de novo; o PC inteligente deixará o assunto de lado, ou tirará seu estilo das atenções do público, desenvolvendo suas perícias longe dos olhos hostis.

Uma reação Desastrosa indica não apenas que o estilo não foi aceito (sendo criticado por todos) como também a reputação do PC será prejudicada; reduza em 3 pontos a Reputação dele. Em certas culturas e ambientes (ex.: num tempo antigo) o criador seria exilado ou perseguido.

Continua na próxima página...

O Custo do Estilo

Cada estilo tem um preço em pontos de personagem, que representa o número mínimo de pontos que tem de ser reservado para aprender as perícias e manobras bem o suficiente para receber os benefícios da familiaridade com o estilo. O custo se baseia no número de perícias Primárias e Manobras do estilo. Cada perícia Primária e cada Manobra aumenta o custo do estilo em 1 ponto. A maioria dos estilos tem um custo mínimo de 5 pontos (que representam 1.000 horas de estudo). Isto não significa que não se pode aprender algo sobre artes marciais em menos tempo; afinal, meio ponto (100 horas) compra a perícia em Judô ou Caratê. Entretanto, isto representa algum treinamento em apresamento da luta livre e golpes efetivos, não o escopo total de um verdadeiro artista marcial. Existem exceções, como Corpo-a-Corpo em Defesa Pessoal, que são deliberadamente simples de aprender e não contêm elementos “artísticos” ou filosóficos. Elas tem um custo muito baixo em pontos.

Note que a maioria dos estilos tem dois custos em pontos. O segundo representa o valor ampliado em pontos de personagem em campanhas cinematográficas (ver abaixo). Se o GM decidir que certas perícias cinematográficas não estarão disponíveis, ou que todos os personagens podem aprender determinadas Manobras Cinematográficas, então o custo do estilo terá de ser ajustado de maneira adequada.

Gastando os Primeiros Pontos

Os pontos gastos com o “custo” do estilo vão diretamente para a compra de perícias Primárias ou para o aperfeiçoamento de Manobras. Pelo menos 1 ponto com cada perícia Primária; pelo menos meio ponto precisa ser gasto com cada Manobra Média, e pelo menos 1 ponto com cada Manobra Difícil. Os pontos remanescentes podem ser divididos entre as perícias Primárias e as Manobras do estilo conforme a preferência do personagem.

Exemplo: O Aikidô tem duas habilidades Primárias e quatro Manobras. Isto faz com que seu custo em pontos seja 6. Quando escolhe o Aikidô como estilo, o personagem precisará gastar um mínimo de 1 ponto em cada perícia Primária (Judô e Arte do Judô). Também precisa gastar ½ ponto em cada uma das Manobras Médias (Chave de Braço e Queda) e um ponto inteiro em cada uma das Manobras Difíceis (Chave de Dedo e Luta no Solo). Isto dá um total de 5 pontos. O ponto remanescente pode ser dividido à vontade entre Manobras e perícias Primárias. O jogador sempre pode optar por gastar mais, mas o mínimo é 6, e portanto o custo em pontos do estilo é 6.

Alguns estilos exigem estudos adicionais em determinadas Perícias ou Manobras; isto estará especificado para aquele estilo, e o custo extra estará incluído no custo do estilo. Exemplo: An Ch'i tem a notação (2 pontos) depois da Manobra Finta. Ao acrescentar este estilo, o lutador precisa gastar *pelo menos 2 pontos* em Finta porque o estilo enfatiza os movimentos de finta.

O Custo do Estilo Cinematográfico

A maioria dos estilos tem um segundo custo em pontos, o Cinematográfico. Numa campanha cinematográfica o personagem precisa pagar um ponto a mais para cada perícia Cinematográfica e Manobra existente naquele estilo. Este custo extra não inclui a vantagem Treinado por um Mestre, que precisa ser adquirida à parte se o personagem quiser aprender qualquer perícia Cinematográfica que seja.

Estes pontos extras são gastos nas perícias e Manobras Cinematográficas da mesma forma: pelo menos 1 ponto em cada perícia, e pelo menos meio ponto em cada Manobra Cinematográfica Média e 1 ponto para cada Manobra Cinematográfica Difícil. Todos os pontos remanescentes serão divididos entre estas perícias e manobras de acordo com a preferência do jogador. Lembre-se que o estudante não pode usar as perícias Cinematográficas antes de aprender todas as perícias primárias do estilo com NH igual a 16 ou mais. O GM pode exigir que ele pague por elas, mas com pelo menos 1 ponto cada. Neste caso a perícia é relacionada na folha do personagem sem o nível de habilidade, para refletir o fato de que o personagem ainda está aprendendo a perícia e não pode usá-la.

Alguns estilos também têm as habilidades cinematográficas Bloqueio, Esquiva ou Apar Ampliadas. O custo destas habilidades é somado diretamente ao custo do estilo. Estes pontos dão ao estudante um bônus igual a +1 na defesa ativa apropriada, representando a ênfase do estilo nos movimentos defensivos. Embora estejam listadas como Manobras Cinematográficas, elas não podem ser aprendidas sem a vantagem Treinado por um Mestre, mesmo em uma campanha cinematográfica na qual outras Manobras Cinematográficas são permitidas para todos os jogadores.

Os estudantes de um estilo não precisam aprender todas as suas habilidades cinematográficas. Se optarem por não comprar algumas das perícias e manobras, ou se o GM decidir que determinadas habilidades simplesmente não estão disponíveis, o custo total do estilo deve ser reduzido em 1 ponto para cada habilidade não escolhida. Presuma que o mestre não conhece estes segredos ou não os quis ensinar por algum motivo. O estudante não poderá aprendê-los de forma alguma a menos que encontre outro mestre (uma busca) ou aprenda outro estilo que as ensine.



Se o GM determinar que todos os personagens podem aprender certas Manobras Cinematográficas, então o custo destas manobras deve ser acrescentado ao custo do estilo realista. O custo do estilo cinematográfico não será alterado, pois ainda inclui todas as perícias e manobras do estilo.

COMBINANDO ESTILOS

Muitos artistas marciais famosos do presente e do passado estudaram mais de um estilo. Os PCs que são artistas marciais dedicados podem tentar fazer o mesmo. O estudante precisa pagar normalmente o custo total de cada estilo, sujeito às regras especiais que veremos a seguir.

Estilos Adquiridos Durante a Criação do Personagem

Quando um personagem novo é criado com mais de um estilo, ele precisa conhecer todas as perícias primárias de cada estilo. Assim, o personagem com vários estilos terá altos níveis de habilidade numa grande variedade de perícias. As mesmas habilidades não precisam ser compradas repetidamente; os personagens terão apenas um nível de habilidade em Caratê, por exemplo. As alterações introduzidas pelos diversos estilos serão refletidas pelas novas Manobras disponíveis. O PC precisa pagar o custo total de todos os estilos nos quais ele é proficiente. Entretanto, se dois estilos tiverem

O Desenvolvimento de Novos Estilos Durante o Jogo

(Continuação)

Desenvolvimento Secreto

Outra alternativa é o fundador do estilo evitar a prática pública. Isto pode ser determinado por sua filosofia (o zen budismo e o taoísmo não vêm a autopromoção com bons olhos) ou pelas circunstâncias (na Okinawa ocupada pelos japoneses, os professores de estilos de combate tinham de praticar em segredo ou enfrentar a morte por tortura). Neste caso ele pode contatar estudantes em potencial de maneira reservada. Use testes de reação modificados conforme a descrição acima; eles devem ser representados antes dos testes serem feitos e modificados de maneira apropriada. Uma reação Ruim ou Desastrosa significa que o estudante em potencial vai querer revelar o segredo, e a situação precisará ser tratada de acordo.



Habilidades Cinematográficas e Pré-Requisitos

Em certos casos (o/s) pré-requisito(s) das habilidades cinematográficas de um estilo não estão relacionados como perícias Primárias do estilo, e sim como Secundárias ou Opcionais. Entretanto, para aprender ou aperfeiçoar uma habilidade cinematográfica o estudante precisa conhecer todos os seus pré-requisitos com NH 12+, mesmo que elas sejam perícias Secundárias ou Opcionais. Como o nível de habilidade nas perícias Primárias tem de ser pelo menos um ponto maior que o NH nas perícias Secundárias e dois pontos acima das Opcionais até o nível de faixa preta (15+) ser alcançado, o estudante que optar por ter NH 12+ numa perícia Secundária ou Opcional para atender um pré-requisito precisará conhecer as perícias Primárias de seu estilo com NH 13, 14 ou mais desde o início. Este efeito é intencional. Um mestre só ensinará os truques mais difíceis e guardados mais zelosamente aos estudantes mais promissores, o que é um motivo a mais para estas habilidades serem consideradas cinematográficas.



Os Uniformes das Artes Marciais

O uniforme mais comum do artista marcial é o gi, um costume parecido com um kimono composto de jaqueta e calças, criado para permitir a máxima flexibilidade. Os uniformes de Judô têm um certo acolchoamento na jaqueta, pois seus praticantes passam boa parte do tempo caindo ou sendo arremessados sobre o tatami (este acolchoamento é muito leve para ser considerado uma blindagem). O uniforme do Caratê é mais leve. Em geral, estes uniformes são todos brancos, mas depois da moda ninjã dos anos 1980, algumas escolas mudaram para o preto.

O gi é usado na maioria das escolas de artes marciais. Mais recentemente, alguns dojos optaram pela roupa de ginástica normal. Embora os tradicionalistas não vejam isso com bons olhos, é bom lembrar que o gi originalmente não era nada além de uma forma simplificada de uma vestimenta japonesa de uso diário, portanto não existe nenhum misticismo inerente à roupa.

Muitas escolas, principalmente as ocidentais, decoram a jaqueta com apliques bordados que representam a escola. Certas competições também dão apliques aos vencedores, ou até mesmo para todos os participantes. Um mestre tradicional não permitirá o uso destas distrações ocidentalizadas.

Hoje em dia, a maioria dos estilos de artes marciais usa este tipo de uniforme, mesmo quando um tipo diferente de vestimenta era utilizado tradicionalmente. Quando um estilo moderno usar roupas diferentes, este fato será comentado no texto da coluna lateral, junto à descrição daquele estilo.

Os Uniformes de Aikidô

O uniforme moderno do Aikidô é similar ao uniforme do Judô (v. acima). O mais tradicional (ainda utilizado em muitas escolas) tem a jaqueta normal do Judô sobre uma saia preta dividida em duas partes (*hakama*).

manobras ou perícias primárias em comum, o personagem *não* deve pagar duas vezes pela mesma perícia ou manobra; veja a seguir o que fazer com estes pontos excedentes.

Exemplo: o Pentjak Silat, o Tae Kwon Do e o Muay Thai têm o Caratê como perícia Primária. O personagem que compre todos estes estilos gastará apenas um ponto na perícia Caratê, e não 3; isto significa que existem 2 pontos excedentes no custo destes estilos.

Os pontos “excedentes” no custo dos estilos que resultam da duplicação de habilidades podem, a critério do GM, ser considerados “perdidos”. Pode-se dizer que eles representam o treinamento extra necessário para dominar as diferentes posturas e movimentos de cada estilo. Esta é provavelmente a melhor opção para uma campanha realista.

O GM também pode permitir que estes pontos “excedentes” sejam gastos nas Manobras e perícias Primárias de *qualquer* um dos estilos do personagem, com a justificativa de que o cruzamento dos estilos pode levar a uma melhor compreensão das técnicas comuns. É provável que este método funcione melhor numa campanha cinematográfica.

Em todo caso, recomenda-se fortemente que o GM exija que pelo menos 1 ponto por estilo além do primeiro seja “perdido”, simplesmente para contrabalançar os vários pontos de Familiaridade com o Estilo (v. pág. 26) que o personagem efetivamente receberá de graça por aprender cada um dos novos estilos.

Aprendendo Novos Estilos Durante o Jogo

O personagem pode também aprender um estilo novo durante o decorrer da campanha. Primeiro ele precisa encontrar um professor. Dependendo da campanha e do estilo que ele deseja aprender, isto pode ser tão simples quanto abrir as Páginas Amarelas ou exigir uma busca. Como regra, para se estudar artes marciais é *necessário* ter um professor. Veja o texto na coluna lateral da página 153.

Depois de encontrado o professor, o estudante começa a gastar os pontos de personagem para adquirir as habilidades necessárias, primeiro as perícias Primárias e depois as Manobras. Os pontos de personagem necessários podem ser pontos “economizados” ou pontos ganhos em aventuras (se a aventura exercitar as perícias apropriadas). A maneira mais realista de obter estes pontos é, claro, designando horas de estudo; 200 horas por ponto.

O estudante ganha *familiaridade* com o estilo (v. pág. 26) depois de gastar seu primeiro ponto estudando-o. Ele pode conseguir isso depois de uma simples sessão de treino com o mestre ou um outro estudante mais avançado, mas muitos mestres não *deixam o discípulo* treinar enquanto ele não tiver gasto várias horas em exercícios simples e katas.

O estudante não “conhece” o estilo até ter gasto um número de pontos de personagem equivalente ao custo do estilo, conforme as regras vistas anteriormente. Exemplo: tanto o Judô quanto o Aikidô tem Judô e Arte do Judô como perícias primárias. Mas independente de quão bom é no Judô, você não “conhecerá” o Aikidô enquanto não tiver gasto 6 pontos em treinamento do Aikidô depois de encontrar um professor de Aikidô.

Regra Opcional: Detalhe Extra

Aqueles que desejam uma simulação muito detalhada e realista da proficiência em vários estilos podem exigir que as perícias de cada estilo sejam aprendidas separadamente. No exemplo acima, o PC teria três níveis de habilidade diferentes da perícia em Caratê: Caratê (Silat), Caratê (Tae Kwon Do) e Caratê (Muay Thai). Ele receberia um ponto para cada perícia e poderia conhecê-las em níveis diferentes. Entretanto, cada uma destas perícias teria de ser aperfeiçoada separadamente, pois não existiria nível pré-definido entre elas. As Manobras de um estilo só funcionariam com as perícias que fazem parte daquele estilo. Em combate, o PC tem de anunciar, a cada turno, qual estilo que vai usar.

Aikidô/Aiki-Jutsu 6 pontos/13 pontos

O Aikidô é antes de tudo um estilo artístico ou “do” (v. pág. 10). Tornou-se muito popular recentemente tanto como método de defesa pessoal quanto como esporte. Em geral seu valor como defesa é exagerado, já que ele é mais uma arte do que uma técnica de combate. Por outro lado, seu antecessor, o Aiki-Jutsu, era um sistema de combate altamente eficiente. Os dois foram fundados pelo mesmo homem, Morihei Uyeshiba, durante as décadas de 20 e 30 no Japão. Diz-se que Uyeshiba era capaz de feitos superhumanos, cujos segredos podem (numa campanha cinematográfica) ter sido passados para alguns estudantes selecionados.

A principal técnica do Aikidô é o arremesso. Teoricamente o arremesso precisa descrever um movimento circular. No Aikidô o atacante deve fluir com o movimento, realmente colaborando com o arremesso e usando a Manobra Queda (v. pág. 45) para cair ao chão. Este tipo de treinamento criaria problemas numa luta real. O Aiki-Jutsu usa a mesma teoria mas de uma maneira mais pragmática. Espera-se que o oponente resista à tentativa de arremessá-lo e uma série de movimentos é usada para “persuadi-lo.”

Perícias Primárias: Judô

Perícias Secundárias: Arte da Katana, Arte da Espada Curta

Perícias Opcionais: Língua (japonês) Bastão e Teologia (Shinto)

Manobras: Chave de Braço, Queda, Chave de Dedo, Luta no Solo (Judô)

Perícias Cinematográficas: Postura Imóvel, Arte da Invisibilidade, Resistência Mental, Pontos de Pressão, Pontos Secretos, Desviar

Manobras Cinematográficas: Rolar com o Golpe

An Ch'i 9 pontos/12 pontos

Este estilo chinês incomum concentra-se no uso de armas e dispositivos ocultos, e é ensinado em segredo. O uso de ferramentas exóticas transforma-o em um primo distante do Ninjutsu, e pode ser que praticantes do An Ch'i exilados no Japão, estivessem entre os ninjas originais.

Este estilo se concentra no uso de armas de arremesso. Diz-se que os mestres deste estilo são capazes de transformar qualquer utensílio doméstico comum em uma arma letal (ver a Arte do Arremesso, pág. 40) Esta forma também se especializa nas técnicas de ocultamento de pequenas armas de arremesso, como flechas impulsionadas por molas, shurikens disfarçados de coisas comuns como moedas, dardos de aparência inofensiva e inúmeros outros truques (os jogadores e o GM são encorajados a usar sua imaginação neste passo). Durante o combate, o especialista em An Ch'i tentará pegar seu oponente de surpresa. Ele parece inofensivo. De repente, armas surgem em suas mãos e ele começa a atirá-las contra os inimigos, visando os pontos vitais. Os mestres de An Ch'i são também conhecidos por encher seus esconderijos de armadilhas exóticas.

Numa campanha cinematográfica este estilo é ideal para Mestres de Armas. Na verdade, algumas das alegações extraordinárias sobre este estilo o tornam mais apropriado para a representação cinematográfica. Os mestres deste estilo podem aprender Pontos de Pressão e Golpe Vigoroso, que podem ser usados apenas com armas de arremesso.

Como estilo, o An Ch'i é bastante incompleto e é provável que não tenha sido concebido para ser estudado isoladamente, e sim em combinação com outros estilos, principalmente as formas externas do Kung Fu. Este estilo era comum entre o equivalente chinês dos ninjas, os Lin Kuei ou “demônios da floresta.”

(Nota: Os GMs podem restringir este estilo a campanhas cinematográficas).

Perícias Primárias: Sacar Rápido (Faca e Shuriken), Ocultamento, Arremesso, Armadilhas

Muitos estilos têm um sistema estruturado de graduação ou classificação, que vai desde o iniciante até o mestre na arte. O mais comum deles é o sistema de faixas empregado no Judô, Caratê, Aikidô e várias outras formas japonesas. Um dos sistemas de faixas mais comuns é o que mostramos a seguir, com os níveis de habilidade mais ou menos correspondentes. Este nível de habilidade deve ser o nível médio de todas as perícias Primárias (v. pág. 71) da forma em questão.

Faixa Branca ou Vermelha: iniciante, este é o nível mais baixo. O nível de habilidade pode variar entre o valor do pré-requisito (DX-6) e 10.

Faixa Amarela: O iniciante depois de algum treinamento. Nível de habilidade 11. Pelo menos 2 pontos de personagem devem ter sido gastos em cada perícia Primária.

Faixa Laranja: Nível de habilidade 12.

Faixa Verde: Um estudante mais ou menos competente. Nível de habilidade 13.

Faixa Azul: Neste nível, o estudante já pode ajudar o professor a dar a aula. Nível de habilidade 14.

Faixa Marrom: Um artista marcial competente, que ajuda a ensinar as técnicas mais simples. Nível de habilidade (médio) igual a 14,5.

Faixa Preta: Todas as técnicas básicas foram dominadas. Nível de habilidade 15.

Lembre-se que, ao contrário da crença popular, o treinamento não termina na faixa preta. Na verdade a maioria dos artistas marciais acham que este é o estágio no qual o verdadeiro estudo da arte começa, já que a movimentação física básica foi dominada. A tendência ocidental de ver a faixa preta como um fim em si é considerada absurda.

Veja uma explicação para os níveis mais avançados na coluna lateral da pág. 78.



A Classificação de Okinawa

A maioria dos estilos de Okinawa (v. o Isshinyryu e o Goju Ryu) utiliza um sistema de faixas similar ao descrito acima. Esta classificação (chamada *kyu*) tem nomes além de cores, com dez estágios antes de chegar à faixa preta. Os nomes e as cores das faixas, assim como os níveis de habilidade médios, são descritos a seguir. O nível de habilidade é igual à média dos níveis de habilidade de todas as perícias Primárias:

Jukyū (faixa branca): 10 ou menos

Kyūkyū (faixa amarela): 10,5

Hachikyū (faixa laranja): 11

Shichikyū (faixa verde): 11,5

Rokkyū (faixa azul): 12

Gojūkyū (faixa roxa, primeiro nível): 12,5

Yonkyū (faixa roxa, segundo nível): 13

Sanjūkyū (faixa marrom, primeiro nível): 13,5

Nikyū (faixa marrom, segundo nível): 14

Ikkyū (faixa marrom, terceiro nível): 14,5

A Vida Depois da Faixa Preta

A faixa preta é apenas o início de uma série de níveis de maestria. No Caratê esta graduação é conhecida como Dan (grau). Um faixa preta "simples" corresponde ao primeiro Dan. Cada Dan subsequente representa um aumento de 2 níveis de habilidade, ou até mesmo três ou mais nos Dans mais elevados, conforme a descrição a seguir:

Primeiro Dan (faixa preta): nível de habilidade 15

Segundo Dan: nível de habilidade 16-17

Terceiro Dan: nível de habilidade 18-19

Quarto Dan: nível de habilidade 20-21

Quinto Dan: nível de habilidade 22-23

Sexto Dan: nível de habilidade 24-26

E assim por diante, 3 níveis de habilidade por dan. Existem pouquíssimos mestres de quinto dan ou mais. Artistas marciais de décimo dan (nível de habilidade mínimo igual a 36) são raríssimos. Aqueles que afirmam possuírem este nível são considerados farsantes a menos que tenham uma boa reputação ou possam fornecer provas solidamente documentadas para sustentar sua asserção; estes documentos (equivalentes a um diploma) devem ser provenientes de uma escola ou mestre reconhecidos. Vencer duels não é uma prova disso, principalmente hoje em dia; sua pericia Briga não é o que está em questão neste caso. Um artista marcial de décimo dan com menos de 40 anos enfrentará um enorme ceticismo.

Formas Animais Bandô

O estilo Bandô descrito acima é uma forma Javali do Bandô. Cada forma animal tem uma ênfase diferente, com manobras e perícias diferentes. Elas são descritas sucintamente a seguir. Todas as demais perícias do Bandô permanecem inalteradas.

Forma Touro: Posturas fortes e poderosos arremessos ao chão são usados nesta forma.

Perícias: Luta Livre

Perícias Cinematográficas: Postura Imóvel, Desviar

Forma Cobra: Esta forma enfatiza os ataques aos pontos vitais.

Manobras: Chave de Dedo, Ponto de Impacto (Caratê)

Perícias Cinematográficas: Pontos de Pressão, Pontos Secretos

Forma Águia: Concentra-se nas aparas com as duas mãos e ataques rápidos.

Manobras: Riposta [2 pontos]

Forma Pantera: Da mesma maneira que os animais de mesmo nome, os praticantes desta forma andam em círculo ao redor da vítima antes de precipitar-se sobre ela.

Perícias: Acrobacia, Salto

Perícias Cinematográficas: Salto Voador

Manobras Cinematográficas: Salto de Ataque

Forma Jibóia: As manobras de imobilização e estrangulamento são o foco principal.

Manobras: Mata-Leão, Torção de Pescoço

Perícias Cinematográficas: Pontos de Pressão

Forma Escorpião: Imitando o ferrão do animal, os praticantes desta forma escolhem e atacam feixes nervosos de forma dolorosa.

Manobras: Ponto de Impacto (Caratê)

Perícias Cinematográficas: Pontos de Pressão, Pontos Secretos

Perícias Secundárias: Armaduras/TL3-4 (Armas Arremessadas) Zarabatana

Perícias Opcionais: Judô, Caratê e outras perícias com armas

Manobras: Ponto de Impacto (Arremesso) [2 pontos], Finta (Arremesso) [2 pontos]

Perícias Cinematográficas: Pontos de Pressão, Golpe Vigoroso, Arte do

Arremesso

Manobras Cinematográficas: nenhuma

Bandô (Arte Marcial de Burma)

15 pontos/19 pontos

Desenvolvido na antiga colônia inglesa de Burma (Birmânia), o Bandô vem há muito tempo sendo valorizado pelos militares por sua eficácia em combate. Entre seus praticantes estão os famosos soldados Ghurka da Inglaterra. Devido a sua ênfase na praticidade, ele é conhecido como "o jipe das artes marciais".

O Bandô foi introduzido nos Estados Unidos em 1959 pelo Dr. Maung Gyi, cujo pai foi um dos autores da modernização do sistema em seu país de origem. Desenvolvido por militares para treinamento e condicionamento físico, o bandô moderno combina defesa pessoal (thaing), combate esportivo desarmado (bandô) e treinamento de combate armado (banshay). Apesar do bandô e o thaing não terem se fundido num único sistema antes de 1930, as raízes do sistema alcançam a Burma antiga, na qual o *bama lethway* ou boxe birmanês, era o esporte nacional da nobreza.

Os principais alvos visados pelo lutador do bandô são as pernas, depois o tronco e por último a cabeça. O treinamento não leva pouco tempo; os aspectos mentais e físicos da arte são aprendidos ao longo de vários anos. Depois disso os estudantes avançados podem treinar uma das "formas animais" avançadas que o estilo oferece (ver texto na coluna lateral). A filosofia básica de combate por trás do Bandô exige velocidade, ilusão e ataques contínuos: o inimigo deve ser derrotado rápida e decisivamente. Visar as pernas significa que o ataque não precisa ser letal, desde que o inimigo seja incapacitado para novas agressões. Esta busca da vitória rápida e decisiva dá aos praticantes do Bandô a reputação de serem oponentes formidáveis.

O Bandô pode não ser a mais vistosa das artes marciais mas com certeza é uma das mais explosivas. Isto é especialmente verdadeiro para o sistema javali do Bandô (veja os outros animais no texto na coluna lateral). Este estilo de animal pouco conhecido enfatiza as chaves, o poder explosivo e as técnicas de aproximação criadas com o objetivo de esmagar o oponente como um rolo compressor. De acordo com as características do próprio animal, o homem-javali do Bandô prefere o combate de perto. A filosofia básica do sistema é muito simples: nenhum inimigo deve ser capaz de sobreviver a um encontro com um praticante treinado.

Perícias Primárias: Boxe, Judô, Caratê, Filosofia (Budismo), Trato Social (Dojo)

Perícias Secundárias: Faca, Bastão Curto, Chicote

Perícias Opcionais: Linguagem Corporal, Caratê Esportivo, Língua (Malaio) e Regras de Torneio

Manobras: Bloqueio Agressivo, Chave de Braço, Golpe com o Cotovelo, Golpe com a Cabeça, Chave de Pescoço, Jab, Golpe com o Joelho, Riposta (Caratê) Chute com Perna, Pisão

Perícias Cinematográficas: Golpe Desintegrador, Golpe Vigoroso, Resistência Mental

Manobras Cinematográficas: Rolar com o Golpe



Capoeira

8 pontos/12 pontos

A capoeira é tanto um estilo de combate quanto uma forma de arte. Suas origens estão na África e o estilo foi desenvolvido praticamente no Brasil entre os escravos. Tornou-se popular nos Estados Unidos onde começa a se misturar com o Caratê e o Tae Kwon Do. Para muitos de seus praticantes isso não é um problema pois este estilo está em constante evolução. A capoeira é mais do que uma forma de combate. A música e a dança também são ensinadas, pelo menos nos moldes tradicionais. Entretanto, fora do Brasil a ênfase é dada ao aspecto do combate.

O estilo caracteriza-se por manobras acrobáticas rápidas incluindo aú e saltos mortais. Técnicas de ataque são combinadas com chaves, arremessos e varreduras. As acrobacias servem como finta; nunca se sabe o que esperar de um mestre de Capoeira.

Numa campanha cinematográfica os GMs podem decretar que certas técnicas secretas foram transmitidas desde o tempo dos escravos. O fato da umbanda e do candomblé serem praticados no Brasil pode adicionar um componente de ocultismo ao estilo. Se o *GURPS Magia* estiver sendo usado na campanha, é possível criar um personagem mago - artista marcial.

Perfícias Primárias: Caratê, Acrobacia

Perfícias Secundárias: Dança (brasileira) Judô, Salto, Instrumento Musical (cordas ou percussão). Fora do Brasil, Dança e Instrumento Musical são perfícias opcionais.

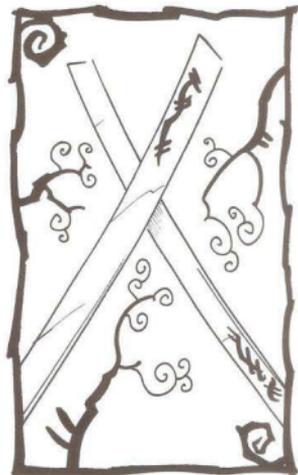
Perfícias Opcionais: Faca, Língua (Português) Espada Curta e Bastão

Manobras: Finta (Caratê) [2 pontos], Luta no Solo (Caratê) [2 pontos], Chute Circular Lateral/para Trás, Varredura

Perfícias Cinematográficas: Golpe Vigoroso. Além disso, de acordo com o arbítrio do GM os personagens que tiverem Aptidão Mágica podem aprender algumas mágicas. Sugerimos que as mágicas sejam escolhidas principalmente dentre as que fazem parte da Escola de Controle do Corpo (v. M pág. 23).

Manobras Cinematográficas: Rolar com o Golpe, Chute Acrobático, Salto de Ataque

Especial: Se o nível de habilidade em Acrobacia do lutador for maior que seu nível de habilidade em Caratê, ele poderá substituí-la pela Manobra Finta (este é um efeito especial, e não custa nenhum ponto).



Estilo contra Estilo

Apesar das constantes discussões entre os entusiastas das diversas artes marciais, é difícil dizer se algum estilo é melhor que outro. O consenso geral (que este livro tenta refletir) é o de que qualquer arte marcial é capaz de produzir um lutador letal se a dedicação e o potencial físico estiverem presentes.

Claro, alguns estilos são criados especificamente para preparar lutadores eficazes, assim como outros funcionam melhor em ambientes mais restritos como torneios esportivos. Mas se tudo o mais for igual, por exemplo, um praticante do Jeet Kune Do derrotará um *judoca* em 90% das vezes. Por outro lado, se este mesmo praticante do Jeet Kune Do se defrontar com um lutador de rua ladino, no estilo Pentjak Silat ou Muay Thai, não haverá certeza quanto ao resultado.

Em geral, os artistas marciais mais letais, tanto na vida real quanto no jogo, são aqueles que dominam vários estilos. Um artista com múltiplas perfícias será mais imprevisível e estará mais apto a enfrentar todos os tipos de situações. O problema de se aprender mais de uma arte marcial é o tempo necessário (representado pelo custo em pontos de cada estilo).

Chin Na

11 pontos/16 pontos

Este estilo enfatiza o estudo das técnicas de pontos de pressão e chaves de braço incapacitantes. Suas origens se confundem com a história do surgimento do Kung Fu; ele era ensinado no templo Shaolin (v. pág. 7) entre outros lugares.

O Chin Na especializa-se em chaves de braço e golpes dolorosos que deixam a vítima incapacitada. Os praticantes estudam o corpo humano tão minuciosamente quanto um estudante de medicina embora com um objetivo diferente. Feixes de nervos, juntas ósseas e cavidades internas são estudadas como alvos para causar dor, paralisia ou morte. Apesar da ênfase deste estilo estar nas técnicas de incapacitação, muitas das perfícias ensinadas podem ser facilmente usadas para matar.

A principal ênfase do Chin Na está nas chaves e nos apressamentos, apesar de algumas técnicas de socos e chutes também serem ensinadas. Ataques precisos e econômicos são a norma, geralmente a curta distância. Engalfinhar-se com um mestre do Chin Na é um convite ao desastre. O estilo usa muitas idéias do Taoísmo e do Zen Budismo, incluindo a crença de que a melhor maneira de vencer uma luta é não lutar. Mas ele é, também, bastante pragmático e, para alguns, impiedoso. Por outro lado, os professores de Chin Na afirmam que o uso das chaves para subjugar um inimigo é uma prática misericordiosa, pois seria mais fácil matá-lo.

Este estilo funciona melhor numa campanha cinematográfica, a menos que o GM permita que a perfícia Pontos de Pressão seja usada num cenário realista. Muitas das chaves usadas no Chin Na são baseadas nas teorias do fluxo de Chi, que abre a possibilidade para várias perfícias cinematográficas. Apesar de várias técnicas do Chin Na serem ensinadas na maioria das artes marciais chinesas e outras artes de agarrar, existem poucas escolas que ensinam apenas este estilo, principalmente no Ocidente.

Numa campanha cinematográfica, esta equação pode ser alterada de maneira radical; apesar do homem do Muay Thai ser um lutador fisicamente muito forte, o especialista em T'ai Chi cinematográfico será capaz de atirá-lo "gentilmente" contra a parede mais próxima ou paralisá-lo com alguns toques habilidosos. Um estilo com um bom repertório de perfícias cinematográficas levará vantagem sobre os mais "mundanos".

De maneira geral, os jogadores devem saber que não existe nenhum estilo "imbatível". Todos os estilos têm suas fraquezas e todas as formas têm movimentos úteis.



Perícias Primárias: Judô, Caratê
Perícias Secundárias: Filosofia (Taoísmo ou Zen Budismo) Meditação
Perícias Opcionais: Língua (Chinês) Cura Yin/Yang, Controle da Respiração

Manobras: Chave de Braço [2 pontos], Mata Leão, Chave de Dedo, Chave de Cabeça, Ponto de Impacto (Caratê) [2 pontos], Torção de Pescoço, Chute Circular Lateral/para Trás

Perícias Cinematográficas: Golpe Desintegrador, Golpe Vigoroso, Toque da Morte, Pontos de Pressão, Pontos Secretos

Manobras Cinematográficas: nenhuma

Esgrima

13 pontos/17 pontos

O arquipélago das Filipinas foi invadido dezenas de vezes ao longo de sua história. Da mesma forma que muitos outros povos oprimidos, seus habitantes desenvolveram seu próprio sistema de combate. Apesar de haver algumas diferenças entre o Treinamento no Manejo de Armas com a Mão Inábil e os estilos de mãos nuas, o termo Esgrima é usado aqui para designar todas as artes marciais das Filipinas.

As principais armas deste estilo são do bastão e a faca balisong (v. pág. 124). O estudante da Esgrima é treinado para desviar as armas do inimigo com movimentos econômicos e contra-atacar rapidamente de forma similar à esgrima ocidental. Entretanto, apesar da palavra Esgrima ser uma degeneração do termo espanhol *esgrima*, é errado supor (como muita gente faz) que este estilo deriva das técnicas espanholas de esgrima. A Esgrima tradicional enfatiza os golpes na mão e nos braços do oponente ao invés de golpes no corpo. O estilo pressupõe que o oponente esteja armado; o primeiro objetivo é desarmar e então atacar. Esta atitude, desleal em eventos esportivos, é muito útil nos confrontos da vida real.

Os movimentos com a mão vazia espelham o estilo com o bastão. São também ensinadas algumas chaves nas quais o bastão é usado como uma alavanca adicional para ajudar no caso de uma chave imobilizadora ou uma Manobra Desarmar. Nos níveis mais altos, outras perícias como Arremesso de Faca ou o Chicote podem vir a ser introduzidas.

Perícias Primárias: Sacar Rápido (Balisong), Caratê, Main Gauche, Bastão Curto

Perícias Secundárias: Judô

Perícias Opcionais: Arremesso de Faca, Língua (Tagalog) Bastão, Chicote

Manobras: Chave de Braço [1 ponto] (pré-definido como Bastão Curto ao invés de Judô; só pode ser usada quando o bastão é brandido), Golpe com o Cotovelo, Ponto de Impacto [2 pontos] (Caratê ou Main Gauche), Golpe com o Joelho, Manejo de Armas com a Mão Inábil [Main-Gauch ou Bastão Curto, 2 pontos cada]

Perícias Cinematográficas: Resistência Mental, Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão

Manobras Cinematográficas: Rolar com o Golpe

Esgrima Francesa

10 pontos/17 pontos

Este estilo de esgrimir foi desenvolvido na França durante o século XVII. Uma mudança da moda ocasionou sua criação. A corte francesa havia introduzido a espada curta como arma preferida, o espadim longo era considerado desajeitado e desleal. Esta arma leve logo provou ser ideal para manobras rápidas e complicadas e um espadachim hábil era capaz de usá-la para atacar e se defender sem os problemas do espadim. As técnicas de combate desenvolvidas foram as precursoras diretas da esgrima moderna. Foram criadas escolas de esgrima (*salles*) em toda a França no início, e depois no mundo todo.

A espada curta não é uma arma muito poderosa; uma pessoa pode ser atingida por ela várias vezes sem ficar incapacitada a menos que um órgão vital seja atingido. Por outro lado, sua leveza faz com que ela seja ideal para manobras complexas, ataques rápidos e para atingir alvos cuidadosamente visados. A esgrima tornou-se uma arte complexa.

Logo em seguida também foi criado o primeiro conjunto de regras que transformou a esgrima em um esporte ao invés de uma perícia de combate. A esgrima com o florete

O Frenesi de Violência

Esta frase era usada no século XIX para descrever o estranho comportamento que às vezes afetava os nativos da Indonésia. Num súbito ataque de raiva o sujeito agarra o primeiro objeto à mão (geralmente uma faca *kris*, descrita na pág. 123) e corre para a rua, atacando todo mundo que vê pela frente. Até 20 pessoas podem morrer num incidente destes antes do lunático ser morto. Um homem neste estado sempre luta até a morte. Numa cidade grande isso pode acontecer até duas vezes por dia.

A causa destes ataques de insanidade são obscuros. Em geral, alguém que sofreu uma perda muito grande ou se encontra numa posição desesperadora seria a vítima mais provável. Alguns especialistas acreditam que isto seria o equivalente ao suicídio ritual, uma forma de *seppuku* no qual a pessoa tenta levar consigo o maior número de pessoas que ela consegue.

Este tipo de comportamento também era comum em certas tribos muçulmanas das Filipinas. Estes povos, os Moros, enfrentaram com determinação as tropas americanas que ocuparam o arquipélago no início do século XX. Na verdade, sua ferocidade insana foi uma das causas da introdução da pistola calibre .45 no exército; os revólveres .38 que os soldados estavam usando não eram poderosos o suficiente para parar os Moros enfurecidos.

Em termos de jogo, um personagem que corre no Frenesi de Violência sofre os sintomas da desvantagem da Fúria (v. MB pág. 31). Ele atacará todas as pessoas que vir e não tentará nenhum teste de Vontade para sair deste estado. Se tiver algum conhecimento de artes marciais (provavelmente Esgrima, Kuntao ou Pentjak Silat) ele os usará sem reduções.

Os PCs que vivem ou visitam o arquipélago da Indonésia podem se confrontar com um destes tipos. Se forem artistas marciais respeitados, eles poderão até ser chamados pelas autoridades locais para ajudar a parar (geralmente matando) a pessoa ensandecida. Um PC malaio ou filipino pode até mesmo sofrer um destes ataques. Se estiver em desvantagem muito grande, por exemplo, ele poderá decidir sair correndo em Frenesi de Violência mesmo não tendo a desvantagem Fúria. Claro que, normalmente, esta opção é suicida, e portanto funciona melhor em NPCs.

restringiu o número de alvos que podiam ser visados, bem como as manobras permitidas. Isto reduziu muito a utilidade da esgrima na vida real. Entretanto, um estilo independente de esgrima (com a espada) acabou sendo criado para preparar os duelistas para o combate real.

Em ambas as formas, os esgrimistas no estilo francês aprendem diversas manobras criadas para sobrepujar as defesas do adversário. Finta e contrafinta, ataques e contra-ataques são tentados na esperança de identificar os pontos fracos do adversário. Numa campanha cinematográfica os espadachins dedicados podem receber os benefícios da vantagem Mestre de Armas e serem capazes de executar diversas manobras cinematográficas.

Perícias Primárias: Esgrima (Espada Curta) Arte da Esgrima

Perícias Secundárias: Acrobacia, Trato Social (Salle), Tática

Perícias Opcionais: Armas de Pólvora Negra, Linguagem Corporal, Capa, Main Gauche, Equitação, Luta Livre

Manobras: Combate de Perto (Esgrima ou Main Gauche), Corpo a Corpo, Finta (Esgrima), Flecha, Estocada, Manejo de Armas com a Mão Inábil (Esgrima), Riposta (Esgrima), Impacto de Parada

Perícias Cinematográficas: nenhuma

Manobras Cinematográficas: Gravação de Iniciais, Apar Ampliada (Esgrima)

Goju Ryu

10 pontos/17 pontos

Este estilo foi criado por Chojun Miyagi na década de 1920. Mais tarde foi trazido para os Estados Unidos, mais ou menos no início dos anos 50. Muitos outros estilos modernos do Karatê têm traços do Goju Ryu. Seus princípios espirituais estão profundamente enraizados no Taoísmo (v. pág. 7). A calma interior é evidente em muitos dos katas deste estilo. O Taoísmo no entanto não está tão presente nos dojos de hoje quanto já esteve no passado. O Goju Ryu tradicional tem uma tendência a ser mais interior (v. pág. 83) do que a maioria das formas de Karatê.

O princípio fundamental do Goju Ryu é nunca enfrentar o inimigo com a mesma força que ele está usando. Em chinês Goju significa duro-suave. Se o inimigo ataca com toda sua força, você nunca deve utilizar um bloqueio igualmente forte. Apesar disso, o estilo ensina técnicas poderosas para derrubar um inimigo com um único golpe, e contra-ataques capazes de quebrar os membros do atacante (a manobra Bloqueio Agressivo). A força e a escolha do momento certo são as chaves do Goju Ryu. Além disso, técnicas dramáticas de respiração são enfatizadas e consideradas tão importantes quanto qualquer ataque ou defesa.

Além das técnicas de luta desarmada, este estilo ensina diversas perícias com armas de Okinawa, com ênfase ao bastão e o sai. Isto torna o Goju Ryu uma arte bem equilibrada, combinando vários aspectos espirituais das artes marciais e os estilos mais combativos.

Perícias Primárias: Controle da Respiração, Karatê, Arte do Karatê, Meditação, Trato Social (Dojo)

Perícias Secundárias: Mangual, Jitte/Sai, Bastão, Regras de Torneio

Perícias Opcionais: Katana, Teologia (Taoísmo) Tonfa, Cura Yin/Yang

Manobras: Bloqueio Agressivo, Chute Circular Lateral/para Trás, Postura do Gato, Golpe com o Cotovelo, Golpe com o Joelho

Perícias Cinematográficas: Golpe Desintegrador, Postura Imóvel, Kiai, Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão, Pontos Secretos

Manobras Cinematográficas: Rolar com o Golpe

A Aventura do Frenesi de Violência

Os habitantes japoneses de uma cidade ocidental estão entrando num frenesi de violência sem nenhum motivo aparente. Mais de uma dúzia de vítimas já morreram. Os PCs investigam o caso e descobrem que as vítimas são descendentes de certos oficiais japoneses que participaram da ocupação das ilhas da Indonésia durante a Segunda Guerra Mundial. Outras investigações revelam uma outra ligação. Um poderoso guru emitiu uma maldição pública contra os líderes da invasão. Ele foi imediatamente preso e morreu em circunstâncias misteriosas. Todos os oficiais envolvidos no incidente cometeram suicídio logo depois.

O que estaria causando estes ataques? Talvez algum evento ou pessoa tenha reavivado a maldição e os PCs precisam encontrar um meio de eliminá-la novamente. Ou talvez um descendente do guru esteja usando métodos mais diretos (drogas, mensagens subliminares, poderes psíquicos ou uma forma modificada da Toque da Morte) para induzir as vítimas a entrar em um frenesi assassino. Se chegarem muito perto de resolver o mistério, os PCs (ou seus dependentes) poderão ser os próximos alvos destes métodos.





Rashid Ibn Hasan Al Alamut

Atributos

ST 11, DX 14, IQ 13, HT 10
Velocidade Básica 6, Deslocamento 6
Esquiva 6, Aparar 7
Dano: GDP 1D-1, Bal 1D+1
Total de Pontos: 100

Vantagens

Visão Noturna, Força de Vontade +1

Desvantagens

Dever Extremamente Perigoso, Fanatismo, Segredo (Membro de Culto).

Peculiaridades

Considera sua linda faca um presente de Alá. Não gosta de armas de campo de batalha. Veste-se como mendigo. Fala pouco.

Estilo de Arte Marcial

Hashishin (realista)

Perícias

Briga 14, Espadas de Lâmina Larga 13, Escalada 14, Disfarce 15, Sacar Rápido (faca) 15, Ocultamento 16, Faca 16, Arremesso de Faca 14, Língua (Pálavi) 13, Venefício 12, Cavalgar (Cavalo) 13, Sombra 15, Furtividade 16, Manha 14, Sobrevida (urbana) 14, Teologia (islamismo) 12, Luta Livre 15.

Manobras

Golpe com a Mão 14 (1D-2), Finta (Faca) 18
Rashid é um Fedavi, treinado na fortaleza Hashishin de Alamut. Ele é quieto e reservado, humilde e dedicado à causa Hashishin. Como a maioria dos hashishin ele prefere a faca a todas as outras armas. O objeto de sua propriedade mais apreciado é uma faca cravejada de brilhantes que ele tomou de uma vítima rica, e que considera um presente de Alá. Rashid é talentoso nos disfarces e aproxima-se de suas vítimas como um humilde mendigo, depois saca sua arma e ataca com rapidez. Ele se sente em casa na cidade, e fala o pálvavi bem o suficiente para se passar por um persa.

Rashid é um personagem de 100 pontos adequado para ser usado como PC ou NPC numa campanha de *GURPS Arabian Nights*. Numa campanha de *GURPS Fantasy*, ele se sentiria igualmente à vontade na cidade de Al Haz, em Yrth, se tivesse sido treinado em Gebal Din ao invés de Alamut.

Hapkido

11 pontos/14 pontos

Este estilo coreano é uma combinação de diferentes estilos nacionais e inclui tanto os golpes quanto chaves e arremessos. Esta é uma arte marcial bastante completa que foi adotada por diversas corporações que atuam em defesa da lei. Foi este o estilo usado pelas três mulheres assassinas contra James Bond no filme *Com 007 Só se Vive Duas Vezes*.

O Hapkido utiliza uma combinação de chutes altos como os do Tae Kwon Do (v. pág. 103) e movimentos de combate de perto. A forma combinada é um pouco menos efetiva do que as formas dedicadas (Aikijutsu e Tae Kwon Do) mas tem mais versatilidade.

Numa campanha cinematográfica este estilo tem poucas perícias especiais pelo fato de ser relativamente recente.

Perícias Primárias: Caratê, Judô

Perícias Secundárias: Acrobacia, Salto

Perícias Opcionais: Língua (Coreano)

Manobras: Chute Circular Lateral/para Trás, Chute Circular, Chute Saltando, Chute [2 pontos] Riposta (Caratê) Shuto, Chute circular lateral, Varredura

Perícias Cinematográficas: Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão, Voadora

Manobras Cinematográficas: nenhuma

Estilo Hashishin

7 pontos

(sem habilidades cinematográficas)

Este estilo compreende as perícias dos temíveis Hashishins, o culto islâmico secreto que aterrorizou o Oriente Médio durante a Idade Média. A palavra assassino se origina deste seu apelido (*hashishin*, os comedores de haxixe) que se deve ao costume de seus membros consumirem drogas antes de praticarem os assassinatos. A ordem foi fundada no início do século XI na Pérsia, e era uma ramificação dos muçulmanos xiitas. A seita se dividia em diversos grupos, incluindo os *Dais* (iniciados), *Refiks* (aprendizes) e *Fedavis* (devotos). Estes últimos eram os verdadeiros assassinos. O líder dos Hashishin era conhecido como o Velho da Montanha. Supõe-se que os Hashishin foram destruídos há séculos, mas o culto pode ter sobrevivido em segredo até os dias de hoje (para mais informações sobre a possibilidade de existência de Hashishins nos dias de hoje, veja o *GURPS Illuminati*).

A arma preferida da ordem dos assassinos era a faca, apesar do estrangulamento e o envenenamento também serem utilizados. Uma tática comum era a de seguir o alvo durante a noite até uma rua relativamente deserta. O Hashishin então agarrava a vítima, apunhalando-a até a morte. Eles também eram conhecidos por mandarem seus assassinos matar suas vítimas em locais públicos cheios de gente. Os Hashishin estavam cientes de que seriam feitos em pedaços durante o caos que se seguiria mas acreditavam que teriam garantido um lugar no céu por agir desta maneira. A frieza de seus ataques espalhava o terror entre a população comum e os líderes políticos e religiosos.

Numa campanha cinematográfica o Hashishin pode ter acesso a algumas mágicas. Talvez algumas de suas drogas fossem na verdade poções alquímicas.

Perícias Primárias: Tocaia, Faca, Sombra, Furtividade, Luta Livre

Perícias Secundárias: Espada de Lâmina Larga, Briga, Disfarce, Arremesso de Faca, Venefício, Teologia (Islamismo)

Perícias Opcionais: Cavalgar (cavalo) Escudo, Lança

Manobras: Finta (Faca) [2 pontos]

Perícias e Manobras Cinematográficas: Nenhuma, mas pode ter acesso à magia

Hsing-Yi Chuan 12 pontos/26 pontos

Este estilo interior chinês originou-se na província de Hunão. O segredo guardado pelos praticantes de Hsing-Yi Chuan (ele foi declarado fora da lei diversas vezes) fez com que ele permanecesse na obscuridade durante muitos séculos. Depois da revolução chinesa ele passou a ser ensinado a novos estudantes e foi recentemente exportado para os Estados Unidos.

O Hsing-Yi adota vários princípios que são semelhantes a outros estilos interiores como T'ai Chi (v. pág. 104) e o Pakua (v. pág. 94). Mas, diferentemente deles, o Hsing-Yi é uma arte marcial militante e agressiva cujo objetivo é incapacitar o oponente o mais rapidamente possível. Ele desenvolve o Chi, mas canaliza-o de maneira destrutiva; é possível que os praticantes de outros estilos interiores vejam com desprezo os objetivos do Hsing-Yi Chuan, o que levou a muitas rivalidades e lutas sangrentas entre os defensores de cada facção.

Esta arte utiliza os movimentos de vários animais para agarrar, golpear e arremessar. O estilo combina posturas sólidas com súbitas mudanças de direção e devastadores ataques mortais de um só golpe. O condicionamento do corpo é obtido fazendo



com que os estudantes golpeiem o corpo um do outro repetidas vezes, e endurecendo os punhos, cotovelos, joelhos e pés através da prática de golpes (a vantagem cinematográfica Mão de Ferro da página 27 seria algo comum entre os mestres deste estilo). Os iniciantes aprendem diversas técnicas externas, o que os transforma em lutadores eficientes com muita rapidez. À medida que progredim, eles aprendem as

técnicas de intensificação do Chi de acordo com os princípios do T'ai Chi.

O Hsing-Yi é muito útil tanto numa campanha realista quanto num cenário cinematográfico. O estilo é violento e devastador, além de conter diversas manobras e perícias cinematográficas. A maioria das técnicas ensinadas são de luta desarmada, mas também inclui algumas armas como o nunchaku e a lança.

Perícias Primárias: Caratê, Judô, Salto

Perícias Secundárias: Acrobacia, Controle da Respiração, Meditação, Trato Social (Dojo), e uma perícia com arma dentre as seguintes: Espada de Lâmina Larga, Mangual, Espada Curta, Lança, Bastão

Perícias Opcionais: outras perícias com armas, Filosofia (Taoísmo)

Manobras: Chave de Braço, Chute Descendente, Chute Circular Lateral/para Trás, Postura do Gato, Chute Saltando, Chute Circular, Chute, Chute para Trás, Soco em Círculo

Perícias Cinematográficas: Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão, Golpe Desintegrador, Voadora, Postura Imóvel, Pontos Secretos, Desviar

Manobras Cinematográficas: Apara Ampliada (mãos nuas), Salto de Ataque

EXTERIOR VERSUS INTERIOR, DURO VERSUS SUAVE

Os estudantes de artes marciais fazem distinção entre os estilos "exteriores" ou "duros" e os "interiores" ou "suaves," bem como entre as formas que combinam elementos de ambos os tipos. Os estilos exteriores são aqueles que se preocupam basicamente com o mundo físico, ao passo que os interiores têm uma conotação mais espiritual. Esta divisão é a base das duas perícias de "artes marciais" descritas no *GURPS Módulo Básico*, onde o Caratê representa as técnicas duras e o Judô as suaves.

Os estilos exteriores se concentram em realizações físicas, ataques poderosos e bons reflexos. A ênfase cai sobre socos e chutes, apesar de também poderem ser incluídas outras técnicas. Eles são populares no ocidente porque produzem resultados palpáveis e são aprendidos com mais facilidade. Os estilos duros se concentram na vitória utilizando uma força enorme contra os oponentes, e se baseiam na perícia Caratê. Entre eles incluem-se o Muay Thai, a maioria das variedades do Caratê e Tae Kwon Do, Hapkido, Kung Fu Wing Chun e Escrima.

No outro extremo estão os estilos interiores, cuja finalidade principal não é o combate, e sim o desenvolvimento espiritual. Eles se concentram em arremessos e outras técnicas de resposta, o que significa que seu praticante precisa ser atacado primeiro antes de poder reagir. Ao invés de resistir ao agressor, os estudantes aprendem a ceder diante da força e redirecioná-la contra o inimigo. Os estilos suaves baseiam-se normalmente em princípios filosóficos do Taoísmo e do Budismo (v. págs. 7 e 9, respectivamente) e utilizam a perícia Judô. Os estilos puramente interiores mais conhecidos são o T'ai Chi Chuan, o Aikidô e o Pakua.

Suponhamos que um artista marcial seja atacado por um inimigo armado com um bastão. Se vier de uma escola exterior, ele provavelmente tentará assumir a iniciativa, talvez fintando e atacando antes do adversário poder atingi-lo com o bastão. Outra possibilidade é a de aparar o ataque e desfilar o forte contra-ataque com uma combinação de chutes e socos, ou talvez uma chave de braço. Por outro lado, o praticante de um estilo interior deixará o atacante tentar atingi-lo primeiro, para em seguida mover-se para o lado, conduzindo o bastão com a sua mão e então, usando a força do próprio adversário, atirá-lo ao chão.

Um estilo puramente interior tem poucos ou nenhum movimento agressivo.

Muitos estilos, especialmente aqueles originados de formas tradicionais e antigas, combinam técnicas interiores e exteriores. Muitos estilos exteriores também transmitem ensinamentos filosóficos, o que colabora para dificultar uma distinção clara entre os dois. O Kempô, o Pentjak Silat, o Kuntao e o Kuk Sool Won, por exemplo, têm elementos de ambas as categorias.

Chi

O *Chi* (Ki em japonês) significa literalmente respiração. De acordo com os filósofos e artistas marciais asiáticos, o chi é a força da vida que existe dentro de todos os seres humanos. Ele é descrito como um fluxo de energia que percorre o corpo e precisa ser equilibrado para que possamos viver uma vida saudável. Alguns taoístas acreditam que se o equilíbrio perfeito do chi for obtido, pode-se atingir a imortalidade.

Os desequilíbrios no fluxo de chi no corpo de uma pessoa podem produzir doenças e até mesmo a morte; as técnicas da acupuntura tentam restabelecer a harmonia do fluxo para eliminar o desequilíbrio. A contrapartida destas técnicas são os ataques aos pontos de pressão, que procuram criar desequilíbrio para ferir o inimigo.

Acredita-se que esta força vital possa ser controlada ou até mesmo aumentada através de exercícios de respiração e meditação. Uma vida sem stress também é importante para o desenvolvimento do chi. Os taoístas acreditam que a vida diária da maioria das pessoas, com as preocupações materiais, provocam uma redução no chi que resulta numa vida artificialmente mais curta. Supõe-se que os artistas marciais que desenvolvem o seu chi podem usá-lo para influenciar o mundo físico canalizando esta energia para os ataques e defesas. Diz-se que ao controlar o fluxo de chi o mestre é capaz de resistir às dores e aos sofrimentos, realizar ataques devastadores e realizar feitos sobre-humanos.

As regras das artes marciais cinematográficas e "four-color" partem do pressuposto de que estas crenças são verdadeiras, e que o chi de um artista marcial o ajuda a realizar feitos que nenhum treinamento físico seria capaz de alcançar. V. págs. 36 e 40.



Isshinryu

14 pontos/21 pontos

Este estilo foi criado por Tatsuo Shimabuku em 1954 e trazido para os Estados Unidos na década de 1960. O Isshinryu é derivado de vários estilos de Caratê de Okinawa, incluindo o Goju Ryu (v. pág. 81) e o Shorin Ryu.

Por ser uma técnica nova, o Isshinryu não está tão desenvolvido espiritualmente quanto certas artes do Caratê. Ainda assim, muitos ensinamentos tradicionais foram transmitidos e estão incluídos no estilo. Shimabuku ensinou oito Códigos do Caratê, que são seguidos estritamente pelos estudantes do Isshinryu:

- 1 — O coração de uma pessoa é o mesmo que o Céu e a Terra.
- 2 — A circulação do sangue é similar ao movimento da Lua e do Sol.
- 3 — O modo de beber e cuspir tanto pode ser duro quanto suave.
- 4 — O desequilíbrio de uma pessoa é igual a seu peso.
- 5 — O corpo deve poder mudar de direção a qualquer momento.
- 6 — Ataque quando surgir a oportunidade.
- 7 — O olho deve enxergar em todas as direções.
- 8 — O ouvido deve ouvir em todas as direções.

O Isshinryu é diferente de muitos outros estilos de Caratê. Tanto as técnicas duras quanto as suaves são ensinadas. O estilo removeu todas as técnicas fantasiosas de seu repertório. Os chutes e os socos são extremamente eficientes, e não têm nenhum movimento inútil. Ao contrário da maioria dos estilos de artes marciais, o Isshinryu usa socos verticais, e não o tradicional "soco em torção".

Numa campanha cinematográfica o fato do estilo ser tão novo poderia impedi-lo de ter técnicas especiais. É possível que seus praticantes venham transmitindo perícias secretas desenvolvidas por estilos mais antigos. Fiel ao estilo de seu fundador, o Isshinryu ensina a enxergar em todas as direções (Luta às Cegas).

Perícias Primárias: Boxe, Caratê, Arte do Caratê, Trato Social (Dojo)

Perícias Secundárias: Jitte/Sai, Mangual, Bastão, Tonfa, Regras de Torneio

Perícias Opcionais: Linguagem Corporal, Controle da Respiração, Katana, Filosofia (Taoísmo) Cura Yin/Yang

Manobras: Chute Circular Lateral/para Trás, Postura do Gato, Golpe com o Cotovelo, Chute Circular, Jab, Chute Saltando, Golpe com o Joelho, Shuto, Pisão

Perícias Cinematográficas: Luta às Cegas, Postura Imóvel, Kiai, Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão,

Manobras Cinematográficas: Voadora Lateral, Rolar com o Golpe.

Esgrima Italiana com Florete

9 pontos/24 pontos

Este é um dos estilos de esgrima mais antigos adotados no Ocidente, e foi totalmente desenvolvido no Século XVI. O florete italiano ou "florete de gume" (v. pág. 125) era uma arma longa e bem equilibrada destinada principalmente para o golpe de ponta. Mas o florete tinha uma tendência a ser longo demais para aparar adequadamente (quando estiver usando uma arma destas, o valor de sua Aparar será igual a 2/3 do NH em Esgrima, e só é permitida uma manobra Aparar por turno) por isso, ele era suplementado com uma adaga ou capa, utilizados com a finalidade de aparar; algumas das versões mais antigas ensinavam também a aparar com a mão ambiesquerda, protegida por uma manopla. A Esquiva era também bastante usada para evitar o golpe de ponta do inimigo (utilize as regras de Esquiva e Recuar da página 109 do MB).

As técnicas originais de esgrima também utilizavam muitos movimentos de luta livre, com os lutadores entrando frequentemente no raio de ação do adversário. O modo secundário de combate do esgrimista italiano consistia em lutar apenas com a adaga, usando os movimentos de luta livre para agarrar o alvo e depois apunhalá-lo repetidas vezes com a adaga.

Numa campanha cinematográfica podem ser permitidos personagens Mestres de Armas. Eles seriam capazes de realizar feitos incríveis como atacar várias vezes num único segundo, realizar esquivas inacreditáveis, etc.

Perícias Primárias: Capa, Esgrima (Espadim), Main Gauche

Perícias Secundárias: Acrobacia, Luta Livre

Perícias Opcionais: Armas de Pólvora Negra, Espada de Lâmina Larga, Cavalgar (cavalo), Trato Social (Italiano no séc. XVI), Espada de Duas Mãos

Manobras: Finta (Espadim), Finta (Main Gauche), Flecha, Ponto de Impacto (Espadim) Estocada, Manejo de Armas com a Mão Inábil (Main Gauche)

Perícias Cinematográficas: nenhuma

Manobras Cinematográficas: Esquiva Ampliada

Jeet Kune Do 20 pontos/27 pontos

Este é um dos estilos mais recentes deste capítulo. Ele é mais conhecido por sua rejeição das considerações estéticas dos estilos tradicionais e por causa de seu criador, o lendário Bruce Lee (v. a coluna lateral nas págs. 11-12). Lee achava que os estilos tradicionais eram restritivos demais; pelo fato de seguirem padrões pré-estabelecidos, eles eram facilmente neutralizados. Seus ensinamentos enfatizavam a flexibilidade e a imprevisibilidade. Espontaneidade era a única regra.

O Jeet Kune Do destina-se exclusivamente ao combate. Ele combina elementos inspirados no Wing Chun, outras variedades de Kung Fu e diversos estilos de outros países, como a Esgrima e o Boxe. Ao longo dos anos os professores adotaram outras técnicas de outros estilos, mantendo sempre o objetivo da flexibilidade. Esta síntese faz com que o Jeet Kune Do seja um estilo bastante poderoso.

Além disso existem muitas lendas sobre as habilidades de Lee; se são verdadeiras, ele poderia ter transmitido segredos poderosos para alguns estudantes escolhidos. Numa campanha cinematográfica o GM pode permitir várias habilidades especiais.

Perícias Primárias: Boxe, Judô, Caratê

Perícias Secundárias: Linguagem Corporal

Perícias Opcionais: Mangual, Bastão, Bastão Curto, qualquer perícia com arma das artes marciais

Manobras: Chute para Trás, Telefone, Golpe com o Cotovelo, Finta (Caratê) [2 pontos] Ponto de Impacto (Caratê) [2 pontos] Chute Circular, Jab, Chute Saltando, Golpe com o Joelho, Riposta (Caratê) Deslizamento, Chute Circular Lateral/para Trás [2 pontos], Soco em Círculo, Pisão

Perícias Cinematográficas: Golpe Desintegrador, Postura Imóvel, Resistência Mental, Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão, Pontos Secretos

Manobras Cinematográficas: Colagem

Judô 7 pontos (sem habilidades cinematográficas)

A primeira arte marcial a se tornar popular no Ocidente, o Judô se difundiu depois da Segunda Guerra Mundial quando os soldados americanos no Japão tomaram conhecimento da arte e acabaram levando-a para seu país. O Judô original era uma forma artística do Jujutsu (ver abaixo) que se concentrava principalmente em chaves e arremessos. A maioria das modificações que foram feitas no estilo destinavam-se a evitar que seus praticantes se ferissem, o que reduzia o valor do estilo em combate. Exemplo: a maioria das escolas de Judô oferece pouco ou nenhum treinamento contra socos e pontapés. No Ocidente ele logo se tornou um esporte de espectadores, com regras rígidas que reduziram ainda mais sua eficiência na vida real.

Do ponto de vista japonês, faz sentido que o Judô tenha sido a primeira arte marcial a ser introduzida no Ocidente. Assim como os mestres começam ensinando as técnicas básicas a seus alunos, os japoneses começaram exportando suas formas de combate mais artísticas e menos poderosas.

Este estilo introduziu no Ocidente vários conceitos e idéias errôneas sobre as artes marciais, incluindo o sistema das faixas coloridas e a noção de que o artista marcial podia derrotar com facilidade um oponente maior e mais forte. Infelizmente, o judô artístico ou esportivo não é tão útil em lutas reais quanto se acreditava no princípio. Por outro lado, se for combinado com um estilo "jutsu" ele oferece alguns movimentos úteis, particularmente a habilidade de lutar mais efetivamente no chão.

Perícias Primárias: Arte do Judô, Judô, Trato Social (Dojo)



As Artes Marciais e o Psiquismo: Regras Opcionais

Tanto os artistas marciais cinematográficos quanto os praticantes do psiquismo canalizam as energias internas das quais a maioria das pessoas não está ciente. Muitos acreditam que os assim chamados poderes do chi não são nada mais do que a capacidade psíquica posta em movimento pela condição física e pelas técnicas de meditação. Os mestres que desejarem combinar artes marciais cinematográficas com os poderes psíquicos devem decidir se o chi e as habilidades psíquicas são uma e a mesma coisa, ou tipos diferentes de energia.

A seguinte teoria poderia funcionar bem em uma campanha cinematográfica: o chi é a raiz tanto das habilidades cinematográficas quanto de todos os poderes psíquicos. Os Psis são adeptos cujo chi foi canalizado para as ações que interferem no mundo exterior. Os artistas marciais cinematográficos usam seu chi para influir em seus próprios corpos. São dois lados de uma só moeda. Estes dois conjuntos de habilidades podem interagir e serem combinados, ou resistir um ao outro.

Usando esta teoria como base, delinearemos a seguir algumas formas possíveis de interação mútua entre os poderes psíquicos e as habilidades cinematográficas. Estas regras permitem que artistas marciais mantenham os praticantes do psiquismo à distância e faz com que os personagens artistas marciais com poderes psíquicos sejam muito poderosos. Isto funciona em algumas campanhas, mas pode desequilibrar outras. Cabe ao GM decidir se estas regras são adequadas a sua campanha.

O Chi Contra o Psi

A Resistência Mental (v. pág. 39) pode resistir a qualquer habilidade telepática, incluindo Recepção Telepática, Golpe Mental, Punhalada Mental, etc. Mas isso só acontece se o artista marcial estiver consciente de que está sendo alvo de um Psi. Um Psi tentando usar qualquer uma destas perícias precisa primeiro vencer uma Disputa Rápida entre seu nível de habilidade na perícia telepática e a Resistência Mental (mais os modificadores de Força de Vontade ou Falta de Vontade) do alvo, antes de proceder com os testes de habilidade normais. A Resistência Mental também pode resistir aos poderes de Vampirismo Psíquico (v. P. pág. 16).

O Controle das Funções Involuntárias (v. pág. 36) é capaz de resistir a Ataques Telecéticos Diretos (págs. 172 do MB e 35 do P); o artista marcial está tentando desfazer o dano causado pelo Psi. A manobra Postura Imóvel é capaz de resistir ao movimento forçado pela telecinese, mas submetida a um redutor igual a -3.

Continua na próxima página...

As Artes Marciais e o Psiquismo: Regras Opcionais

(Continuação)

Aperfeiçoando as Artes Marciais com Psiquismo

O lutador Treinado por um Mestre com habilidades psíquicas pode usá-las para ampliar algumas de suas habilidades de combate. Um psi psicocinético pode acrescentar metade de sua Potência Psicocinética ao valor efetivo de sua ST ao utilizar a perícia Postura Imóvel (v.pág. 38) ou Desviar (v.pág.40). O personagem também pode aumentar a força de seus socos usando a telecinese para reforçar seu chi; quando sofrer um Golpe Desintegrador, Golpe Vigoroso e Salto Voador, o personagem pode acrescentar 1/2 de sua Potência Psicocinética (arredondado para baixo) ao valor de sua ST modificada. O personagem precisa fazer testes de Telecinese e Golpe Vigoroso para conseguir este efeito.

Exemplo: Punhos Psíquicos tem ST11, Poder de Psicocinese 15, Golpe Vigoroso 15 e Telecinese 14. Quando ataca com um Golpe Vigoroso sua ST efetiva é igual a 22; se for bem sucedido em um teste de Telecinese o valor de sua ST sobe para 29.

Os telepatas podem acrescentar 1/3 da Potência de seu Poder Telepático às seguintes perícias cinematográficas: Luta às Cegas, Mãos Hipnóticas e Arte da Invisibilidade. Os sensitivos podem acrescentar 1/3 da potência de sua Percepção Extrasensorial a seu nível de habilidade em Luta às Cegas.

Aperfeiçoando as Habilidades Psíquicas com Chi

O artista marcial canaliza seu chi interior para aumentar suas habilidades psíquicas. O Golpe Vigoroso pode aumentar temporariamente o poder de um ataque psíquico. Para cada dois pontos na margem pela qual um teste de Golpe Vigoroso for bem sucedido, o artista marcial poderá aumentar em 1 ponto o valor efetivo de seu Poder Psíquico quando for usar qualquer uma das seguintes perícias psíquicas: Golpe Mental, Punhalada Mental (v. pág. 21), Espada Mental (v. pág. 23) ou Telecinese (para arremessar ou realizar um Ataque Telecinético Direto). Usar o Golpe Vigoroso desta forma custa 2 pontos de fadiga por vez. Se um Kiai (pág. 38) for direcionado simultaneamente contra o alvo de um Golpe Mental, Punhalada Mental ou Grito usando a Transmissão Telepática, o nível de habilidade efetivo do ataque psíquico é aumentado em 1 ponto para cada ponto na margem pela qual o teste de Kiai for bem sucedido.

Continua na próxima página...

Perícias Secundárias: Regras de Torneio (Judô)

Perícias Opcionais: Meditação

Manobras: Chave de Braço, Queda, Luta no Solo (Judô) [2 pontos]

Perícias e Manobras Cinematográficas: nenhuma

Jujutsu

7 pontos/12 pontos

Este é um dos mais antigos estilos de artes marciais do Japão. Ele fazia parte do treinamento militar tradicional juntamente com a espada e o arco e flecha. Ao contrário de muitos estilos de artes marciais, ele não possui um corpo central de técnicas; centenas de escolas de jujutsu se desenvolveram durante o século XIX, cada uma delas com uma forma própria. Dependendo da escola original, algumas variedades de Jujutsu são equivalentes ao Caratê ou ao Aikijutsu, com treinamento com armas incluso. Mas as mais tradicionais são em geral uma combinação de manobras Segurar, chaves e golpes. O objetivo principal é incapacitar o inimigo, usando o meio que for necessário. O Atemi, o estudo dos órgãos vitais, é ensinado em muitas escolas de Jujutsu (tratar como a perícia Pontos de Pressão).

O Jujutsu moderno é ainda mais variado do que as formas tradicionais. Algumas versões contêm elementos do kickboxe, ao passo que outras se transformaram em formas de "arte" mais ou menos equivalentes ao Judô (ver acima). O quadro de perícias a seguir representa uma forma mais ou menos tradicional, com alguns elementos modernos incluídos.

Perícias Primárias: Judô, Caratê

Perícias Secundárias: Trato Social (Dojo), Arte do Judô ou do Caratê

Perícias Opcionais: qualquer quantidade de armas do Kobujutsu, Katana, Boxe

Manobras: Chave de Braço, [1 ponto] Chute Circular Lateral/para Trás, Desarmar [2 pontos], Chute Saltando

Perícias Cinematográficas: Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão, Pontos Secretos

Manobras Cinematográficas: Rolar com o Golpe, Restringir

Kalari

7 pontos/14 pontos

Este estilo é praticado no estado de Kerala no sul da Índia e representa as artes marciais deste país. Está intimamente ligado ao hinduísmo, a religião da Índia. O estilo combina um programa de combate corpo-a-corpo bem desenvolvido com um treinamento variado com armas. Os estudantes mais adiantados também aprendem uma versão do estilo chinês Chin Na (v. pág. 79) com sua ênfase nos pontos vitais. É interessante notar que este estilo pode ter sido levado da China para a Índia séculos depois do sábio hindu Bodhidharma ter levado as sementes das artes marciais para a China.

Entre as armas utilizadas pelo Kalari incluem-se a espada, a faca e o bastão, e uma poderosa maça chamada gada (v. pág. 123). Este estilo também pode usar diversas armas exóticas, algumas delas descritas no capítulo 5. Tradicionalmente, os adeptos do Kalari lutam com o corpo coberto de óleo, o que lhes dá um bônus igual a +1 nas tentativas de resistir a chaves, manobras Segurar e outros ataques similares do combate de perto. (Não há nenhum valor em pontos por isso, qualquer pessoa pode comprar óleo e aplicá-lo sobre o corpo, embora poucos o usem normalmente na rua).

Numa campanha cinematográfica o GM precisa se lembrar que na Índia está uma das primeiras religiões a adotar os princípios da meditação transcendental, com a qual os iogues e faquires realizam rotineiramente feitos extraordinários de controle do corpo. O Kalari raramente é ensinado a estrangeiros e quase não tem professores fora do



mundo Hindu. Para um personagem não hindu ter este estilo, o GM pode exigir que ele tenha a vantagem Antecedentes Incomuns de 5 pontos.

Perícias Primárias: Judô, Caratê, Teologia (Hinduismo)

Perícias Secundárias: Controle da Respiração, Meditação e quaisquer três dentre as seguintes: Espada de Lâmina Larga, Faca, Escudo, Espada Curta, Lança, Bastão, Machado/Maça de 2 mãos.

Perícias Opcionais: Acrobacia, Salto, qualquer uma das habilidades com arma listadas acima, Língua (Hindi)

Manobras: Chave de Braço, [1 ponto] Golpe com o Cotovelo, Golpe com o Joelho, Chute Circular Lateral/para Trás

Perícias Cinematográficas: Luta às Cegas, Controle das Funções Involuntárias, Resistência Mental, Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão, Pontos Secretos

Manobras Cinematográficas: Rolar com o Golpe

Caratê

11 pontos/16 pontos

O Caratê é um dos estilos de artes marciais mais conhecidos do mundo. Seu nome significa “mãos vazias”. Originário de Okinawa (para mais informações sobre as artes marciais de Okinawa, veja o estilo Kobujutsu mais adiante) a maioria das formas modernas do Caratê são derivadas de técnicas desenvolvidas no Japão durante o Século XIX. A partir da década de 1960 a popularidade do Caratê no Ocidente começou a seguir a do Judô, até existirem centenas de escolas nos Estados Unidos e na Europa.

À medida que o Caratê era assimilado pelo Ocidente, foram surgindo diversas ramificações. Era ensinado como esporte, usando um sistema de pontuação que proibia o contato com o oponente e dava ênfase ao treinamento para torneios. Outras escolas privilegiavam o aspecto de autodefesa e concentravam-se mais no combate, ao passo que outras tentavam combinar estas duas posições ao mesmo tempo. Como muitas formas do Caratê fossem estilos “do”, o valor de autodefesa do estilo pode ter sido superestimado em certos casos. Mais tarde, alguns praticantes tentaram retornar aos estilos contato total (veja o estilo Pro-Kickboxe mais adiante). Além destas distinções modernas, existem dezenas de outros sub-estilos do Caratê, todos com algumas diferenças entre si.

Mas mesmo ao meio de toda esta variedade, existem alguns elementos básicos que são comuns à maioria das formas do Caratê. Os movimentos principais do estilo são as técnicas de chute e soco. O Caratê tradicional buscava força e potência, o objetivo principal era matar ou incapacitar o oponente com um só golpe. O *kiai* (grito) que acompanha a maioria dos golpes serve para canalizar a energia para o ataque. Os movimentos são aprendidos através de repetição constante, treinos e a prática dos *katas*, seqüências cuidadosamente coreografadas de ataques e defesas nas quais o artista marcial finge lutar contra vários inimigos ao mesmo tempo. Pode ser que algumas chaves e arremessos sejam ensinados, mas isso é raro; é mais comum encontrar formas de *resistir* às chaves e arremessos.

Em campanhas cinematográficas, o Caratê é um estilo muito respeitado com um grande conjunto de movimentos que se tornaram lendários. O *kiai* pode se tornar verdadeiramente devastador. As técnicas de Pontos de Pressão eram ensinadas nas formas mais antigas do estilo, e foi o Caratê que introduziu a perícia Golpe Desintegrador no Ocidente, dando origem a vários mitos das artes marciais.

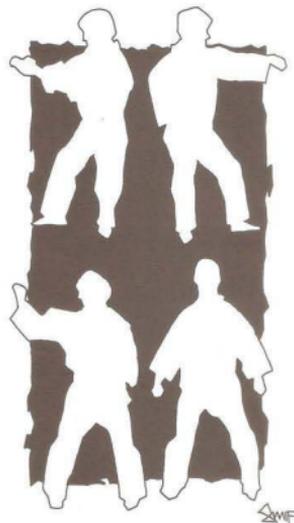
O conjunto de perícias descritas a seguir foi retirado de uma variante bastante equilibrada do estilo. O GM pode alterar esta lista de acordo com suas necessidades. Escolas específicas também são apresentadas separadamente nos parágrafos do Goju Ryu, Isshinryu e Uechi Ryu.

Perícias Primárias: Arte do Caratê, Caratê, Trato Social (Dojo)

Perícias Secundárias: Judô, Regras de Torneio (Caratê)

Perícias Opcionais: Filosofia (Shinto), Qualquer arma do Kobujutsu

Manobras: Chute Circular Lateral/para Trás, Golpe com o Cotovelo, Chute para Trás, Chute Saltando, Chute, Golpe com o Joelho, Pisão



As Artes Marciais e o Psiquismo: Regras Opcionais

(Continuação)

Outras Interações

A lista acima é apenas a ponta do iceberg. A combinação de artes marciais cinematográficas e habilidades psíquicas pode aumentar muito o poder de ambos. O GM deve decidir quais destas combinações (se houver alguma) existirão na campanha.





Perícias Cinematográficas: Golpe Desintegrador, Kiai, Resistência Mental, Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão

Manobras Cinematográficas: Nenhuma

Kempô (Escola Shorinjii)

6 pontos/26 pontos

Kempô em japonês significa o mesmo que *ch'uan fa* em chinês: boxe, hoje mais conhecido na China como Kung Fu. Durante o Século XIX, com o aumento da demanda por técnicas de combate desarmado no Japão (v. pág. 12) muitos professores chineses foram para lá. Suas artes, assim como alguns estilos autóctones, tornaram-se conhecidas com este nome.

O fundador do Shorinjii Kempô (uma das formas mais influentes do estilo) foi Doshin So, que aprendeu várias artes chinesas durante a década de 1930. "Shorinjii Kempô" pode ser traduzido como Kung Fu Shaolin, apesar dos dois estilos não serem de modo algum idênticos. Originalmente concebido como uma organização religiosa (e ainda reconhecida como tal no Japão) o Shorinjii Kempô agora tem uma subdivisão leiga. A escola Shorinjii é descrita mais adiante. Existem muitas outras formas de Kempô (algumas das quais bastante parecidas com o Caratê) porque, da mesma forma que o nome Kung Fu, o Kempô é um termo muito amplo e aplica-se a um grande número de estilos.

Além das técnicas de luta o Shorinjii Kempô ensina a se preocupar com o próximo. O pacifismo (Não Pode Matar ou Somente Autodefesa) é muito comum entre os adeptos para subseqüentes desta arte. As técnicas de pontos de pressão são usadas principalmente para subjugar e não para causar danos reais. Esta é uma forma completa, com ataques e chutes suplementados por chaves e arremessos. O bastão é a principal arma ensinada por este estilo.

Perícias Primárias: Judô, Caratê, Filosofia (Zen budismo)

Perícias Secundárias: Meditação, Bastão

Perícias Opcionais: Controle da Respiração, Cura Yin/Yang

Manobras: Chave de Braço [1 ponto] Chute, Chute Circular Lateral/para Trás

Perícias Cinematográficas: Controle das Funções Involuntárias, Golpe Desintegrador, Resistência Mental, Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão

Manobras Cinematográficas: Esquiva Ampliada

Wyamoto Musashi

Idade 50, 1,65m, 68 kg, olhos e cabelos pretos, corpo flexível e poderoso.

Atributos

ST 14, DX 16, IQ 14, HT 12

Velocidade Básica 7, Deslocamento 7

Esquiva 8, Aparar 22 (ambas as mãos) ou 17 (uma só mão)

Dano: GDP 1D, Bal 2D

Total de Pontos: 575

Vantagens

Reflexos em Combate, Alfabetização, Status 2, Força de Vontade +4, Mestre de Armas (Katana)

Desvantagens

Sanguinolência; Código de Honra (Bushido); Obsessão (aperfeiçoar sua arte); Teimosia

Peculiaridades

Sempre aceita um desafio; Acredita que o bastão é mais letal que a espada; Contemplativo; Solitário

Estilos de Artes Marciais

Jujutsu (realista), Kenjutsu (cinematográfico)

Perícias

Armeiro 14, Linguagem Corporal 16, Controle da Respiração 16, Sacar Rápido (Katana) 18; Judô 18, Arte do Judô 16, Caratê 16, Katana 30, Arte da Katana 28, Liderança 14, Meditação 16, Aparar de Armas Arremessadas 18, Filosofia 16, Cavalgar (Cavalo) 16, Trato Social 16, Bastão Curto 18, Espada Curta 20, Estratégia 20, Sobre-vivência (Mata) 14, Tática 16, Pedagogia 14, Escrita 16

Continua na próxima página...

Kendô (Arte da Espada - Japão) e Kenjutsu (Manuseio da Espada - Japão)

A Katana ocupa um lugar privilegiado na cultura japonesa. Um trabalho belíssimo e terrivelmente poderoso, dizia-se que a espada continha a alma do guerreiro que a empunhava. A manufatura da lâmina era um ritual místico que combinava um assombroso conhecimento de metalurgia com um sentido estético que existe em quase todos os aspectos da vida no Japão. Não é de estranhar, portanto, que o uso da espada também combine a disciplina marcial com o senso artístico.

Kendô é o nome atual da arte da espada. Ele está para a habilidade do espadachim na vida real como a esgrima está para a habilidade do aventureiro com a espada. Várias manobras do *Kendô* provocariam a morte de seu praticante num combate real. Como os participantes usam armaduras e treinam com *shinai* (espadas de bambu) relativamente leves, existe pouca chance de alguém se ferir, o que às vezes gera descuidos por parte dos estudantes.

O *Kenjutsu* é a forma de combate originária do *Kendô*. No treinamento o *bokken*, uma espada de madeira maciça, é usada com mais freqüência que o *shinai*. Na verdade alguns praticantes lendários afirmavam que o *bokken* era tão eficiente quanto a katana, se não mais, e faziam uso exclusivo dele; de fato esta arma é bem capaz de causar ferimentos letais. Existe também uma outra arte marcial incorporada ao *Kenjutsu*, o *Iaijutsu* (hoje chamada de *Iaido*) que é a arte de sacar a arma e atacar ao mesmo tempo. Existem escolas que ensinam exclusivamente o *Iaido* como uma arte marcial

independente. Em termos de jogo, considere o Iaido como se fosse a perícia Sacar Rápido (Katana) mais a perícia Katana.

Nestes estilos a Disputa de Vontades entre ambos participantes é tão importante quanto a luta física (v. pág. 48). No Japão lendário, os mestres da espada decidiam o resultado de um duelo sem desembainhar as espadas. O oponente também precisa ser estudado durante a luta, para que seu nível de habilidade real seja conhecido e para que seu próximo movimento possa ser previsto.

As escolas de Kendô são relativamente comuns no mundo todo; existem escolas na maioria das principais cidades do Ocidente. O Kenjutsu por outro lado é mais raro. É preciso viajar ao Japão ou procurar um professor particular nos outros lugares para aprender a forma de combate.

Kendô

7 pontos/15 pontos

Perícias Primárias: Arte da Katana

Perícias Secundárias: Linguagem Corporal, Meditação, Filosofia (Shinto, Zen budismo ou Confucionismo)

Perícias Opcionais: Controle da Respiração, Aparar de Armas Arremessadas

Manobras: Finta (Katana) [2 pontos], Ponto de Impacto (Katana) [2 pontos], Estocada, Riposta (Katana)

Perícias Cinematográficas: Resistência Mental, Golpe Vigoroso, (Katana apenas)

Manobras Cinematográficas: Aparar Ampliada (Katana)

Kenjutsu

9 pontos/18 pontos

Perícias Primárias: As mesmas do Kendô, acrescidas de Katana e Sacar Rápido (Katana apenas)

Manobras Cinematográficas: Ataque Furacão

Outras Perícias e Manobras: Exatamente as mesmas do Kendô

Kobujutsu (Armas de Okinawa)

5 pontos/13 pontos

Okinawa é uma ilha ao largo do arquipélago japonês, que foi conquistada pelos Japoneses no século XVI. Seus habitantes foram proibidos de usar espadas ou qualquer outro tipo de arma. Ao longo dos anos eles desenvolveram técnicas de combate desarmado (os ancestrais diretos do Caratê) e o emprego de ferramentas agrícolas comuns como armas. O mangual usado para separar o joio do trigo transformou-se no nunchaku, o forçado transformou-se no *sai* e a foice virou a *kama*. O resultado final deste processo foi um conjunto de armas exóticas que fascina os artistas marciais. O Kobujutsu gira em torno do uso destas armas. Este grupo de perícias é conhecido como Ryukyu Kobujutsu, ou simplesmente Kobujutsu.

O estilo compreende principalmente as técnicas com armas. Os estudantes começam pelo bastão bo, e em seguida passam para a tonfa, o *sai*, a *kama* e o sempre presente nunchaku, que se tornou muito popular durante a febre das artes marciais na década de 70. Na verdade, muitas das armas “ninja” são na verdade originárias de Okinawa. O Ninjutsu moderno (v. pág. 93) absorveu muitas destas armas em seu repertório, apesar de haver poucas evidências de que os ninjas históricos as usassem (a principal exceção é a *kama*, em sua configuração *kusarigama*).

O Kobujutsu é uma das poucas artes marciais asiáticas que ensina o uso do escudo. A casca de tartaruga, chamada *timbe*, é o equivalente a um escudo pequeno (v. MB pág. 76). Ela é usada em conjunto com uma pequena lança chamada *rochin* (v. a Tabelas de Armas, na pág. 132). Socos Ingleses (chamados de *tekko*) também eram usados em combate, apesar de estarem restritos aos faixas preta.

Este não é um estilo difundido no Ocidente; no entanto, diversas escolas de artes marciais de outros estilos (principalmente o Jujutsu) também diferem um treinamento com armas mais ou menos equivalente a este. O GM pode permitir que um estudante treine neste estilo se estiver aprendendo alguma outra arte marcial japonesa.

Miyamoto Musashi

(Continuação)

Perícias Cinematográficas

Resistência Mental 20, Golpe Vigoroso (Katana) 20

Manobras

Chave de Braço 20, Chute para Trás 13 (1D+3), Desarme (Judô) 20, Finta (Katana) 34, Golpe com a Mão 16 (1d+1), Ponto de Impacto (Katana) 30, Mergulho (Katana) 30, Manejo de Armas com a Mão Inábil (Espada Curta) 20, Riposta (Katana) 30, Chute Circular Lateral/para Trás 14 (1D+3)

Manobras Cinematográficas

Aparar Ampliada (Katana), Ataque Furacão 30
Miyamoto Musashi foi um verdadeiro *kenshi* que viveu no Japão do século XVII. Uma descrição mais detalhada de sua vida pode ser encontrada na pág. 10. Esta descrição presume que todas as lendas acerca de suas proezas são verdadeiras e que ele foi um espadachim sem igual. A forma como ele é descrito aqui, indica que ele foi tanto um mestre do Kenjutsu cinematográfico quanto um Mestre de Armas com a katana. Ele conhece também o Jujutsu, o que representa sua aparente habilidade no combate desarmado, além de ser talentoso com a espada curta (incluindo o Manejo de Armas com a Mão Inábil) para refletir sua técnica com duas espadas. Note que suas perícias Primárias não estão todas a um intervalo de dois níveis umas das outras, já que ele aperfeiçoou seu estilo quase que totalmente sozinho, e não em um dojo.

Musashi é um personagem de 575 pontos, adequado para ser usado como um NPC em uma campanha de Artes Marciais cinematográfica com o cenário *GURPS Japan*.





Perícias Primárias: Bastão mais duas dentre as seguintes: Machado/Maça, Mangual, Jitte/Sai, Escudo, Lança, Tonfa

Perícias Secundárias: Qualquer uma das três perícias com arma acima que não tenha sido escolhida como primária. Briga (para o uso do tekko) tem de ser escolhida a menos que o personagem já domine o Caratê ou Boxe

Perícias Opcionais: Qualquer perícia com armas, Caratê, Judô. Em geral o Kobujutsu é aprendido em conjunto com algum outro estilo japonês, como o Jujutsu ou o Caratê.

Manobras: Manejo de Armas com a Mão Inábil, (Machado/Maça, Mangual, Jitte/Sai ou Tonfa) Este é um estilo excelente para um Mestre de Armas

Habilidades Cinematográficas: Golpe Vigoroso (especializado em alguma das armas acima)

Manobras Cinematográficas: Ataque Duplo com Armas (Mangual, Jitte/Sai ou Tonfa). [2 pontos], Apara Ampliada (com uma arma).

Kook Sool Won 12 pontos/19 pontos

Esta é uma das formas de artes marciais mais populares na Coreia. O Kook Sool Won foi criado no final da Segunda Guerra Mundial e combina diversos estilos tradicionais da Coreia. Inclui as técnicas de luta desarmada, armas, chaves de braço e pontos de pressão. Entre seus ensinamentos antigos incluem-se aqueles descobertos por os monges budistas, como o bastão e o arremesso de pedras; os ensinamentos dos cavaleiros Hwarang (v. pág. 13) e as perícias da guarda do palácio (homens e mulheres) que incluíam o uso das espadas muito curtas e até mesmo o arremesso de alfinetes de cabelo com efeito mortal.

A espada coreana (*gum*) é tão reverenciada quanto a katana no Japão. Os praticantes do Kook Sool Won aprendem mais acerca da arma do que simplesmente seu uso. Nos níveis mais elevados eles aprendem as técnicas de manufatura de espadas e são obrigados a forjar suas próprias lâminas. Acredita-se que ao fazer a própria espada o lutador ligaria sua alma a ela, o que tornaria a ambos invencíveis. As técnicas são similares ao estilo japonês, portanto a perícia Katana é usada pelo espadachim coreano.

Numa campanha cinematográfica o Kook Sool Won tem diversas habilidades especiais. Isto e suas perícias com armas fazem deste estilo uma forma boa, bem completa.

Perícias Primárias: Judô, Caratê, Katana, Bastão

Perícias Secundárias: Três dentre as seguintes: Main Gauche, Bastão Curto, Espada Curta, Arremesso

Perícias Opcionais: Outras perícias com armas, Filosofia (Zen budismo), Cura Yin/Yang

Manobras: Chave de Braço, Chute para Trás, Ponto de Impacto (Caratê, Katana ou Bastão) [2 pontos], Chute Saltando, Chute, Manejo de Armas com a Mão Inábil (Katana), Chute Circular Lateral/para Trás

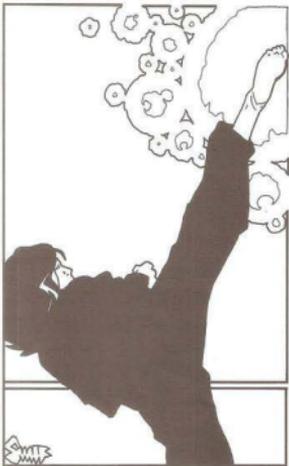
Perícias Cinematográficas: Resistência Mental, Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão, Pontos Secretos, Arte do Arremesso

Manobras Cinematográficas: Restringir, Rolar com o Golpe

Kung Fu Variável; v. a seguir

O nome *Kung Fu* é um caso típico de distanciamento cultural entre o Ocidente e o Oriente. *Kung Fu* significa literalmente “trabalho duro” ou “grande feito” e era um termo tradicionalmente aplicado à excelência em qualquer arte ou técnica, desde a caligrafia ou desenho até as artes marciais. Na China acreditava-se que aqueles que adquiriam a maestria em uma determinada habilidade (seja física ou mental) estavam “possuídos” pelo Kung Fu. Vários mestres em artes marciais foram chamados desta maneira, especialmente nos primeiros romances chineses. Eventualmente este termo passou a ser usado para descrever os grandes artistas marciais, e erros de tradução e interpretação levaram ao uso dele para designar as próprias artes marciais.

Mesmo deixando este problema de lado, o Kung Fu apesar da crença popular não é apenas um estilo de arte marcial. Atualmente o nome é aplicado à maioria das formas chinesas. O número de estilos compreendidos sob o título generalizado de Kung Fu é tão grande que colocá-los todos numa só categoria seria uma enorme injustiça. Pode-



se dizer que há mais variedades de Kung Fu na China do que outros estilos de artes marciais no resto do mundo. Além disso, apesar do termo ter sido usado no passado para designar todas as artes marciais chinesas, aqui ele é utilizado para representar as formas "externas" (v. pág. 83). Os estilos internos como o Hsing Yi, Pakua e T'ai Chi (ver as descrições de cada um) são considerados formas separadas, historicamente distintos daquilo que a maioria das pessoas chamaria de Kung Fu. O leitor deve lembrar que esta divisão não é exata; muitos estilos de Kung Fu têm elementos internos e as técnicas de agarramento do Chin Na (v. pág. 79) são bastante similares a algumas manobras do T'ai Chi. Para mostrar a variedade dos estilos chineses este livro traz oito formas do Kung Fu, cada uma com sua descrição própria.

An Chi, pág. 77; Chin Na pág. 79; Pão Chuan, pág. 95; Kung Fu Louva a Deus, pág. 97; Kung Fu Shaolin, pág. 101; Kung Fu do Grou Branco, pág. 105; Kung Fu Wing Chun, pág. 105; Kung Fu Wushu, pág. 106.

Kuntao

13 pontos/22 pontos

Esta arte marcial Indonésia é a principal concorrente do Pentjak Silat (v. pág. 96) do arquipélago malaio. Ao contrário do Silat, cujas origens estão dispersas entre os diversos grupos étnicos que habitaram ou invadiram o arquipélago ao longo dos séculos, o Kuntao tem sua origem nas grandes comunidades chinesas das ilhas. A palavra Kuntao é uma tradução da expressão chinesa Chu'an Fa (O Caminho dos Punhos, ou boxe). Tradicionalmente o ensino desta arte era um segredo bem guardado, reservado apenas para membros selecionados da comunidade chinesa. As exibições eram provavelmente falsas demonstrações do estilo, destinadas a camuflar as técnicas verdadeiras. Isto se devia à forte rivalidade entre os artistas marciais do Pentjak Silat e outras escolas do Kuntao, uma rivalidade que até recentemente poderia se tornar sangrenta. Não faz sentido alguém exibir suas perícias diante de possíveis inimigos. Mais recentemente os mestres dessa arte tomaram-se mais abertos com relação a ensinar estrangeiros.

Existem dezenas de variações deste estilo espalhadas pela Indonésia, Malásia e Bornéu. No geral sua variedade equívale à encontrada na própria China, apesar das formas da Indonésia terem se transformado em estilos diferentes ao longo do tempo.

O Kuntao usa tanto as técnicas de ataque quanto de agarramento, o que o torna uma arte marcial bastante equilibrada. Diversas armas são ensinadas, a maioria delas de origem chinesa, desde a espada até os bastões divididos em três. Ataques com socos podem ser repentinamente transformados em arremessos ou chaves. A praticidade e economia de movimentos são enfatizadas, pois este estilo teve de ser usado em combates reais até os dias de hoje. Numa campanha cinematográfica, quem sabe quais técnicas secretas foram trazidas à Indonésia pelos colonos e exilados chineses? Algumas perícias especiais podem ser encontradas neste estilo, suficientes para se comparar ao seu rival, o Pentjak Silat.

Ainda é muito difícil encontrar um professor de Kuntao disposto a ensinar. Muitos dos velhos mestres acreditam que as preocupações modernas são dispersivas demais para o estudo das artes, e afirmam que não existe mais nenhum estudante que valha a pena. Combine isto com o segredo que tradicionalmente existe em torno deste estilo e a busca de uma escola desta arte pode se transformar numa aventura genuína. Muito recentemente algumas escolas indonésias foram abertas nos Estados Unidos; geralmente elas combinam o Kuntao com o Pentjak Silat. Os mestres de seu país de origem certamente achariam esta combinação perturbadora.

Perícias Primárias: Judô, Caratê e três dentre as seguintes armas: Espada de Lâmina Larga, Esgriça, Mangual, Faca, Bastão, Arremesso, Espada de Duas Mãos, Chicote

Perícias Secundárias: Língua (Chinês) e quaisquer duas entre as armas acima

Perícias Opcionais: Controle da Respiração, Língua (Malaio ou Indonésio) Filosofia (Budismo ou Taoísmo)

Manobras: Chave de Braço [1 ponto], Chute para Trás, Chave de Dedo, Chave de Cabeça, Chute Saltando, Chute, Riposta (Caratê), Chute Circular Lateral/para Trás

Perícias Cinematográficas: Ponto de Cegamento, Controle das Funções Involuntárias, Golpe Desintegrador, Toque da Morte, Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão, Pontos Secretos

Manobras Cinematográficas: Voadora Lateral, Rolar com o Golpe

(Sgto) Sergei Wokoyan

Idade 45, 1,80 m, 85 kg, cabelo louro bem curto, olhos azuis acinzentados, pele clara, um russo pesado e desajeitado de rosto barbeado, presença intimidadora e olhar penetrante.

Atributos

ST 12, DX 13, IQ 12, HT 13
Velocidade Básica 6,5, Destacamento 6
Esquiva 7, Aparar 11
Dano: GDP 1D-1, Bal 1d+2
Total de Pontos: 300

Vantagens

Reflexos em Combate, Reputação (+2) - um dos melhores mercenários do mercado (somente para outros mercenários, x 1/3), Força de Vontade +2

Desvantagens

Sanguinolência; Código de Honra (permanece leal); Excesso de Confiança, Senso do Dever (para com seus homens); Teimosia

Peculiaridades

Não gosta de ser contrariado. Detesta políticos, ligeiramente intolerante para com não-russos

Estilos de Artes Marciais

Corpo-a-Corpo Militar, Boxe Profissional (realista)

Perícias

Dissimulação 12, Administração 12, Armeiro/NT7 (Armas de Fogo) 13, Remo/Vela 11, Linguagem Corporal 10, Boxe 15, Briga 15, Camuflagem 14, Escalada 14, Demolição/NT7 13, Detecção de Mentiras 12, Condução/NT7 13, Condução/NT7 (sobre rodas) 13, Operações de equipamentos Eletrônicos/NT 7 (comunicações) 12, Engenharia/NT7 (combate) 13, Fuga 11, Perícia com Explosivos/NT7 11, Primeiros Socorros/NT7 11, Observador Avançado/NT711, Garrote 14, Armas/NT7 (GL) 14, Armas/NT7 (Legislação) 15, Armas/NT7 (Automáticas Leves) 16, Armas/NT7 (Pistola) 15, Serviço Secreto 12, Interrogatório 12, Judô 15, Salto 14, Faca 15, Língua (Árabe) 12, Língua (Inglês) 12, Liderança 14, Mecânica/NT7 10, Guerra NBC/NT7 15, Orientação 14, Pára-quedaismo 14, Fotografia 10, Motonáutica 11, Trato Social (militar) 13, Captação 12, Mergulho 12, Espada Curta 14, Esqui 14, Lança 14, Furtividade 15, Sobrevida (Ártico) 15, Sobrevida (Deserto) 13, Sobrevida (Selva) 12, Sobrevida (Montanha) 15, Natação 14, Tática 14, Arremesso 14, Pedagogia 13, Regras de Torneio (Boxe) 15, Armadilhas/NT7 14

Continua na próxima página...



(Sgt) Sergei Mikoyan

(Continuação)

Manobras

Chave de Braço 17, Desarmar (Judô) 17, Finta (Boxe) 17, Golpe com a Mão 15 (1D), Jab 14 (1D-1), Conservar a Arma (fuzil) 15, Riposta (Boxe) 12, Soco Circular Amplo (Boxe) 15 (1D+4), Deslizamento 6

Sergei Mikoyan é um ex-membro da *Spetsnaz* (unidade de operações especiais da União Soviética) que entrou em ação no Afeganistão na década de 80. Depois da retirada soviética, ele foi promovido a sargento por seus esforços e tornou-se um instrutor de combate desarmado, ensinando aos recrutas da *Spetsnaz* princípios básicos do combate desarmado, além de lutar boxe nas horas vagas. Com o colapso da URSS no início dos anos 90 sua posição foi atingida pelos cortes feitos no orçamento militar. Hoje em dia, ele é um mercenário internacional, arranjando emprego onde pode, em meio às guerrilhas e escaramuças que surgem no mundo, e trabalhando como instrutor de combate desarmado nas horas vagas.

Sergei é um personagem realista de 300 pontos adequado para ser usado como um PC ou NPC em uma campanha de *GURPS Special Ops*, ou como um NPC inimigo em outros cenários modernos, como as campanhas de *GURPS Espionage*. Sergei foi construído usando a matriz de um agente da *Spetsnaz* descrita no *GURPS Special Ops*.



Kyudo

5 pontos/10 pontos

“O Caminho do Arco” é mais do que simplesmente arqueirismo, ele é uma arte filosófica. Esta arte marcial japonesa se concentra no treinamento da mente, do espírito além do corpo. Apesar disto ser (ou devesse ser) verdade para a maioria dos estilos tradicionais, poucos se concentram na disposição mental apropriada com a mesma intensidade que o Kyudo clássico.

O treinamento Zen é o núcleo desta arte. Um sentido de unidade com o arco e o alvo é cultivado no estudante. O objetivo principal não é acertar o alvo, apesar de uma grande habilidade com o arco e a flecha serem pré-condição para que o treinamento filosófico mais aprofundado seja iniciado. A preparação da flecha, o tensionamento do arco e o disparo são feitos de uma maneira ritualística, quase mística. Os exercícios de respiração e caligrafia, bem como as técnicas de meditação, fazem parte do processo de treinamento.

Numa campanha cinematográfica este é o estilo ideal para os Mestres de Armas e os artistas marciais com uma orientação para o misticismo. Como o desenvolvimento do Chi é um dos elementos básicos do Kyudo, esta forma tem uma grande quantidade de perícias cinematográficas. Todas elas são utilizadas com o arco e a flecha. A perícia Pontos de Pressão, por exemplo, permite ao arqueiro atingir os pontos vitais com a flecha; ele pode optar por causar dano total ou efeitos especiais, ou ainda causar dano mínimo (1 ponto no mínimo).

Perícias Primárias: Arco e Flecha [2 pontos], Sacar Rápido (Flecha), Meditação, Filosofia (Zen budismo)

Perícias Secundárias: Controle da Respiração

Perícias Opcionais: Caligrafia (Japonês)

Manobras: nenhuma

Perícias Cinematográficas: Controle das Funções Involuntárias, Resistência Mental, Golpe Vigoroso (somente com o arco), Pontos de Pressão (somente com o arco), Arqueiro Zen

Manobras Cinematográficas: nenhuma

Corpo-a-Corpo Militar

7 pontos (sem habilidades cinematográficas)

Este é um estilo prático e simples, projetado para ser aprendido rapidamente. Ainda assim, ele fica geralmente restrito às unidades de elite das forças armadas (equipes de Forças Especiais, etc), organizações paramilitares de segurança e algumas agências secretas. Tanto as técnicas de ataque quanto algumas chaves e arremessos são ensinados. Nos níveis mais altos, são introduzidas as táticas de remoção de sentinelas. Também é dado um certo treinamento com armas, além de movimentos para desarmar e formas de defesa contra ataques com armas. O treinamento com armas de fogo não está incluído nesta versão do estilo, pois faz parte do treinamento militar normal e fora do escopo deste livro. Se quiser mais detalhes sobre o treinamento militar veja o *GURPS Special Ops*.

Perícias Primárias: Briga, Judô, Faca

Perícias Secundárias: Escalada, Espada Curta (para bastão ou machete), Lança (para fuzil e baioneta), Furtividade

Perícias Opcionais: Garrote, Salto, Caratê, Bastão, Tonfa

Manobras: Chave de Braço, Desarmar [2 pontos], Conservar a Arma (fuzil)

Perícias e Manobras Cinematográficas: nenhuma

Muay Thai (Kickboxe Tailandês)

18 pontos/20 pontos

Esta forma transformou-se recentemente na “coqueluche” das artes marciais, substituindo o Ninjutsu em popularidade. Este estilo está intimamente relacionado ao Kickboxe Profissional (v. pág. 98) e às vezes não se faz distinção entre os dois. No entanto existem diversas diferenças importantes: o Muay Thai é um estilo muito mais

antigo, mais sofisticado e mais brutal. Na Tailândia, dezenas de milhares de competidores lutam selvagememente entre si. A maioria dos boxeadores tailandeses é muito pobre e suas carreiras em geral são muito curtas, terminando principalmente devido a ferimentos recebidos em treinamentos e torneios. É relativamente fácil ser ferido ou incapacitado no Kickboxe tailandês devido à abordagem direta do esporte. O resultado é que este estilo promove alguns dos artistas marciais mais duros da atualidade.

O Muay Thai usa chutes, socos, jabs de joelho e cotovelo, e até mesmo algumas técnicas de agarramento. As pernas dos boxeadores são enrijecidas através de treinamentos contínuos feitos em sacos de areia e outros objetos duros, e são usadas para dar chutes devastadores visando normalmente as pernas e os braços, com o objetivo de incapacitar o oponente. Estes movimentos de "luta suja" fazem do Muay Thai uma poderosa forma de defesa própria.

Existe pouco embasamento filosófico no Kickboxe tailandês. A maioria dos lutadores estão nele por dinheiro e status, e vencer é seu único objetivo. Numa campanha cinematográfica isto acarretaria numa falta de habilidades "interiores." Este estilo não tem nenhuma perícia cinematográfica e apenas duas manobras cinematográficas. O GM pode determinar que a vantagem Treinado por um Mestre não é permitida para os praticantes do Muay Thai. O alto custo em pontos deste estilo tende a impedir que os personagens tenham outros estilos, o que reflete o treinamento intensivo dos lutadores do Kickboxe tailandês.

Vantagens recomendadas: Os praticantes do Muay Thai devem ter pelo menos um nível de Rijeza. Alto Limiar de Dor e Reflexos de Combate são bastante comuns.

Perícias Primárias: Boxe, Caratê

Perícias Secundárias: Judô

Perícias Opcionais: nenhuma

Manobras: Chute Descendente, Chute Circular Lateral/para Trás, Golpe com o Cotovelo, Chute Circular, Jab, Chute Saltando, Chute [2 pontos], Golpe com o Joelho [1 ponto], Ponto de Impacto (Caratê) [2 pontos], Riposta (Caratê), Soco Circular Amplo, Golpe com a Canela, Chute para Trás, Soco em Círculo

Perícias Cinematográfica: nenhuma

Manobras Cinematográficas: Voadora Lateral, Rolar com o Golpe

Ninjutsu

23 pontos/39 pontos

Nota: O GM pode exigir a vantagem Antecedentes Incomuns para os PCs que escolherem este estilo. As lendárias artes ninja estão envolvidas em mistério desde sua origem; como os ninjas viviam à margem da sociedade japonesa, não existem registros de seu estilo. Hoje sobreviveram apenas as técnicas transmitidas pelos professores, e ensinadas em escolas selecionadas ao redor do mundo. A mania ninja criada por Hollywood trouxe ainda mais confusão, na medida que professores inescrupulosos passaram a se dizer ninjas para atrair alunos incautos. A descrição a seguir é uma combinação das habilidades históricas dos ninjas com as lendas, antigas e modernas que os cercam.

O Ninjutsu é acima de tudo um estilo de espionagem. Seu objetivo é a furtividade e o disfarce, ao invés da habilidade em combate. Entre suas perícias Primárias e Secundárias encontram-se a Furtividade, a Lábia, o Disfarce e a Dissimulação, além das perícias em combate normais. Em combate o estilo conta com seu arsenal de armas exóticas e um estilo corpo-a-corpo impiedoso e pragmático chamado taijutsu (que significa arte do combate corpo a corpo) que contém elementos do Caratê e Jujutsu. O objetivo do ninja é terminar a luta rapidamente, antes que ela seja detectada por guardas ou transeuntes. A menos que o oponente seja o alvo de um assassinato ou seu silêncio seja desejável, o ninja optará por incapacitar rapidamente ao invés de matá-la, para que ela possa espalhar rumores sobre a invencibilidade dos espreitadores das sombras.

Algumas das perícias estão marcadas com (h); estas são as perícias históricas que podem não ser apropriadas para personagens ninjas modernos, apesar de ser possível que certos clãs ninjas cinematográficos ainda as possuam (ou seus equivalentes em NT7).

Perícias Primárias: Caratê, Judô e Furtividade. O ninja também precisa ter duas perícias com armas escolhidas dentre as seguintes: Machado/Maça, armas de



2NF

O Traje Ninja

Quase todos os fãs de cinema já viram uma versão do famoso uniforme preto dos ninjas. Ele consiste de calças largas e jaqueta, capuz e uma máscara que cobre a maior parte do rosto, exceto os olhos, e permite ao ninja desaparecer nas sombras.

No entanto, Stephen K. Hayes, um praticante do ninjutsu moderno, sugere em seu livro *The Ancient Art of Ninja Warfare* que o uniforme ninja tradicional pode nunca ter sido usado na vida real.

Os ninjas foram retratados inicialmente como espreitadores vestidos de preto no teatro Kabuki do século XVIII. No teatro japonês, os contrapeças vestiam preto para poderem se movimentar pelas coxias. Isto permitia que eles mudassem os cenários sem serem percebidos; o público agia como se eles fossem realmente invisíveis. Ao dar aos personagens ninjas que entravam em cena a mesma vestimenta estava-se enfatizando sua invisibilidade. É muito provável que seja esta a verdadeira origem do uniforme ninja.

O ninja preferia passar despercebido. Embora a vestimenta preta fosse útil na escuridão das florestas e na penetração de castelos e outros edifícios do gênero, seria ridículo usá-la dentro de uma casa, pois qualquer pessoa que o visse perceberia imediatamente que ele não pertencia àquela lugar. Sempre que possível o ninja vestia roupas apropriadas para o local. Num palácio ele se disfarçaria de samurai ou servente, iludindo a vítima até ela estar ao seu alcance. Num vilarejo, ele seria igual aos demais pescadores ou camponeses. Outra tática favorita era a de se passar por mendigo ou maluco, cujo status era tão baixo que a maioria das pessoas (incluindo os guardas) não tomavam sequer conhecimento de sua existência.

A melhor maneira de ser invisível era parecer pertencer a algum lugar. A roupa preta, se realmente chegou a ser usada, era reservada para as ocasiões especiais em que o ataque noturno se fazia necessário.



PONTIUS PERTINAX

Idade 26, 1,60 m, 75 kg, cabelo preto encaracolado, olhos castanhos, pele bronzeada, um homem jovem e atraente com várias cicatrizes evidentes (mas românticas).

Atributos

ST 13, DX 14, IQ 10, HT 13
Velocidade Básica 6,75, Deslocamento 8
Esquiva 7, Aparar 11
Dano: GDP 1D, Bal 2D-1
Total de Pontos: 200

Vantagens

Aparência Atraente, Reflexos em Combate, Alto Limiar de Dor, Sorte, Reputação (+2), Gladiador Heróico (apenas em Roma, x 1/2), Recuperção Alérgica, Rijeza - RDI.

Desvantagens

Sanguinolência, Luta pela Fama, Cobiça, Estigma Social (Escravo)

Peculiaridades

Sabe que é bom e não esconde o fato. Adora multidoes, secretamente não sabe o que fazer com sua liberdade

Estilos de Artes Marciais

Pancrácio (realista)

Perícias

Trovador 10, Boxe 16, Briga 14, Espadas de Lâmina Larga 14, Intimidação 12, Caratê 16, Faca 14, Atuação 12, Corrida 12, Escudo 14, Espada Curta 14, Lança 14, Luta Livre 16

Manobras

Chave de Braço 18, Finta (Caratê) 18, Golpe com a Mão 16 (1D+1), Ponto de Impacto (Caratê) 16, Jab 16 (1D), Riposta (Caratê) 14 (1D+1), Soco Circular Amplo 15 (2D+1), Soco em Circular 16 (1D+1), Pisão 16 (1D+4)

Continua na próxima página...

Pólvora Negra (h), Zarabatana, Arco e Flecha, Garrote, Katana, Faca, Kusari, Laço, Espada Curta, Arremesso de Shuriken, Bastão, Arremesso ou qualquer perícia com arma de Okinawa (v. o estilo Kobujutsu, pág. 89) além de duas perícias dentre as seguintes: Acrobacia, Escalada, Salto e Natação.

Perícias Secundárias: Duas outras perícias com arma, uma delas deve ser com arma de longo alcance a menos que o jogador já tenha escolhido uma como perícia primária. Todas as perícias que não são de combate listadas acima que foram escolhidas como Primárias tornam-se automaticamente perícias secundárias. É preciso ainda selecionar outras três perícias deste grupo: Interpretação (h), Controle da Respiração, Disfarce (h), Fuga (h), Lábria (h), Falsificação (h), Meditação, Táticas e Cura Ying/Yang.

Perícias Opcionais: Qualquer uma das mencionadas acima, além de quaisquer perícias de combate, Trovador, Hipnotismo, Sex Appeal (h) para as ninjas do sexo feminino.

Manobras: Bloqueio Agressivo [2 pontos], Chave de Braço, Chute Circular Lateral/para Trás, Telefone, Golpe com o Cotovelo, Finta (Caratê ou perícia com arma) [2 pontos, 1 em cada], Luta no Solo (Judô ou Caratê), Golpe com a Cabeça, Ponto de Impacto (Caratê ou perícia com arma),



Chute Saltando, Golpe com o Joelho, Riposta (Caratê ou perícia com arma), Chute para Trás, Pisão

Perícias Cinematográficas: Luta às Cegas, Ponto de Cegamento, Golpe Desintegrador, Deslocar, Toque da Morte, Mãos Hipnóticas, Arte da Invisibilidade, Ch'in Kung, Resistência Mental, Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão, Pontos Secretos e Arte do Arremesso

Manobras Cinematográficas: Restringir [2 pontos], Rolar com o Golpe

Pakua

5 pontos/30 pontos

Esté é um estilo quase desconhecido no Ocidente, mas está intimamente relacionado ao T'ai Chi e outros estilos "interiores." A influência do Taoísmo (v. pág. 7) sobre o Pakua é mais direta do que a que é exercida sobre a maioria das outras formas. A própria postura e os movimentos do Pakua são derivados diretamente dos ensinamentos daquela filosofia.

Assim como no T'ai Chi, os movimentos circulares são a base deste estilo. Entretanto, ao contrário do T'ai Chi o praticante do Pakua se move em círculos, sempre andando e realizando complexos movimentos com as mãos. Esta arte é quase que totalmente não agressiva; um mestre é capaz de se esquivar de praticamente todos os ataques com facilidade. Quando ataca o mestre do Pakua usa seu *chi* e são famosos por desferirem golpes devastadores (v. abaixo).

Esta forma se concentra no desenvolvimento do chi. Por isso, ela revela toda sua potencialidade numa campanha cinematográfica. O Golpe Vigoroso é a perícia mais conhecida, pois o mestre do Pakua desferiu um relativamente grosseiro mas devastador soco ou chute canalizando o seu chi. Existem também várias outras lendas sobre os poderes esotéricos dos antigos mestres do estilo.

Perícias Primárias: Judô, Meditação, Filosofia (Taoísmo)

Perícias Secundárias: Briga

Perícias Opcionais: Caratê, Espada de Lâmina Larga

Manobras: Chave de Braço [2 pontos]

Habilidades Cinematográficas: Postura Imóvel, Resistência Mental, Golpe Vigoroso, Desviar

Manobras Cinematográficas: Esquiva Ampliada, Apara Ampliada (mãos nuas)

Pancrácio/ou Tau

13 pontos/17 pontos

Esté estilo era praticado na Grécia antiga e em Roma, o que o transforma em um dos mais antigos estilos ainda em uso. O Pancrácio combina as técnicas de luta livre, boxe com técnicas gerais de luta num esporte brutal. Socos, chutes, arremessos e chaves eram permitidos; o objetivo era forçar o adversário a se render. Mesmo na

Grécia, onde os esportes sangrentos não eram muito apreciados, as incapacitações e as mortes não eram incomuns. Em Roma o Pancrácio era usado nas disputas entre gladiadores, e os lutadores eram muitas vezes armados com luvas dotadas de pontas.

Dizia-se também que os praticantes deste estilo eram capazes de feitos superhumanos como quebrar tijolos ou permanecer em pé em um local (até mesmo sobre um escudo escorregadio) enquanto era empurrado por diversas pessoas. As habilidades cinematográficas podem ser adquiridas com este estilo.

Mais recentemente, a arte do Pancrácio foi revivida no estilo Mu Tau, que combina a luta grega com outros estilos. O princípio por trás do Mu Tau é a ausência de regras. O treinamento é feito em contato total, e os praticantes usam armaduras para poderem golpear com toda a força. O resultado é que apenas os artistas marciais mais duros conseguem se tornar eficientes neste estilo.

O Pancrácio é um estilo fácil de introduzir em campanhas históricas, e não apenas naquelas ambientadas na Roma ou Grécia antigas. Na Idade Média, os viajantes do Império Bizantino (os remanescentes do império romano que perduraram até o século XV) podiam ter conhecimento deste estilo. Ele pode ter sido o antecessor do Savate francês (v. pág. 99) logo ele poderia até existir numa campanha de Swashbucklers.

Vantagens recomendadas: Rijeza

Perícias Primárias: Boxe, Caratê, Luta Livre

Perícias Secundárias: nenhuma

Perícias Opcionais: Língua (Grego ou Latim), Filosofia (Estoicismo)

Manobras: Chave de Braço, Finta (Boxe ou Caratê) [2 pontos], Ponto de Impacto (Boxe ou Caratê) [2 pontos], Jab, Riposta (Caratê), Soco Circular Amplo, Soco em Círculo, Pisão

Perícias Cinematográficas: Postura Imóvel, Golpe Desintegrador, Golpe Vigoroso

Manobras Cinematográficas: Rolar com o Golpe

Dao Chuan (Kung fu Punhos de Leopardo)

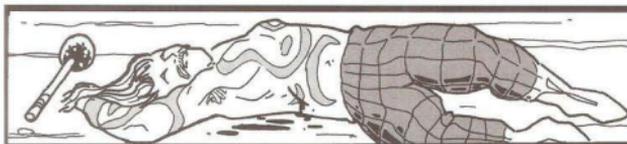
15 pontos/33 pontos

O Pao Chuan era uma das diversas técnicas de animais ensinadas no templo Shaolin (v. pág. 7); com base em cada uma destas técnicas desenvolveu-se diversas perícias. O estilo do leopardo ensina ao estudante de *kung fu* como ser eficiente na baixa guarda, do plexo solar para baixo. Confrontos no solo ensinam diversos golpes de perna, varredura, estratégias de rolagem, táticas de *clinch* e chutes ao nível do solo. Os praticantes atacam com as mãos dobradas na primeira falange em golpes desferidos com grande velocidade, às vezes utilizando poderosos socos e *uppercuts*. Posturas baixas combinadas a movimentos evasivos são os princípios básicos observados pelo oponente confrontado. Técnicas de rastejar também são ensinadas na postura ereta, apesar de representarem apenas 25% dos movimentos. Na postura ereta, o estilo do leopardo usa um triângulo imaginário para definir o padrão de sua movimentação com os pés. Este triângulo serve de instrumento básico para as manobras ofensivas e defensivas.

O oponente, ao avançar, entra na marca superior ou de 90 graus do triângulo do artista que usa o estilo do leopardo, tornando-se assim presa das várias rotinas de espera.

Perícias Primárias: Boxe, Caratê, Arte do Caratê, Meditação

Perícias Secundárias: Judô, Linguagem Corporal, Salto, Língua (Chinês) Filosofia (Taoísmo) e duas dentre as seguintes perícias com armas: Espada de Lâmina Larga, Espada Curta, Lança, Bastão



Pontius Pertinax

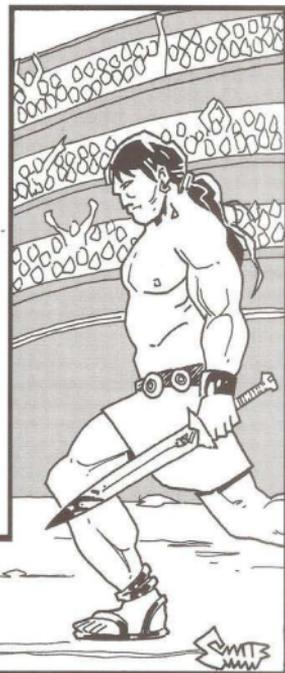
(Continuação)

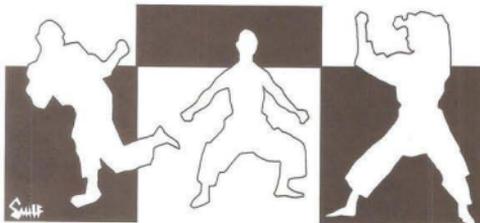
Combinações

Pontius Pertinax é conhecido por sua combinação de Aparar com Mão, Chave de Braço e Pisão, com a qual ele é capaz de desarmar o inimigo e ao mesmo tempo deixá-lo manequendo. Seu movimento final (sempre reservado para os oponentes atordoados) é uma combinação de Soco em Círculo e Soco Circular Amplo, geralmente visando a cabeça.

Pontius é um gladiador romano do final do período republicano. Sua especialidade é o pancrácio (combate desarmado) e ele já matou muitos oponentes desta forma, inclusive adversários armados e animais ferozes. Ele é popular entre o povo e muito bem sucedido, foi contratado secretamente para ensinar técnicas de combate desarmado para guarda-costas e legionários. Pontius já ganhou dinheiro suficiente para comprar sua liberdade, e já recebeu muitas ofertas para trabalhar como guarda-costas, mas a arena tem sido uma parte tão essencial de sua vida durante tanto tempo que ele não consegue imaginar o que faria fora dela.

Pontius é um personagem de 200 pontos adequado para ser usado como PC ou NPC em uma campanha heróica de *GURPS Império Romano*. Com algumas modificações, ele se adaptaria bem também na *Mégalos* de Yrth, numa campanha *GURPS Fantasy*.





Perícias Opcionais: Acrobacia, Escalada, quaisquer habilidades com armas da lista acima ainda não escolhidas como perícia secundária.

Manobras: Postura do Gato, Finta (Caratê), Luta no Solo (Caratê) [2 pontos], Ponto de Impacto (Caratê), Jab, Chute Saltando, Chute, Riposta (Caratê), Chute Circular Lateral/para Trás, Varredura

Perícias Cinematográficas: Luta às Cegas, Ch'in Kung
Manobras Cinematográficas: Esquiva Ampliada, Rolar com o Golpe

Pentjak Silat

24 pontos/33 pontos

Esta é a arte marcial do arquipélago malaio. Quase desconhecida do público norte americano, o Silat é um estilo de combate extremamente dinâmico, cujo exotismo é igualado por sua letalidade. Ele deve sua eficiência ao fato de, até recentemente, ter sido utilizado em combates.

Existem dezenas, senão centenas, de ramificações do Pentjak Silat, desde os tipos mais "suaves" similares ao Tai Chi até os estilos mais "duros" não muito diferentes do kickboxe, e diversas variações entre estes dois extremos. Descreveremos aqui uma seleção mista destes dois extremos. Existe também um número considerável de lendas em torno das habilidades sobrenaturais dos verdadeiros mestres, suficiente para transformar o Silat num dos mais poderosos estilos disponíveis em campanhas cinematográficas.

A arma preferida do praticante de Silat é o *kris*, uma faca com a lâmina em forma de serpente. Há também o *parang*, uma espada curta e pesada, o *tjabang*, praticamente idêntico ao *jitte* japonês (v. pág. 118) e bastões curtos ou não, correntes com pesos e chicotes. O combate desarmado também representa um papel importante neste estilo, e inclui golpes, chaves e arremessos. Outra característica do Silat é o constante movimento das mãos e do corpo que acompanha todas as manobras, usado para distrair o oponente.

Os professores de Silat, ou *gurus*, são muito seletivos com relação a quem eles aceitam como estudantes. O treinamento é muito intenso, e foi criado com o objetivo de desenvolver a flexibilidade e a velocidade mais do que a força. Este é também um dos poucos estilos que incluem movimentos difíceis com os pés durante o combate, outra prova de seu pragmatismo. Outras técnicas exóticas à disposição dos adeptos deste estilo são a Meditação e o Hipnotismo, bem como um amplo leque de perícias cinematográficas. Um especialista no Silat também deve poder "fer" a linguagem corporal de seu oponente, prevendo assim seus ataques.

De modo geral, este é um dos estilos mais eficientes dos tempos modernos. Entre seus pontos fracos incluem-se a necessidade de treinamento intensivo e uma condição física muito boa, embora isto também seja exigido por qualquer arte marcial verdadeiramente boa.

Vantagens recomendadas: Mestre de Armas é bastante apropriada para um mestre de Silat que esteja participando de um campanha cinematográfica.

Perícias Primárias: Linguagem Corporal, Judô, Caratê, Main Gauche e uma dentre as seguintes: Jitte/Sai, Kusari, Espada Curta, Bastão, Chicote

Perícias Secundárias: Acrobacia, Hipnotismo, Salto e mais uma das perícias com arma excluídas na lista acima

Perícias Opcionais: quaisquer outras perícias com arma da lista acima ainda não escolhidas

Manobras: Chave de Braço, Chute Circular Lateral/para Trás, Combate de Perto (Main Gauche), Golpe com o Cotovelo, Finta (Caratê ou Main Gauche) [2 pontos], Chave de Dedo, Luta no Solo (qualquer tipo) [2 pontos], Chave de Cabeça, Chute Saltando, Torção de Pescoco, Riposta (Caratê ou Main Gauche), Chute para Trás, Varredura

Especial: Os praticantes do Silat podem reduzir em 2 pontos qualquer modificador desfavorável devido ao terreno (escorregadio, lamacento ou parcialmente alagado).

O Sistema de Gradação do Silat

Tradicionalmente os gurus do Silat não graduavam seus estudantes. Os níveis de habilidade eram reconhecidos pela reputação do praticante, ou aprendidos da maneira mais dura durante a luta. Como a violência entre diferentes escolas ou grupos étnicos não era incomum, seria insensato exibir o grau de proficiência de um lutador, e menos ainda acreditar nas afirmações a esse respeito feitas por um inimigo em potencial. Hoje em dia, alguns professores mais ocidentalizados adotam o sistema de faixas do Judô (v. a coluna lateral, da pág. 77).

O Uniforme do Pentjak Silat

O Pentjak Silat destina-se ao uso na vida real, portanto é geralmente aprendido usando-se as roupas comuns do dia a dia. Evidentemente, a vestimenta comum na Malásia e na Indonésia é exótica e estranha para os ocidentais, e pode ser vista como um "uniforme." Elas tendem a ser soltas e leves, o que as torna ideais para treinamento e combate.

Estes "uniformes" também variam de uma escola para outra, dependendo do lugar de origem dos professores e fundadores. Os uniformes tradicionais do Silat tendem a ser pretos e compostos dos seguintes elementos: uma camisa solta, aberta como um kimono de judô ou então como um pulôver, calças parecidas com as usadas no Caratê, o *samping* ou langotim, que geralmente tem um padrão colorido e um tipo de turbante chamado *tengkokok*. A maior parte dos praticantes modernos abandonou o turbante e o langotim, ou então adotou o uniforme típico de judô.

Esta vantagem vale 4 pontos de personagem. Além disso, também podem, a qualquer momento, acrescentar outras especializações em Luta no Solo, além daquela (no valor de 2 pontos) com a qual devem começar.

Perícias Cinematográficas: Golpe Desintegrador, Mãos Hipnóticas, Resistência Mental, Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão, Pontos Secretos

Manobras Cinematográficas: Chute Acrobático, Rolar com o Golpe, Salto de Ataque

Corpo-a-Corpo Policial 5 pontos (sem habilidades cinematográficas)

Este é um estilo comum ensinado aos policiais do mundo todo. Foi elaborado para ser aprendido rapidamente e tem muito poucas manobras especiais ou cortesias de estilo. A principal técnica são as Chaves de Braço. As perícias relacionadas neste estilo omitem muitas das perícias recebidas pelo policial durante o seu treinamento. Algumas delas estão incluídas na descrição do tipo de personagem Policial (v. pág. 20). Os diversos departamentos de polícia treinam seus membros de formas diferentes, por isso o GM deve modificar a lista a seguir conforme suas necessidades.

Perícias Primárias: Judô, Espada Curta, (para o Bastão), Tonfa (alguns departamentos)

Perícias Secundárias: Briga, Luta Livre.

Perícias Opcionais: Caratê, Escudo (Escudo para Conflitos Sociais), Espada Curta (alguns departamentos)

Manobras: Chave de Braço [1 ponto], Mata-Leão (não faz mais parte do treinamento nos Estados Unidos, mas era ensinado no passado e muitos policiais a conhecem), Conservar a Arma (pistola)

Perícias e Manobras Cinematográficas: nenhuma

Kung Fu Louva-a-Deus 10 pontos/23 pontos

Existem muitas versões deste estilo animal. O louva-a-deus é admirado há muito tempo no mundo das artes marciais por seus ataques rápidos e violentos. O templo Shaolin desenvolveu várias técnicas do louva-a-deus, muitas das quais tornaram-se elas próprias estilos independentes. A versão descrita abaixo é conhecida como a versão sulista do Kung Fu Louva-a-Deus. Ela tem uma postura distinta, com os cotovelos mantidos junto ao corpo, os antebraços estendidos e as mãos abertas imitando as garras do inseto e combina movimentos suaves para defesa e contra-ataques duros e explosivos. Da mesma forma que o louva-a-deus, o praticante deste estilo espera até que o oponente comece a se mover, para então fluir em torno dele e devorá-lo com ataques rápidos.

O Kung Fu Louva-a-Deus enfatiza as posturas equilibradas que permitem mudanças rápidas no posicionamento para que os ataques do inimigo passem de largo, desimpedidos. A partir desta mesma postura, o artista marcial, então, salta sobre o atacante atingindo seus pontos vitais com força devastadora. Técnicas de *colagem* também são ensinadas neste estilo que, combinadas aos fortíssimos ataques, fazem dele uma forma muito eficiente. Numa campanha cinematográfica a postura do Louva-a-Deus pode ser usada para atordoar os inimigos.

Perícias Primárias: Judô, Caratê, Trato Social (Dojo)

Perícias Secundárias: Acrobacia, Salto, Filosofia (Taofismo), Furtividade

Perícias Opcionais: Perícias com armas de acordo com o estilo Shaolin (v. pág. 101), Hipnotismo

Manobras: Golpe com o Cotovelo, Ponto de Impacto (Caratê), Chute Saltando, Chute, Golpe com o Joelho, Riposta (Caratê), Chute em Giro

Perícias Cinematográficas: Mãos Hipnóticas, Ch'in Kung, Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão, Pontos Secretos, Desviar

Manobras Cinematográficas: Apará Ampliada (mãos nuas), Colagem





Reina Queen

Idade 37, 1,85 m, 85 kg, cabelo preto de comprimento médio, olhos castanhos, pele bronzada, uma estonteante mulher latina. Tem uma pomba tatuada no tornozelo direito.

Atributos

ST 18, DX 14, IQ 12, HT 14/18
Velocidade Básica 7, Deslocamento 7
Esquiva 7, Aparar 12
Dano: GDP 1D+2, Bal 3D
Total de Pontos: 350

Vantagens

Carisma+2, Alto Limiar de Dor, Força de Vontade +3, Rijeza RD 2, Riqueza (Confortável)

Desvantagens

Inimigos (a máfia, no caso de um resultado menor ou igual a 6); Voto Importante (Lutar Contra o Crime), Pacifismo (não pode ferir inocentes), Reputação (-2): "Sujeito Mau" (somente como Reina; x 1/2; apenas para os fãs de luta livre, x 1/2); Reputação (-2), Vigilante (no caso de um resultado menor ou igual a 7, apenas para a polícia, x 1/2), Identidade Secreta, Senso do Dever (Amigos pessoais)

Peculiaridades

Não acredita realmente em ki, Jovial e desembaraçada. Já ouviu aos bandidos enquanto os surra. Usa movimentos potencialmente letais apenas como último recurso.

Estilos de Artes Marciais

Luta Livre Profissional (cinematográfica)

Perícias

Acrobacia 15, Dissimulação 14, Conhecimento do Terreno (cidade) 12, Briga 18, Disfarce 14, Condução/NT 7 (Carro) 14, Lâbia 12, Primeiros Socorros/NT 7 12, Interrogatório 12, Intimidação (pré-definido como ST) 12, Salto 14, Língua (espanhol) 12, Atuação 14, Sombra 12, Furtividade 14, Perícia de Manha 12, Arremesso 14, Regras de Torneio (Luta Livre Profissional) 14, Luta Livre 18, Luta Livre Esportiva 16.

Continua na próxima página...

Boxe Profissional 8 pontos/14 pontos

O pugilismo ou boxe vem sendo praticado no Ocidente desde o século XIX. Esta "arte masculina" era uma fonte de diversão (as lutas eram espetáculos bastante populares) e também era ensinada como uma forma de defesa pessoal. O boxe usa técnicas de soco e rápida movimentação com os pés. Também tem regras estritas que limitam os alvos permitidos à cabeça, braços e tronco, o que limita sua eficiência numa briga. Mesmo assim, um boxeador treinado é um oponente temível.

O boxe tornou-se muito difundido nos Estados Unidos em meados do Século XIX. Os personagens de uma campanha *GURPS Old West* podem aprendê-lo. Este estilo também pode ser útil numa campanha de *Cliffhangers*. (ver Dúvidas.XLS - N. do T).

Se existe alguma lenda ligada ao boxe profissional, ela tem a ver com a incrível capacidade do boxeador de absorver danos e continuar lutando. Numa campanha cinematográfica o GM pode permitir que os boxeadores comprem Pontos de Vida extras a 5 pontos de personagem cada. Estes não afetam o valor da HT, apenas a capacidade de absorver danos. Se a regra opcional de pontos de Atordoamento (v. pág. 68) estiver sendo usada, os boxeadores poderão adquirir Pontos de Atordoamento extras a 2 pontos de personagem cada.

Perícias Primárias: Boxe, Regras de Torneio (Boxe)

Perícias Secundárias: Linguagem Corporal

Perícias Opcionais: Corrida, Natação

Manobras: Finta (boxe) [2 pontos], Jab, Riposta (Boxe), Soco Circular Amplo, Deslizamento

Perícias Cinematográficas: nenhuma

Manobras Cinematográficas: Apará Ampliada (mãos nuas)

Kickboxe Profissional 8 pontos (sem habilidades cinematográficas)

À medida que o Caratê foi se transformando em um esporte no Ocidente as regras de competição foram sendo criadas para impedir ferimentos acidentais tanto em torneios quanto no dojo. Um sistema de pontuação foi criado a partir do Caratê "artístico" no qual os contendores interrompem o golpe a alguns centímetros do corpo do oponente, e os juizes determinam se o golpe teria sido eficiente caso tivesse atingido o alvo.

Alguns artistas marciais acabaram se desiludindo com esse sistema. Eles achavam que os torneios eram muito pouco realistas, enfatizando a velocidade em detrimento da potência, a forma mais do que a eficiência. Durante a década de 70 surgiu um novo esporte, inicialmente chamado de Caratê Contato Total e depois de Kickboxe.

O Kickboxe Profissional combina os elementos tradicionais das artes marciais e do boxe ocidental. Os praticantes usam luvas de boxe e protetores na cabeça e nos pés (v. pág. 129) para evitar ferimentos; mesmo assim o Kickboxe tem a mesma taxa de ferimentos que o Boxe Profissional. Muitas escolas de artes marciais ensinam o Kickboxe juntamente com seu estilo principal.

Esta forma requer treinamento árduo, aumento da massa muscular e outras técnicas ocidentais além dos exercícios clássicos asiáticos. Força e potência são tão importantes quanto velocidade e reflexos. O próprio estilo tende a enfatizar mais os socos do que os chutes; as regras especificam um mínimo de chutes a serem dados a cada rodada, principalmente porque os lutadores tendem a se concentrar mais nos socos. De modo geral, este é um bom estilo para defesa própria, pois os exercícios de contato total enrijecem os alunos para o conflito real. Ele é também uma maneira dos artistas marciais ganharem a vida, pois existe um grande circuito de kickboxe nos Estados Unidos e Europa.

Perícias Primárias: Boxe, Caratê

Perícias Secundárias: Regras de Torneio (Kickboxe)

Perícias Opcionais: Aquelas determinadas pela principal arte marcial ensinada na escola onde o kickboxe é ensinado. Caso contrário, nenhuma.

Manobras: Chute Circular Lateral/para Trás [2 pontos], Jab, Chute Saltando, Chute para Trás [2 pontos]

Perícias e Manobras Cinematográficas: nenhuma

Luta Livre Profissional 12 pontos

(sem habilidades cinematográficas)

No Ocidente, este estilo tornou-se uma forma de diversão. Vagamente baseada na luta livre esportiva, um esporte antigo cujas raízes estão fincadas no mundo greco-romano, a Luta Livre Profissional é material de histórias em quadrinhos trazido para a "realidade". O ringue da luta livre transformou-se num palco de dramas e comédias, repleto de personagens coloridos com nomes e uniformes exóticos e rixas semi-fictícias. Apesar das negativas dos organizadores e lutadores, a maioria das pessoas acredita que as disputas de Luta Livre Profissional são cuidadosamente coreografadas.

O GM deve decidir se estas lutas são representadas ou reais, e se os lutadores são simplesmente atores ou se eles parecem com as personalidades que eles representam no ringue. Numa campanha cinematográfica esta última opção é a mais apropriada. Mesmo numa campanha realista o lutador profissional deve ser um atleta tão competente quanto sua representação. A Luta Livre Profissional inclui diversos golpes de derrubada, imobilização e chaves, além de alguns chutes e socos. No ringue, vale quase tudo; trapaga e truques sujos são frequentes (especialmente pelos "bandidos"). Muitos lutadores têm as desvantagens Obesidade, Excesso de Peso e Gigantismo.

Numa campanha cinematográfica os personagens lutadores devem gastar uma parte considerável de seus pontos de personagem em seus atributos ST e HT, acrescentando Rijeza e outras vantagens de combate. Isto ajuda a compensar a falta de perícias cinematográficas, apesar de continuar sendo verdade que um lutador deste tipo nunca será páreo para alguém Treinado por um Mestre. Outra opção é permitir que os lutadores usem os Pontos de Vida Extras ou até mesmo as regras de ST ampliada do *GURPS Supers*, transformando-os em seres ligeiramente metahumanos (como eles são representados na ficção).

Perícias Primárias: Briga, Luta Livre, Luta Livre Esportiva

Perícias Secundárias: Dissimulação, Desempenho, Regras de Torneio (Luta Livre Profissional)

Perícias Opcionais: Acrobacia

Manobras: Chave de Braço, Mata-Leão, Voadora [2 pontos], Telefone, Golpe com a Cabeça, Torção de Pescoço, Quebrapilha (se o GM permitir), Pisão

Perícias e Manobras Cinematográficas: nenhuma

Savate 10 pontos

(sem habilidades cinematográficas*)

Este estilo francês é quase tão antigo quanto o boxe, e suas origens remontam ao final do século XVIII. Ironicamente isto torna o Savate quase cem anos mais velho do que muitas artes marciais asiáticas modernas. Este estilo originou-se na costa da França, onde os lutadores de rua aperfeiçoavam suas perícias em brigas de tavernas e outras arenas não convencionais. O Savate acabou chegando às classes mais altas e escolas, ou *salles*, foram abertas nas proximidades de Paris e no resto da França. Ainda hoje ele continua a ser um estilo predominantemente francês, apesar de ter alguns seguidores na Europa e nos Estados Unidos.

O Savate tem alguns elementos do boxe, mas eles são combinados com diversas técnicas de chute que se equiparam a muitos estilos asiáticos em variedade e eficiência. A Esquiva é parte importante deste estilo, assim como a velocidade e os reflexos de modo geral. Trata-se de um esporte contato total no qual os ferimentos não são incomuns, portanto lutadores de Savate bem treinados são inimigos duros, tanto dentro quanto fora do ringue.

Nos primórdios do esporte também era ensinada a luta com bengalas. A bengala, símbolo do cavaleiro do século XIX, também era uma arma de autodefesa, e as perícias ensinadas pelo Savate faziam dela uma arma ainda mais eficiente. Os membros da alta classe que treinavam este estilo costumavam dominar também a Esgrima. Por isso, é perfeitamente possível ter um personagem que chuta alto e domina diversas armas sem ter tido treinamento algum nas artes orientais.

Reina Queen

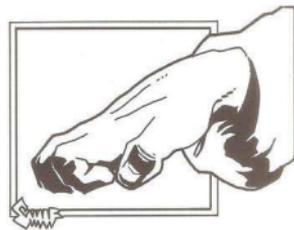
(Continuação)

Manobras

Chave de Braço 20, Mata-Leão 17, Chute Duplo 18 (1D+4), Telefone 14, Golpe com a Mão 18 (1D+1), Golpe com a Cabeça 16 (1D+1), Torção de Pescoço 18 (3D), Quebrapilha 18 (3D+3), Pisão 18 (1D+4)

Reina Queen é o nome artístico de Maria Velasco, uma lutadora da Confederação Feminina de Luta Livre. No ringue, ela é retratada como uma bandida e já trapaceou duas vezes para chegar ao título. Mas, na realidade, Maria tem um coração de ouro e sua personalidade no ringue é apenas representação. Na verdade, fora do ringue ela assume uma terceira identidade (sem nome) e combate o crime junto com um grupo de artistas marciais (a maioria deles Treinados por um Mestre) onde sua força e rijeza complementam a velocidade e os chutes altos dos demais.

Reina é uma personagem de 350 pontos que pode ser usada como PC ou NPC em uma campanha cinematográfica de artes marciais ambientada nos dias de hoje. Como a luta livre não tem habilidades cinematográficas ela recebe como compensação Força Ampliada e Pontos de Vida Extras.



A Graduação do Savate

O Savate tem seu próprio sistema de graduação, baseado nas cores das luvas ao invés das faixas. Esta graduação é similar, para fins de jogo, ao sistema de faixas descrito na coluna lateral da pág. 77.

Luvas azuis: Do valor Pré-definido a NH igual a 10.

Luvas verdes: NH igual a 11.

Luvas vermelhas: NH igual a 12.

Luvas brancas: NH igual a 13.

Luvas amarelas: NH igual a 14+. A partir deste nível é preciso participar de competições para subir de nível. Seria possível ser muito habilidoso em Savate tendo "apenas" as luvas amarelas, se o personagem não participar de competições.

Luvas brancas: NH igual a 15+.

Luvas pretadas: (níveis um a três) NH igual a 16+.

O Uniforme do Savate

A vestimenta tradicional do Savate é parecida com a dos boxeadores do século XIX, e consiste de um macaquinho sem mangas, geralmente de cor escura. Sapatos de ponta dura também são usados (adicionar um bônus igual a +1 ao dano causado em combate).

A Iniciação Shaolin

O teste no qual o monge Shaolin tinha de se submeter para se tornar membro efetivo do Templo é lendário, e tornou-se um modelo para muitas instituições fictícias de artes marciais. Muitos monges nunca chegaram a realizar estes testes, pois cabia aos superiores decidir se o candidato tinha condições e o potencial para ser testado. Era comum os candidatos falharem várias vezes antes de conseguirem passar no teste, ou então ficarem gravemente feridos ou morrerem na tentativa. Já que o monge devia estar preparado para enfrentar o perigo, havia pouca preocupação com sua segurança durante os testes.

Em primeiro lugar, testava-se o conhecimento do candidato sobre artes intelectuais. Em termos de jogo, são necessários testes de História (chinesa)-3, Caligrafia e Filosofia (Budismo)-4. (os GMs que gostam de charadas podem substituir os testes de Filosofia por algumas perguntas preparadas para testar os conhecimentos do personagem — e do jogador — sobre as crenças do templo. O seriado de TV *Kung Fu* mostra diversos exemplos disso). Uma falha em qualquer um destes testes desclassifica o candidato até o mesmo teste ser feito novamente. No caso de uma falha crítica, o status do candidato é reduzido e ele volta para o aprendizado junto com os monges iniciantes.

Segue-se uma série de testes físicos. O candidato enfrenta vários oponentes ao mesmo tempo, tem de derrotar inimigos armados usando apenas as mãos nuas e precisa se defender até mesmo de alguns mestres do templo. O GM pode resolver este teste como uma série de testes de habilidade, como Disputas de Habilidade ou como Disputas Rápidas contra outros monges. Também é possível usar as regras de torneio da pág. 61. Outra alternativa é representar o teste inteiro.

Se foi bem sucedido contra oponentes vivos, o candidato passa ao teste seguinte. Ele precisa entrar num labirinto cheio de bonecos em tamanho real que realizam ataques ativados por mecanismos de molas. O labirinto permanece quase em completa escuridão (reduzido igual a -7 em todos os testes de Visão). O candidato tinha de ser bem sucedido em testes de Armadilhas-4 (-11 levando-se em conta as penalidades de luminosidade) para evitar as armadilhas. Se não conseguisse, ele era atacado por 1D bonecos vindos de qualquer lado do hexágono. Os bonecos têm o equivalente a ST 12 e atacam com nível de habilidade igual a 11. Os ataques são socos e chutes simulados que causam GDP pontos de dano ou armas que causam o dano correspondente. A menos que fosse ferido gravemente, o monge podia prosseguir em direção à armadilha seguinte. O GM pode definir quanto ataques de bonecos quiser, a duração dos testes varia de acordo com o candidato, já que eles tinham como objetivo verificar as habilidades individuais até seu limite máximo. Este é um teste tanto de habilidade quanto de caráter.

Continua na próxima página...



O Savate não tem uma origem mística ou religiosa, portanto ele não tem nenhuma história de habilidades sobrenaturais. Numa campanha cinematográfica a vantagem Treinado por um Mestre não está disponível para personagens com treinamento neste estilo. Além desta limitação, o Savate pode disputar em pé de igualdade contra qualquer outra arte marcial do mundo.

Perícias Primárias: Caratê, Boxe

Perícias Secundárias: Espada de Lâmina Larga (bengala)

Perícias Opcionais: Esgrima, Língua (Francês)

Manobras: Chute Circular Lateral/para Trás, Voadora, Ponto de Impacto (Caratê) [2 pontos], Chute Saltando, Chute [2 pontos], Chute para Trás

Perícias e Manobras Cinematográficas: nenhuma — mas veja nota a seguir.

* *Nota:* Relatos antigos dão conta de histórias sobre ataques altamente acrobáticos feitos durante a corrida ou enquanto o lutador se apóia apenas sobre as mãos. Estes rumores podem ser verdadeiros numa campanha cinematográfica, caso em que o GM pode querer acrescentar a perícia Acrobacia e as manobras Chute Acrobático e Voadora Lateral Acrobática a fim de criar um estilo “cinematográfico” (13 pontos).

Combate Corpo-a-Corpo para Defesa Pessoal

1 ponto

Este é um exemplo típico de combate corpo-a-corpo direto, que pode ser derivado de praticamente qualquer estilo. Suas origens são do século XX, quando grandes segmentos da população civil, sentindo-se ameaçados pelo crime, se dispuseram a aprender como resistir a atos de violência. O Caratê, Judô e muitas formas de Kung Fu têm subcategorias de defesa pessoal. O repertório de manobras destas formas é bastante limitado, voltado para a simplicidade e facilidade do aprendizado, muito parecido com os sistemas da polícia e dos militares (v. acima). De fato, muitos policiais e militares serão eficientes neste estilo, ao invés de suas versões “oficiais.”

Este sistema tem às vezes uma arte marcial principal. Técnicas de ataque ou arremessos podem ser combinados, ou pode ser aprendido em detrimento ou exclusão de outro. Outras perícias podem ser acrescentadas, dependendo do estilo “principal,” se houver algum. Esta forma não tem perícias nem manobras cinematográficas.

Os personagens *GURPS* com perícias de artes marciais que foram criados sem as regras do *GURPS Artes Marciais* podem ser considerados como pertencentes a esta categoria (esta regra geral inclui os PCs cujos jogadores não querem utilizar estas regras novas). O treinamento neste sistema não transforma ninguém em artista marcial excepcional, mas sua simplicidade (e baixo custo em pontos) permite que o personagem tenha uma maior diversidade para outras perícias.

Perícias Primárias: Judô, Caratê, possivelmente ambas

Perícias Secundárias: Nenhuma, ou de acordo com o sistema “principal”

Perícias Opcionais: De acordo com as perícias secundárias acima.

Manobras: Movimentação padrão do Judô e Caratê (Apara de Mão, Golpe de Mão, Arremesso do Judô, etc) como descrito no *Módulo Básico*. Outras manobras podem ser acrescentadas a critério do GM. Manobras padrão como Chave de Braço, Golpe com o Cotovelo ou Golpe com o Joelho são as candidatas mais prováveis.

Perícias e Manobras Cinematográficas: nenhuma.

O famoso templo Shaolin (v. pág. 7) era um grande centro de aprendizado de artes marciais. Lá diversos “estilos” eram ensinados, desde as técnicas de ataque mais duras até as mais sofisticadas como o Chin Na (v. pág. 79). Portanto fica difícil descrever um estilo particular inerente à escola, principalmente porque muitos estilos posteriores afirmam terem sido originados nela.

O estilo descrito a seguir é uma forma completamente desenvolvida derivada das várias doutrinas e artes ensinadas no templo. Também destina-se a descrever as perícias que um monge shaolin arquetípico deveria possuir, segundo as lendas. As perícias mais adequadas para o Shaolin histórico (em contraposição a seus descendentes modernos) estão marcadas com um (h). Se estas perícias forem eliminadas o custo em pontos do estilo passa a ser 14, ou 30 numa campanha cinematográfica.

Os praticantes deste estilo têm uma tendência a permanecer em constante movimento, mantendo o inimigo na expectativa de onde partirá o próximo ataque. Os chutes são muito importantes, mas também são combinados com diversas técnicas de agarramento e socos. O bastão e a lança são as armas mais influentes, apesar de técnicas com a espada e o uso de outras armas de corte (como o bastão — espada chinês e o bastão afiado) também serem ensinados.

O praticante shaolin dos tempos históricos precisa ser muita coisa além de um soldado. Furtividade e outras perícias sutis faziam parte dos ensinamentos da escola. Além disso, os monges eram professores, grandes conhecedores de filosofia e teologia. Eram ensinados a lutar apenas quando absolutamente necessário e a usar a menor quantidade possível de violência para resolver a situação.

Hoje em dia muitos estilos afirmam ser descendentes diretos da escola Shaolin tradicional. Pode-se encontrar treinamento deste tipo em quase todos os cantos do mundo, apesar de ser mais provável que os verdadeiros herdeiros do Shaolin existam apenas na República Popular da China, Hong Kong e Taiwan.

Numa campanha cinematográfica os praticantes do Shaolin (que provavelmente foram assunto de mais filmes do que qualquer outra arte marcial) têm apenas os ninjas como rivais em termos de habilidades exóticas. Desde o Golpe Vigoroso até Estilo Embriagado, este estilo contém todos os tipos de habilidades especiais. Se acreditarmos em todas as lendas sobre os poderes dos monges Shaolin, será difícil entender como a dinastia Manchu conseguiu destruir o templo (v. pág. 7) mesmo depois de muitas tentativas fracassadas e de uma longa campanha militar.

Perícias Primárias: Judô, Caratê, Meditação (h), Filosofia (Budismo) (h)

Perícias Secundárias: Acrobacia, Controle da Respiração, Caligrafia (h), História (Chinesa) (h), Literatura (Chinesa) (h), Salto, Lança, Bastão, Furtividade, Teologia (Budismo), Arremesso

Perícias Opcionais: Arco e Flecha, Espada de Lâmina Larga, Hipnotismo, Espada de Duas Mãos, Cura Ying/Yang

Manobras: Chave de Braço, Chute Descendente, Chute para Trás, Finta (Caratê) [2 pontos], Chute Circular, Chute Saltando [2 pontos], Chute, Chute Circular Lateral/para Trás [2 pontos], Soco em Círculo

Perícias Cinematográficas: Luta às Cegas, Ponto de Cegamento, Golpe Desintegrador, Estilo Embriagado, Toque da Morte, Arte da Invisibilidade, Ch'in Kung, Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão, Pontos Secretos, Arte do Arremesso, Arqueiro Zen

Manobras Cinematográficas: Voadora Lateral, Aparta com Telefone, Rolar com o Golpe, Salto de Ataque

À Iniciação Shaolin

(Continuação)

No final do túnel havia um último obstáculo, um enorme vaso de metal pesando 250 kg, cheio de brasas incandescentes (numa campanha realista o peso do vaso pode ser reduzido, mas nunca abaixo de 125 kg). A única maneira de passar por ele era levantá-lo e carregá-lo para fora. É preciso ser bem sucedido em um teste de ST para levantá-lo; use as regras para levantar coisas da pág. 89 do MB. Como o metal está incandescente, os braços do candidato ficarão queimados, sofrendo 1D-3 pontos de dano cada. É necessário um sucesso em um teste de Vontade -5 para segurar o vaso (Vontade-2 se o personagem tiver a vantagem Alto Limiar de Dor). São necessários dois testes de ST sem modificadores para levar o vaso para fora. Diversos monges experientes aguardam o novo membro no final do túnel, prontos para felicitação e cuidar de seus ferimentos.

Em cada lado do vaso, havia uma marca, um tigre e um dragão. Ao levantar o caldeirão incandescente os braços do monge ficavam marcados para sempre com as insígnias do templo Shaolin. Esta prática servia para deter os impostores; já que poucos candidatos a monge se dariam a queimar os próprios braços com marcadores de metal.

O Uniforme Shaolin

Os monges do templo Shaolin usavam tradicionalmente uma camisa branca e calças pretas largas. A cabeça era mantida raspada.



Tommy Kwong

Idade 33, 1,80 m, 70 kg, cabelo preto e cor-pido, olhos pretos, porte asiático médio. Um homem atraente e sinistro de compleição longilínea.

Atributos

ST 11, DX 16, IQ 11, HT 12
Velocidade Básica 7, Destacamento 9
Esquiva 7, Aparar 12
Dano: GDP 1D-1, Bal 1D+1
Total de Pontos: 250

Vantagens

Beleza, Alto Limiar de Dor, Força de Vontade +3

Desvantagens

Inimigo (gangues de rua, no caso de um resultado menor ou igual a 9); Obsessão (vingar seu pai e seu irmão) Status Social -1 (criminoso)

Peculiaridades

Só anda de branco, Sinistro e silencioso, Acha que a polícia é incompetente. Treina compulsivamente. Tenta com muito afinco, não ser tão mau quanto os bandidos que caça.

Estilos de Artes Marciais

Boxe Tailandês Profissional, Briga de rua

Perícias

Conhecimento do Terreno (Los Angeles) 12, Boxe 17, Briga 17, Espadas de Lâmina Larga (bastão de beisebol) 16, Escalada 15, Lâbia 10, Primeiros Socorros/NTT 12, Ocultamento 10, Intimidação 12, Salto 16, Caratê 18, Língua (chines) 9, Língua (coreano) 9, Motociclismo 16, Corrida 16, Captação 11, Sombra 12, Espada Curta (bastão curto) 15, Furtividade 18, Manha 16, Sobrevivência (urbana) 12, Natação 16, Pedagogia 11, Regras de Torneio (Kickboxe Profissional) 12



Manobras

Chute para Trás 18 (1D+2), Golpe nos Olhos 12 (1D+2), Ataques ao Rosto 14 (1D+3), Finta (Briga) 19, Golpe com a Mão 18 (1D), Golpe com a Cabeça 14 (1D-2), Ponto de Impacto (Briga) 17, Jab 17(1D-1), Chute Saltando 18 (1D+4), Chute 18 (1D+2), Golpe com o Joelho 18 (1D+1), Torção de Pescoco 11 (1D+1), Soco Coelho 16 (1D+2), Soco Circular Amplo 16 (1D+3), Chute Circular Lateral/para Trás 18 (1D+2), Pisão 18 (1D+3)

Continua na próxima página...

Briga de Rua

16 pontos
(sem habilidades cinematográficas)

Este não é um estilo que você pode aprender em um *dojo*. Suas lições são difíceis e muitos estudantes acabam incapacitados ou mortos tentando aprendê-las. A Briga de Rua não tem disciplina nem ortodoxia, além de ser brutal. Consiste basicamente de um repertório de truques sujos temperado com crueldade. O objetivo é encerrar a luta o mais rápido possível. A maioria dos brigões de rua conhecem apenas os rudimentos mais elementares da Briga de Rua (perícia Briga). Somente os mais sedentos de sangue a dominam com maestria. A popularização das artes marciais acrescentou elementos das artes asiáticas de luta às perícias de combate das ruas, mas aqui elas foram reduzidas a seus elementos mais essenciais, e são utilizadas da maneira mais direta possível.

As técnicas descritas abaixo representam as perícias dos mais capazes brigões de rua. Elas combinam um conjunto de manobras desleais com algumas perícias com armas. Um brigão de rua usa o que estiver ao seu alcance para vencer a briga, seja armas de fogo, facas, bastões ou os próprios punhos. Muitos não se contentam em ver o oponente cair no chão e começam a chutar e pisar. O objetivo não é apenas derrotar o oponente, e sim machucá-lo tão violentamente que ele nunca mais terá condições físicas de persegui-lo, ou até mesmo *coragem* para fazê-lo.

Além das perícias de luta, uma outra lição aprendida nas ruas é como fazer uma saída rápida. Às vezes ficar e brigar significa ser preso, espancado ou até mesmo morto. A habilidade de sumir em becos escuros, saltar obstáculos e escalar cercas de arame pode manter o brigão de rua vivo naqueles casos em que suas perícias de combate não seriam suficientes. Conhecer os arredores também é muito útil.

Perícias Primárias: Briga, Corrida, Furtividade, Manha e uma das seguintes *Perícias:* Espadas de Lâmina Larga (para bastão de baseball ou dois por quatro), Faca, Espada Curta (para cassetete ou bastão)

Perícias Secundárias: Escalada, Ocultamento, Caratê, Salto, Sobrevivência (urbana), qualquer outra perícia com arma.

Perícias Opcionais: Lâbia, Intimidação, Armas, Captação

Manobras: Golpe nos Olhos, Ataques ao Rosto, Finta (Briga), Golpe com a Cabeça, Ponto de Impacto (Briga), Chute, Golpe com o Joelho, Torção de Pescoco, Soco Coelho, Soco Circular Amplo, Pisão

Manobras Cinematográficas: nenhuma

Sumô

5 pontos/5 pontos

Este esporte cerimonial altamente ritualizado é visto por muitos ocidentais como uma disputa de força bruta entre dois bobões obesos e desajeitados. Nada poderia estar mais distante da verdade. O Sumô é uma arte marcial bastante complexa, com uma longa história e um poderoso repertório de movimentos.

As origens do Sumô são lendárias e remontam a um antigo mítico do Japão que testemunhou uma batalha entre dois gigantes. O Sumô acabou sendo profundamente influenciado pela religião/ filosofia nacionais do Japão, o xintoísmo. Um ritual religioso precede as lutas até hoje.

O objetivo do *sumotori* (o lutador de sumô) no combate é atirar o adversário para fora do círculo ou fazer com que ele toque o solo com qualquer membro do corpo que não sejam os pés. Para isso são ensinadas várias técnicas, desde agarramento e empurrões até tapas. O *sumotori* é treinado para tirar a maior vantagem possível de sua força e seu peso. Fora do ringue, seu tamanho e força o tornam muito flexível, e quando conseguem segurar o oponente, a luta está praticamente encerrada.

Os *sumotori* são treinados desde a infância em “estábulo” especiais de lutadores. Exercícios constantes e uma dieta rica em gorduras são combinados de forma a dar-lhes seu tamanho enorme. Depois de uma carreira relativamente curta muitos lutadores de Sumô se aposentam ricos; muitos abrem restaurantes.

Fora do Japão o melhor lugar para se aprender o Sumô é nos Estados Unidos, mais precisamente no Havai. Na verdade, alguns havaianos conseguiram vencer campeonatos lutando contra adversários japoneses.

Numa campanha cinematográfica alguns *sumotori* podem ter aprendido a concentrar seu *chi* de modo a aumentar muito sua força durante períodos curtos de tempo, o que lhes permite atirar mesmas sobre os oponentes (a perícia Golpe Vigoroso). Apesar de ser proibido derramar sangue numa luta de Sumô, fora do ringue, os *sumotori* não têm vergonha de espancar o inimigo, o que os torna adversários poderosos.

Perícias Primárias: Luta Sumô, Regras de Torneio (Sumô)

Perícias Secundárias: Filosofia (Shinto)

Perícias Opcionais: Briga, Caratê, Meditação, Luta Livre

Manobras: Nenhuma (mas veja os bônus de combate na descrição da perícia Luta Sumô, na pág. 35)

Perícias Cinematográficas: Postura Imóvel, Resistência Mental, Golpe Vigoroso

Manobras Cinematográficas: nenhuma

Tae Kwon Do 14 pontos/21 pontos

Esta arte marcial coreana é muito similar ao Caratê japonês na medida que as técnicas de ataque formam a maior parte de seu repertório. O que distingue o Tae Kwon Do é sua ênfase nos chutes altos, além de um impressionante conjunto de técnicas de quebra. Este estilo tornou-se popular no mundo todo e participou das Olimpíadas de 1988.

Os estudiosos coreanos acreditam que a origem histórica deste estilo, ou algum equivalente em combate desarmado, datem de 400 dC pois foram encontradas pinturas em murais representando estas atividades em sítios arqueológicos daquela época. Alguns coreanos usam esta descoberta para afirmar que seu estilo é anterior ao lendário Kung Fu chinês em cerca de 200 anos (v. pág. 13) apesar de existirem evidências de que os chineses já praticavam alguma forma de combate corpo-a-corpo centenas ou até mesmo milhares de anos antes das datas tradicionalmente reconhecidas. Não obstante, fica claro que a Coreia tem uma longa história de aprendizado em artes marciais.

O Tae Kwon Do tem formas “do” e “jutsu” com as diferenças correspondentes. A maioria das escolas do Ocidente enfatiza o lado esportivo. Entretanto, a maioria dos torneios de Tae Kwon Do são eventos de contato total, portanto os GMs podem considerar o estilo ensinado nestas escolas como sendo treinamento “jutsu” (v. pág. 12). Um especialista em Tae Kwon Do usará muitos chutes altos, mas apenas quando for possível fazê-lo. Entre outras técnicas incluem-se os socos e cotoveladas, rasteiras e outras manobras padrão. Este estilo tem escolas em mais de 60 países (muitas escolas de Caratê ensinam na verdade formas de Tae Kwon Do) logo, encontrar um professor não é difícil.

Perícias Primárias: Salto, Caratê, Caratê Esportivo, Trato Social (dojo)

Perícias Secundárias: Acrobacia, Regras de Torneio (Tae Kwon Do)

Perícias Opcionais: Judô (algumas escolas oferecem treinamento com armas)

Manobras: Chute Descendente, Chute Circular Lateral/para Trás, Golpe com o Cotovelo, Chute Circular, Chute Saltando [2 pontos], Chute [2 pontos], Chute para Trás, Varredura

Perícias Cinematográficas: Golpe Desintegrador, Voadora, Golpe Vigoroso

Manobras Cinematográficas: Chute Acrobático, Voadora Lateral [2 pontos], Rolar com o Golpe

Tommy Kwong

(Continuação)

Combinações

Tommy usa a marca registrada de seu pai, a combinação *Apara de Mão/Chute/Chute*. Ele tem também sua própria combinação *Golpe de mão/Golpe com o Joelho/Pisão* que usa em combate de perto, geralmente visando os órgãos vitais, a virilha e o pé respectivamente.

Tommy nasceu em Los Angeles, filho de Mei e Kim Wong, imigrantes coreanos e chineses. Sua mãe morreu ao dar à luz. O pai, depois de uma longa seqüência de torneios de boxe tailandês e caratê na versão contato total no fim da década de 70, decidiu parar enquanto estava vencendo e abriu uma escola de defesa pessoal em Los Angeles. Tanto Tommy quanto seu irmão Rã aprenderam a arte com o pai, e acabaram se tornando instrutores assistentes no dojo.

Ao chegar em casa numa noite do verão de 1992, Tommy viu a academia em chamas e seu pai e irmão presos lá dentro. Os dois morreram e a polícia afirmou que isso havia sido uma vingança de um gangue de rua contra outra gangue que treinava no ginásio de Kwong. Tommy jurou vingança e desapareceu no submundo, usando suas perícias de artes marciais e sua manha de rua para punir os assassinos de sua família. Hoje ele é um veterano lutador de rua, procurado por diversas gangues e pela polícia também.

Tommy é um personagem de 250 pontos que pode ser usado como PC ou NPC em uma campanha de *Artes Marciais* ambientada nos dias de hoje. O personagem tem os antecedentes típicos do personagem principal dos filmes de artes marciais dos anos 90 e se adapta melhor a campanhas bem realistas.



Traje de Sumô

Os *sumotoris* se vestem muito sumariamente no ringue, usando apenas uma pequena tanga (*mawashi*) de seda ou algodão. Entretanto, fora do ringue eles usam kimonos complexos e caros em ocasiões cerimoniais. Os lutadores de sumô são também imediatamente reconhecidos pelo pentado (também conhecidos como *chonnage*). Sua origem remonta aos tempos dos samurais, que os usavam como um emblema de sua classe. Assim, o *chonnage* identifica os *sumotori* como membros da casta dos guerreiros.



A Graduação do Taekwon Do

O Taekwon Do tem um sistema de faixas muito similar ao do Judô (v. a coluna lateral, da pág. 77) com graduação até a faixa preta. No entanto as cores tem significados diferentes.

Faixa Branca: iniciante, habilidade 10

Faixa Amarela: NH igual a 11

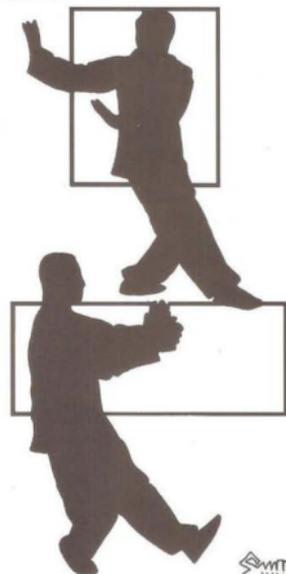
Faixa Azul: NH igual a 12

Faixa Vermelha: NH igual a 13

Faixa Vermelha/Preta: NH igual a 14

Faixa Preta: NH igual a 15.

Depois da faixa preta vem um sistema de dans que segue o padrão japonês (v. a coluna lateral, da pág. 78).



Tai Chi Chuan 5 (ou 8) pontos/28 pontos

Esta arte marcial tornou-se popular no Ocidente, mas é mais apreciada por seus valores artísticos e terapêuticos do que por sua eficiência em combate. O Tai Chi é uma arte graciosa e relaxada com uma série de movimentos cuidadosamente equilibrados que muitas vezes lembram o balé. Mas também existe um lado marcial nesta arte.

Esta é uma das formas “interiores” das artes marciais, preocupadas com o equilíbrio do chi (veja a coluna lateral da pág. 84). Numa campanha cinematográfica, é claro, isto significa que um especialista em T'ai Chi será um mestre em várias habilidades esotéricas. Mesmo numa campanha realista, este estilo, com sua ênfase no equilíbrio, tem algo a oferecer aos artistas marciais mais voltados para o combate. Ele também tem um repertório de técnicas de ataque, mas no plano geral elas ficam em segundo plano com relação aos empurrões e arremessos. O T'ai Chi também oferece algum treinamento com espada, mas principalmente como uma Arte de Arma.

Em um combate, a principal vantagem do T'ai Chi é sua concentração, nos níveis mais elevados de treinamento, na arte de desequilibrar o oponente através de empurrões aplicados com sagacidade. Mesmo numa campanha realista o GM pode permitir que os estudantes de T'ai Chi tenham a perícia do Desviar (v. pág. 40) para refletir este fato. Da mesma forma, os ensinamentos do T'ai Chi incluem as “mãos que colam” como uma contrapartida vital para “mãos que empurram,” portanto pode ser que o GM queira também permitir a manobra Colagem numa campanha realista.

Perícias Primárias: Judô, Arte do Judô, Meditação, Filosofia (Zen ou Taoísmo). Se a perícia Desviar for permitida em uma campanha realista, então ela será também uma Perícia Primária

Perícias Secundárias: Arte das Espadas de Lâmina Larga, Caratê

Perícias Opcionais: Controle da Respiração, Arte da Espada Curta, Arte da Lança, Arte do Bastão, Cura Yin/Yang

Manobras: Chave de Braço. Se for permitida em uma campanha realista, a Colagem será também uma manobra padrão do T'ai Chi.

Perícias Cinematográfica: Controlê das Funções Involuntárias, Postura Imóvel, Resistência Mental, Pontos de Pressão, Pontos Secretos, Desviar

Manobras Cinematográficas: Esquiva Ampliada, Colagem [2 pontos]

Uechi Ryu 11 pontos/21 pontos

Esta variante do Caratê era originalmente ensinada por Kanbun Uechi (1877 — 1948), um nativo de Okinawa que estudou em Fukien na virada do século. Uechi tornou-se um dos poucos cidadãos de Okinawa que realmente ensinaram na China. Apesar de ter escapado do recrutamento militar japonês deixando a ilha, Uechi acabou retornando, mas durante anos recusou-se a ensinar. Mais tarde ele acabou ensinando alguns compatriotas de Okinawa no Japão durante a década de 20, mas acabou se estabelecendo novamente na ilha alguns anos mais tarde. Uechi chamava seu estilo de sistema *pangainoon*. Ele usa muito poucos katas, e todos os katas refletem a mesma linhagem dos katas de Naha-Te. Ele utiliza uma técnica de respiração mais leve do que a do Goju Ryu. O estilo foi rebatizado em 1948 pelo filho de Uechi, Kanei, após a morte do pai. Os princípios do tigre, do dragão e do grou, ensinados por Kanbun Uechi, são essenciais. Numa campanha cinematográfica este estilo desenvolve o chi de diversas maneiras, permitindo que seu praticante utilize várias perícias devastadoras.

Perícias: Controle da Respiração, Caratê, Arte do Caratê, Meditação, Trato Social (Dojo)

Perícias Secundárias: Jitte/Sai, Bastão, Tonfa

Perícias Opcionais: Caratê Esportivo, Filosofia (budismo), Regras de Torneio, qualquer perícia com arma Kobujutsu (v. pág. 89)

Manobras: Bloqueio Agressivo, Chute Circular Lateral/para Trás, Golpe com o Cotovelo, Chute Circular, Golpe com o Joelho, Golpe com a Canela

Perícias Cinematográficas: Golpe Desintegrador, Postura Imóvel, Kiai, Golpe Vigoroso

Manobras Cinematográficas: Apara Ampliada (Caratê)

Kung Fu do Grou Branco 7 pontos/13 pontos

Este estilo antigo de Kung Fu, chamado Pak Hok, baseia seus movimentos nos do grou. Diz a lenda que um sacerdote taoísta ficou muito impressionado com a perícia do grou em proteger seu ninho contra os ataques de um macaco. O monge então combinou os movimentos de asa e bico do grou com outras artes marciais.

O estilo do Grou Branco contém ataques e defesas amplas e em balanço, com saltos e posturas altamente estilizadas. As táticas defensivas são usadas primeiro, seguidas por um ataque total. Isto significa que o especialista neste estilo raramente atacará primeiro. O estilo do Grou Branco inclui também um grande repertório de armas, desde o *jiann* (espada reta chinesa) até o chicote em corrente.

Perícias Primárias: Caratê, Filosofia (Taoísmo)

Perícias Secundárias: Judô, Salto, Língua (Chinês), Meditação e quaisquer dentre as seguintes perícias com armas: Espadas de Lâmina Larga, Faca, Espada Curta, Lança, Bastão, Chicote

Perícias Opcionais: qualquer uma das demais perícias com armas

Manobras: Chute para Trás, Chute Saltando, Riposta (Caratê), Chute Circular Lateral/para Trás [2 pontos]

Perícias Cinematográficas: nenhuma

Manobras Cinematográficas: Apara Ampliada (mãos nuas ou com arma)

Especial: Para refletir a tendência defensiva do Grou Branco, a Velocidade do lutador deste estilo está submetida a um redutor igual a -1 quando for determinar a *Iniciativa* (v. pág. 65) em cada um de seus ataques. Por outro lado, as estranhas posturas do estilo impõem um redutor igual a -2 em qualquer inimigo que não tenha familiaridade com o estilo e tente usar a perícia Linguagem Corporal ao enfrentar o lutador do Grou Branco. Além disso, o praticante do Grou Branco recebe um bônus igual a +1 em suas tentativas de resistir à primeira Finta feita contra ele em cada turno, um benefício por observar cuidadosamente o oponente e esperar que ele aja. Estes efeitos especiais mais ou menos se equilibram e não valem nenhum ponto.

Kung Fu Wing Chun 14 pontos/32 pontos

Esta foi uma das artes marciais que Bruce Lee estudou antes de desenvolver seu próprio estilo (v. *Jeet Kune Do*, pág. 85), um fato que contribuiu para aumentar sua popularidade. O Wing Chun é um dos estilos chineses mais antigos e sua origem lendária remonta à destruição do templo Shaolin (v. *Kung Fu Shaolin*, pág. 101). Um dos cinco veneráveis era uma monja, Ng Mui, que se escondeu em outro templo e onde passou seu conhecimento para uma menina. Esta menina, chamada Yim Wing Chun, juntamente com seu marido, combinou estes ensinamentos com outras perícias como a luta com facas e transmitiu-os adiante.

O Wing Chun é principalmente um estilo para o combate de perto. São ensinadas armas e ripostes rápidas e técnicas de “colagem”. Socos e chutes rápidos e de curto alcance são a regra. Chaves e arremessos também são ensinados, sempre com ênfase no combate de perto. Além do combate desarmado, o Wing Chun tem duas armas principais: a espada borboleta, geralmente usada aos pares, e um bastão longo e pesado usado em movimentos amplos, mais como uma espada longa do que como o bastão tradicional. Isto ajuda a compensar a lacuna deixada pelas táticas de combate de perto da parte corpo-a-corpo deste estilo.

Por ser um estilo antigo, criado por membros dos Cinco Veneráveis, ele tem um grande repertório de perícias cinematográficas. Muitas das perícias encontradas em estilos mais “interiores” como o T'ai Chi e o Aikidô estão presentes no Wing Chun.

Perícias Primárias: Judô, Caratê, Espada Curta

Perícias Secundárias: Faca, Filosofia (Zen budismo), Espada de Duas Mãos (para usar com o bastão)

Perícias Opcionais: Meditação, Bastão

Manobras: Chave de Braço, Chute Circular Lateral/para Trás, Combate de Perto (Faca ou Espada Curta), Golpe com o Cotovelo, Finta (Caratê ou arma) [2 pontos,

Mestre Yi

Idade 75, 1,62 m, 55 kg, cabelo branco e comprido, barba e bigode muito finos, olhos pretos, complexão asiática. Um homem sereno e de feições bondosas.

Atributos

ST 9, DX 15, IQ 15, HT 13
Velocidade Básica 7, Deslocamento 7
Esquiva 7, Aparar 14
Dano: GDP 1D-2, Bal 1D+1
Total de Pontos: 500

Vantagens

Grupo Aliado (20 artistas marciais de 100 pontos, no caso de um resultado menor ou igual a 9) Contatos (Altas autoridades de Shanghai, no caso de um resultado menor ou igual a 9, geralmente confiáveis) Harmonia com o Tao, Longevidade, Força de Vontade +3, Treinado por um Mestre.

Desvantagens

Inimigo (submundo de Shanghai, no caso de um resultado menor ou igual a 6); Voto Importante (Nunca recusar ajuda a quem a merece); Pacifismo (Não pode ferir inocentes) Senso do Dever (Para com seus alunos)

Pecculiaridades

Não gosta de fanatismo político. Medita todos os dias. Educado. Prefere o campo à cidade. Só veste roupas tradicionais

Estilos de Artes Marciais

Chin Na, Kung Fu do Grou Branco (cinematográfico)

Perícias

Conhecimento do Terreno (China) 15, Conhecimento do Terreno (Shanghai) 16, Controle da Respiração 15, Caligrafia 15, Jardinagem 15, Judô 20, Salto 16, Caratê 20, Faca 15, Língua (mandarim) 16, Liderança 16, Meditação 15, Nei Tan 15, Filosofia (Taoísmo) 18, Trato Social 15, Espada Curta 16, Bastão 16, Manha 17, Sobrevivência (Planície) 14, Sobrevivência (Selva) 14, Pedagogia 16, Chicote 15, Escrita 15, Cura Yin/Yang 15

Perícias Cinematográficas

Golpe Desintegrador 20, Toque da Morte 15, Golpe Vigoroso 20, Pontos de Pressão 20, Pontos Secretos 20

Manobras

Chave de Braço 24, Chute para Trás 18 (1D+2), Mata-Leão 20, Chave de Dedo 22, Golpe com a Mão 20 (1D), Chave de Cabeça 18 (1D+1), Ponto de Impacto (Caratê) 20, Chute Saltando 20 (1D+4), Chute 18 (1D+2), Torção de Pescoco 12 (1D+1), Riposta (Caratê) 20 (1D), Chute Circular Lateral/para Trás 20 (1D+2), Socos em Círculo 20 (1D)

Manobras Cinematográficas

Apara Ampliada (mãos)

Continua na próxima página...

Mestre Yi

(Continuação)

Yi Huan-cheng nasceu em Pequim em 1850, em meio à confusão do Levante de Taiping. Quando tinha 3 anos de idade, seus pais o enviaram para a casa do tio no campo. Huan foi mandado para viver com o tio por um motivo: o tio Wu era um mestre de artes marciais com muitos alunos devotados, e bastante capaz de proteger o pequeno Huan.

Huan nunca mais voltou a Pequim e passou os primeiros 30 anos de sua vida aprendendo os segredos do Kung Fu sob os cuidados do tio. Quando este morreu, Huan tornou-se um andarilho, protegendo os fracos e ensinando as artes marciais para aqueles que precisavam. Em 1900, ele se estabeleceu em Shanghai, onde vive desde então. Agora, ele tem um considerável mas secreto grupo de seguidores, os "corretores de erros", que são fanaticamente leais a ele.

Mestre Yi é um personagem de 500 pontos que pode ser usado como um NPC poderoso, talvez até mesmo como professor de outros PCs, numa campanha cinematográfica *GURPS China* ou *Cliffhangers* ambientada na China na década de 1920.

Sha Shan

Idade 50, 1,77 m, 72 kg, cabeça raspada, olhos pretos, porte asiático, moreno. Um homem sinistro com um olhar fixo, vestido de couro cravejado, e diversos piercings no corpo

Atributos

ST 13, DX 16, IQ 14, HT 12
Velocidade Básica 7, Deslocamento 7
Esquiva 7, Aparar 14
Dano: *GDP* 1D, *Bal* 2D-1
Total de Pontos: 500

Vantagens

Grupo Aliado (gange de 30 ou 40 artistas marciais de 75 pontos, no caso de um resultado menor ou igual a 9), Alto Limiar de Dor, Mão de Ferro (Mão Direita), Treinado por um Mestre

Desvantagens

Cobiça, Luxúria, Megalomania, Píromania, Sádismo, Aparência Desagradável

Peculiaridades

Acha a filosofia completamente desnecessária, é Fácil de bajular, tem Fascínio pela Pólvora.

Estilos de Artes Marciais

Wudong (cinematográfico)

Continua na próxima página...

ou 1 ponto em cada], Golpe com o Joelho, Manejo de Armas com a Mão Inábil (Espada Curta), Riposta (Caratê), Chute para Trás, Pisão

Perícias Cinematográficas: Postura Imóvel, Resistência Mental, Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão, Pontos Secretos

Manobras Cinematográficas: Ataque Duplo com Armas (Espada Curta) [2 pontos], Aparar Ampliada (todas as armas), Colagem

Wudong

13 pontos/30 pontos

Este é um estilo taoísta criado e ensinado nas montanhas Wudong, na China central. O estilo se concentra em posturas próximas ao solo, aparentemente desequilibradas, e ataques rápidos feitos a partir delas. Este é um estilo que não teve muita exposição ao público. A maioria dos professores do Wudong eram eremitas que não aceitavam mais do que alguns poucos alunos. Isto faz do Wudong um estilo ideal para campanhas cinematográficas, pois a antiga tradição taoísta do Wudong inclui as técnicas para desenvolver e canalizar o chi em todas as suas diferentes formas.

A maioria das posturas do estilo contém uma posição agachada, que é utilizada para desferir ataques explosivos. O treinamento é feito lentamente, em posições que parecem ser traiçoeiramente pesadas e mal equilibradas. A maior parte do treinamento inicial lembra o Kung Fu "exterior" com ênfase no poder de ataque e no condicionamento físico. Técnicas de agarramento também são usadas, com o emprego de pontos de pressão para aplicar chaves e imobilizações incapacitantes. Chutes, cotoveladas e golpes com a mão aberta são os principais ataques do estilo, além das manobras defensivas "suaves" que permitem que os ataques do inimigo passem ao largo, desimpedidos.

Numa campanha cinematográfica o Wudong oferece diversas perícias e manobras. O equilíbrio traiçoeiro das posturas do estilo são equivalentes ao Estilo Embriagado (v. pág. 37) apesar dos movimentos não serem os mesmos; personagens treinados no Wudong usam esta perícia para obter o mesmo efeito no jogo, apesar dos movimentos não serem reconhecidos como técnicas tradicionais de luta embriagado. O controle sobre o chi dá ao praticante do Wudong um grande leque de opções em termos de outras habilidades, incluindo (em certos casos) a temível Toque da Morte.

Perícias Primárias: Acrobacia, Controle da Respiração, Judô, Caratê, Arte do Caratê,

Perícias Secundárias: Salto, Filosofia (Taoísmo),

Perícias Opcionais: Meditação, Cura Yin/Yang

Manobras: Chave de Braço, Chute Circular Lateral/para Trás, Golpe com o Cotovelo, Chute Circular, Chute Saltando, Chute, Golpe com o Joelho, Chute para Trás

Perícias Cinematográficas: Controle das Funções Involuntárias, Golpe Desintegrador, Estilo Embriagado, Toque da Morte, Postura Imóvel, Resistência Mental, Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão, Pontos Secretos

Manobras Cinematográficas: Chute Acrobático, Aparar Ampliada (mãos nuas), Salto de Ataque

Kung Fu Wushu

10 pontos/20 pontos

O Wushu é a arte marcial controlada pelo governo da China comunista. Originalmente este nome era uma outra palavra para Kung Fu, mas foi adotado pelo governo maquista como símbolo de mudança. Considerando as artes marciais tradicionais como reacionárias, o governo chinês as reestruturou em um conjunto de técnicas esportivas nas quais o combate corpo-a-corpo é combinado com métodos de exercícios e manobras acrobáticas vistosas. A maioria dos componentes "interiores" das artes marciais foram eliminados e considerados "superstições."

Mais tarde, porém, algumas técnicas antigas voltadas para o chi começaram a reaparecer em certas áreas do Wushu. Este conjunto de conhecimentos chama-se Qigong, a arte de canalizar o próprio chi. Técnicas de quebra são as doutrinas mais comuns; elas exigem treinamento intensivo, por isso são reservadas aos mais talentosos e dedicados.

Muitos movimentos do Wushu não têm valor em combate. De fato, muitos dos criadores desta forma modernizada argumentam que as artes marciais são inúteis para o combate no século XX, e enfatizam o lado do exercício desta arte. A movimentação acrobática deste estilo, entretanto, pode ser efetiva nas mãos de um especialista. Chu-

tes saltando, saltos de ataque e outras manobras estilizadas são comuns. Alguns dos movimentos deste estilo lembram as técnicas "animais" (v. Kung Fu do Grou Branco, pág. 105). Este estilo também tem um amplo repertório de armas, incluindo facas, espadas, chicotes de aço, bastões de três partes, etc.

Perícias Primárias: Acrobacia, Salto, Caratê, Arte do Caratê,

Perícias Secundárias: Judô (em algumas escolas), Arte do Judô, Filosofia (doutrina comunista) e quaisquer duas dentre as seguintes perícias: Machado/Maça, Espadas de Lâmina Larga, Mangual, Faca, Espada Curta, Lança, Bastão, Chicote

Perícias Opcionais: Controle da Respiração, Meditação, Cura Yin/Yang, qualquer outra perícia com arma

Manobras: Chute Circular Lateral/para Trás, Chute Circular, Chute Saltando [2 pontos], Manejo de Armas com a Mão Inábil (qualquer arma de uma mão só), Chute para Trás

Perícias Cinematográficas: Golpe Desintegrador, Voadora, Toque da Morte, Resistência Mental, Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão, Pontos Secretos

Manobras Cinematográficas: Ataque Duplo com Armas (qualquer arma de uma mão só) [2 pontos], Voadora Lateral



Sha-Shan

(Continuação)

Perícias

Acrobacia 18, Conhecimento do Terreno (Chinês) 14, Controle da Respiração 16, Camuflagem 14, Demolição/NT5 16, Disfarce 14, Líbia 14, Jogo 14, Armas/NT5 (pistola) 18, Interrogatório 17, Intimidação 17, Judô 18, Salto 16, Caratê 20, Arte do Caratê 18, Língua (mandarim) 14, Liderança 17, Meditação 14, Filosofia (Taoísmo) 12, Venefício 14, Sex Appeal 12, Furtividade 16, Manha 17, Tática 14, Pedagogia 13, Armadilhas/NT5 14, Cura Yin/Yang 14

Perícias Cinematográficas

Controle das Funções Involuntárias 14, Golpe Desintegrador 20, Estilo Embriagado 18, Toque da Morte 14, Postura Imóvel 16, Resistência Mental 14, Golpe Vigoroso 20, Pontos de Pressão 18, Pontos Secretos 20

Manobras

Chave de Braço 21, Chute para Trás 20 (1D+4), Golpe com o Cotovelo 20 (1D+2), Golpe com a Mão 20 (1D+4), Chute em Gancho 20 (1D+5), Chute Saltando 20 (1D+6), Chute 20 (1D+4), Golpe com o Joelho 22 (1D+3), Chute Circular Lateral/para Trás 20 (1D+4)

Manobras Cinematográficas

Chute Acrobático 16, Apara Ampliada (Mãos), Salto de Ataque 18

Apesar dos detalhes de seu passado estarem envoltos em mistério, aparentemente o homem chamado Sha-Shan aprendeu os antigos e bem guardados segredos do Wudong ao longo do caminho, possivelmente com os monges taoístas que vivem nas montanhas da China central. De todo modo ele voltou seus talentos para o mal e adotou o nome de Sha-Shan (Matador da Montanha) para sua vida de crimes. Sha-Shan é um indivíduo bruto e sádico, mas que dá suficiente valor ao dinheiro para treinar um grupo de estudantes em troca de pagamento e serviços.

Sha-Shan é um "mestre do mal" sedento de poder, uma alternativa interessante ao tradicional sábio de barbas brancas e roupa. Ele é um personagem de 500 pontos que pode ser usado como um NPC poderoso ou um Inimigo formidável. Seria a opção ideal para um mestre de uma escola do mal, que se opõe ao Mestre Yi (v. acima) numa campanha cinematográfica de *GURPS China* ou *Cliffhangers* ambientadas na China.

ESTILOS FICCIONAIS

Todos os estilos descritos acima são versões históricas ou modernas de artes marciais reais ou semi-lendárias. Mas o GM não precisa se limitar a eles. Criaturas fantásticas, raças alienígenas e os seres humanos do futuro terão sem dúvida seus próprios e inimitáveis métodos científicos de combate.

O GM pode usar os estilos históricos e reais como uma orientação. Um grupo de conspiradores e assassinos, por exemplo, poderia ter um estilo baseado no Ninjutsu. A Patrulha do Espaço de uma campanha futurista poderia ter o equivalente ao combate Corpo-a-Corpo Policial ou dos Militares, acrescentando talvez Arremesso em Queda Livre. Num cenário de baixo nível tecnológico, um estilo com muitas armas como o Kobujutsu é mais útil. Alguns estilos poderiam ser criados para funcionar com armaduras pesadas ou até mesmo um traje de batalha. Outros poderiam combinar perícias de combate com mágicas. As capacidades de uma raça alienígena ou de fantasia também precisam ser levadas em consideração; uma raça com vários membros provavelmente se especializaria em técnicas semelhantes às do Judô, ao passo que uma raça lenta mas forte pode preferir socos devastadores.

Veremos a seguir alguns exemplos de estilos ficcionais, que podem servir de modelo para o GM que deseja introduzir as artes marciais numa campanha de fantasia ou de ficção científica. O Engajutsu e o Caratê Kronin foram planejados especificamente para as raças que podem ser encontradas no *GURPS Aliens*, apesar de poderem ser facilmente modificadas para espécies similares. Luta Ninho de Água, Smasha e Arte da Guerra Selvática foram preparadas especificamente para o ambiente do *GURPS Fantasy*. O Kung Fu Homem-Dragão é um estilo fantástico mais genérico. Por último, o Cybeminjutsu, a Esgrima com Espada de Luz e o Kung Fu Espacial são estilos humanos futuristas que podem ser adaptados a qualquer campanha suficientemente avançada do *GURPS Viagem Espacial* e do *GURPS Cyberpunk*.



Engajutsu

15 pontos/30 pontos

Engai: Idade 300, 1,3 m, 40 kg, cabelo vermelho erguido em crista, olhos brancos luminescentes, pele preta azeviche, uma fêmea engai relativamente corpulenta e poderosa cujo olhar normalmente calmo é mais ou menos 50% desprezo.

Atributos

ST 11, DX 14, IQ 15, HT 14
Velocidade Básica 7, Deslocamento 7
Esquiva 7, Aparar 12
Dano: GDP 1D-1, Bal 1D+1
Total de Pontos: 650

Vantagens

Carisma +2, Empatia, Imunidade, Controle do Metabolismo (x 3), Visão Noturna, Equilíbrio Perfeito, Olhos Polarizados, Status 2, Força de Vontade +2, Treinado por um Mestre, Idade Imutável, Muito Bonita, Voz Melodiosa, Caminhar sobre Líquidos

Perícias

Acrobacia 17, Arqueologia 18, Armas de Foice 16, Bioquímica 15, Controle da Respiração 16, Boemia 15, Química 15, Dança 15, Operação de Equipamentos Eletrônicos (Equipamentos de Ensino) 16, História 18, Hipnotismo 16, Judô 18, Salto 16, Caratê 18, Meditação 16, Filosofia (engai) 14, Pesquisa 18, Sensibilidade 17, Bastão 15, Furtividade 16, Análise de Estilo 13, Cura Yin/Yang 14

Perícias Cinematográficas

Ponto de Cegamento 16, Controle das Funções Involuntárias 16, Golpe Desintegrador 16, Voadora 16, Mãos Hipnóticas 16, Postura Imóvel 16, Ch'in Kung 16, Resistência Mental 16, Golpe Vigoroso 16, Pontos de Pressão 18, Pontos Secretos 18, Desviar 16

Manobras

Chave de Braço 20, Chute para Trás 17 (1D+2), Mata-Leão 17, Golpe com o Cotovelo 18 (1D), Finta (Caratê) 22, Chave de Dedo 18, Golpe com a Mão 18 (1D), Chave de Cabeça 17 (1D+3), Chute Saltando 18 (1D+4), Chute 18 (1D+2), Golpe com o Joelho 19 (1D+1), Chute Circular Lateral/para Trás 18 (1D+2)

Manobras Cinematográficas

Chute Acrobático 15, Voadora Lateral 18 (1D+4), Rolar com o Golpe 17

Continua na próxima página...

Os Engai são uma raça antiga de seres avançados mas decadentes, descritos na página 108 do *GURPS Aliens*. Estas lindas criaturas efíicas atingiram a imortalidade através de progressos bioquímicos e da canalização de suas energias interiores usando as técnicas de meditação e respiração, desenvolvidas por um estilo de arte marcial muito poderoso. De fato, os Engai atingiram o ideal taoísta do equilíbrio perfeito do chi que assegura a vida eterna (v. pág. 84). Eles também desenvolveram, e mais tarde dispensaram voluntariamente, habilidades psíquicas poderosas. Atualmente, a maioria dos Engai se contenta com a busca de atividades prazerosas, aproveitando ao máximo sua vida eterna. De modo geral, eles são preguiçosos e apáticos com relação às preocupações mundanas (representando de certo modo uma forma extrema do componente *wu-wei* da filosofia taoísta, conforme descrito na pág. 7). Todos os Engai ainda praticam as técnicas de meditação e uma forma simplificada de sua arte marcial; estas técnicas permitem que os Engai tenham um controle incrível sobre seu metabolismo. Eles até mesmo caminham sobre superfícies líquidas.

Até mesmo o mais "asceta" dentre os mestres do Engajutsu mostra uma surpreendente afeição às coisas boas da vida; parte do treinamento do Engajutsu consiste em beber e festejar (o que leva ao desenvolvimento da perícia Boemia).

As origens da arte marcial dos Engai estão perdidas no passado distante. Comentase porém que ainda existe um punhado de antigos professores Engai, e que seres humanóides de valor podem aprender suas técnicas secretas. Apesar de todos os Engai terem algum conhecimento do estilo, poucos se dão ao trabalho de aprender todas as técnicas desta arte. Os poucos e extraordinariamente dedicados alienígenas que a dominam podem ser muito fora do comum para lidar com os não-Engai que desejam aprender estas habilidades de canalização do chi. Personagens humanos que se tornam mestres do Engajutsu podem até mesmo atingir a imortalidade. Numa campanha altamente cinematográfica o personagem que tem a vantagem Treinado por um Mestre (Engajutsu) e um alto domínio sobre o estilo pode adquirir a vantagem Idade Imutável, que custa 15 pontos. Aqueles que têm um NH de pelo menos 21 em Ch'in Kung podem adquirir a vantagem Caminhar sobre Líquidos que custa 15 pontos.

O Engajutsu é ideal para campanhas cinematográficas em cenários de viagem espacial. Os praticantes do Engai são os combatentes corpo-a-corpo mais letais do universo; estudantes não-Engai terão acesso a uma impressionante gama de habilidades. No entanto, é bom ter em mente que menos de um em mil Engais é dedicado o suficiente para dominar o estilo, o que significa que existem menos de cem artistas marciais Engai no universo inteiro. Encontrar um professor e convencê-lo a transmitir seu conhecimento já será um feito épico por si só.

Perícias Primárias: Controle da Respiração, Judô, Caratê, Meditação

Perícias Secundárias: Acrobacia, Boemia, Hipnotismo, Salto, Cura Yin/Yang,

Perícias Opcionais: qualquer perícia atlética, Filosofia (Engai, muito similar a algumas formas de taoísmo), Bastão, Furtividade

Manobras: Chave de Braço, Chute Circular Lateral/para Trás, Mata-Leão, Golpe com o Cotovelo, Finta (Caratê), Chave de Dedo, Chave de Cabeça, Chute Saltando, Chute, Golpe com o Joelho, Chute para Trás

Perícias Cinematográficas: Ponto de Cegamento, Controle das Funções Involuntárias, Golpe Desintegrador, Voadora, Mãos Hipnóticas, Postura Imóvel, Ch'in Kung, Resistência Mental, Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão, Pontos Secretos, Desviar

Manobras Cinematográficas: Chute Acrobático, Voadora Lateral, Rolar com o Golpe

Caratê Kronin

14 pontos/17 pontos

Os Kronin são uma raça guerreira (descrita na pág. 108 de *GURPS Aliens*). Muitos de seus lutadores praticam um estilo chamado Tierneju Yi Kronin (“disciplina de combate dos Kronin”); os terráqueos se referem a ele como “Caratê Kronin” ou “Kung Fu Kronin” dependendo de quem pergunta. Os Kronin são telepáticos poderosos e seu estilo contém elementos de combate mental. Portanto, ele seria apropriado para qualquer raça telepática humanóide, como os Takisios descritos no *GURPS Supers*.

Normalmente, o Caratê Kronin só é ensinado aos membros das classes superiores (altas patentes ou unidades de elite). Uma versão simplificada deste estilo é ensinada a todos como parte do treinamento militar que todos os Kronin recebem. O estilo enfatiza o ataque direto, tanto fisicamente (com manobras de Caratê) quanto psiquicamente (dando preferência ao Golpe Mental). A espada de lâmina larga é a arma tradicional, e os praticantes do estilo treinam constantemente com ela; usando uma lâmina vibromolecular ou monomolecular; eles são capazes de usar esta arma arcaica com muita eficiência. Os Kronin também usam Escudos de Força (v. MB pág. 76) sempre que possível, o que lhes dá uma vantagem tanto no combate de perto quanto contra as armas de longo alcance.

Numa campanha cinematográfica estão disponíveis algumas habilidades especiais. Combinadas com as perícias psíquicas dos Kronin, elas permitem que o Caratê Kronin resista a todos os adversários. Numa campanha “Four-Color” recomenda-se que, os Kronin se concentrem em seus poderes psíquicos ao invés das habilidades chi.

Perícias Primárias: Espadas de Lâmina Larga, Escudo de Força, Judô, Caratê, Golpe Mental, Escudo Mental, Recepção Telepática, Transmissão Telepática.

Perícias Secundárias: Queda Livre, Furtividade, Arremesso

Perícias Opcionais: Outras perícias telepáticas, Acrobacia, Salto, Faca, Bastão
Manobras: Chave de Braço, Chute Circular Lateral/para Trás, Finta (Espadas de Lâmina Larga ou Caratê) [2 pontos ou 1 para cada], Chute Circular, Chute para Trás

Perícias Cinematográficas: Golpe Desintegrador, Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão

Manobras Cinematográficas: Nenhuma

Arlah

(Continuação)

Arlah é uma jovem engai com apenas 300 anos. Durante seus estudos sua curiosidade foi despertada por uma série de sessões de indução neural sobre a história antiga de seu povo e suas tradições nas artes marciais. Com uma dedicação exclusiva, bastante incomum num engai, ela decidiu dedicar sua vida a resgatar esse conhecimento e a reviver as práticas antigas. Como os demais engais não se importassem, ela se dedicou ao estudo em solidão quase completa durante 245 anos, usando a formidável tecnologia de sua raça para solucionar o problema e utilizando o aprendizado durante o sono, a indução neural e os trajes de aprendizagem para aprender as técnicas antigas.

Quando chegou à conclusão que havia dominado as artes marciais, Arlah recebeu a visita de um engai muito mais velho, Whani, que parecia saber tudo o que ela havia feito nos últimos dois séculos. Ele estava bastante impressionado com a dedicação dela e ofereceu-se para ajudá-la a completar seu treinamento *ensinando-a* pessoalmente. Ela aceitou a oferta e hoje é a única aluna do único professor de engajutsu.

Arlah é uma personagem de 650 pontos que pode ser usada como um NPC poderoso numa campanha cinematográfica de *GURPS Viagem Espacial*. Entretanto, ela poderia ser introduzida numa campanha *GURPS Supers* como um personagem especial, apesar do GM poder querer cobrar pontos adicionais pela tecnologia Engai.

Arlah foi construída usando a template racial engai existente no livro *GURPS Aliens*, atualizada de acordo com a última edição das regras de criação de raças descrita no *Fantasy Folk*, segunda edição. Note que ela recomprou sua desvantagem racial Preguiça.

ESTILOS DE FANTASIA

Luta Ninho de Águia (Arte Marcial do Povo Alado)

10 pontos/25 pontos

O Povo Alado (v. FF pág. 136) é uma raça de humanos voadores que vivem em áreas remotas. A maior parte do Povo Alado evita o combate corpo-a-corpo, porque suas asas são um risco grande a certas distâncias e sua estrutura óssea é frágil. Existem, entretanto algumas técnicas que permitem que o Povo Alado se defenda com sucesso num combate de perto. Algumas sociedades guerreiras (incluindo as Noivas de Arrai, uma ordem de lutadores exclusivamente do sexo feminino) desenvolveram um estilo de ataque feroz que se concentra em ataques a longa distância e chutes devastadores. Um praticante da Luta Ninho de Águia sabe como arremessar qualquer tipo de arma com efeitos mortais e também é um exímio arqueiro.

Neste estilo são desenvolvidas as acrobacias aéreas. Seus praticantes aprendem Vão, uma perícia Física/Média (nível pré-definido igual a DX no caso de uma raça voadora) que ajuda o personagem a fazer curvas fechadas em pleno ar. Os cálculos do raio da curva estão descritos no MB pág. 139; a maioria dos voadores é capaz de suportar valores de G iguais a HT/2. Se for bem sucedido em um teste de HT e em um teste de Vão-4, o personagem pode aumentar em 1 o valor de G; para cada G adicional depois do primeiro, subtrai 2 de cada teste. No caso de uma falha no teste de HT o personagem desmaia durante 2D turnos. Se o teste de habilidade falhar, ele



Chute em Varredura (Difícil)

Pré-definido como Chute-4
Pré-requisito Vão 15+

Esta manobra é específica para luta Aérea. O atacante mergulha de uma altitude mínima de 6 m (exige um teste de Vão-2) e desfero o chute ao passar pelo inimigo. Este ataque causa Bal +1 pontos de dano além dos bônus de Caratê, e a manobra Aparar fica submetida a um redutor igual a -1, além das penalidades normais pela altura (v. MB pág. 123).

Irmã Magreche, a Caça-demônios

Idade 41, 1,80 m, 72 kg, cabelo louro dourado, olhos verdes, pele rosada. Tem uma tatuagem bem visível de um dragão vermelho ao redor do pescoço.

Atributos

ST 13, DX 15, IQ 13, HT 13

Velocidade Básica 7, Deslocamento 7
Esquiva 8, Aparar 13 (duas mãos) ou 10 (uma mão)
Dano: GDP 1D, Bal 2D-1
Total de Pontos: 450

Vantagens

Reflexos em Combate, Alfabetização, Sorte, Patrono (Templo do Dragão, no caso de um resultado menor ou igual a 9), Tatuagem do dragão vermelho, Reputação (+2), Heróica Matadora de Demônios, Status 2 (Cavaleira), Força de Vontade +3, Treinado por um Mestre

Desvantagens

Código de Honra (Templo do Dragão), Inimigos (Forças Demoníacas, no caso de um reductor menor ou igual a 9), Dever Extremamente Perigoso, Honestidade

Peculiaridades

Não gosta de ser chamada de Mulher-Dragão. Recusa recompensas e favores. Diz uma prece quando desembainha a espada.

Estilos de Artes Marciais

Kung Fu Homem-Dragão (cinematográfico)

Perícias

Acrobacia 15, Conhecimento do Terreno (Campo) 15, Armeiro/NT 13 12, Trovador 14, Controle da Respiração 12, Sacar Rápido (Katana) 16, Judô 16, Salto 16, Caratê 17, Katana 18, Liderança 15, Sopro Mágico 17, Meditação 13, Ocultismo 15, Filosofia (Templo do Dragão) 16, Bastão 15, Furtividade 15, Sobrevivência (Montanha) 12, Sobrevivência (Pântano), Sobrevivência (Floresta) 12, Tática 14, Cura Yin/Yang 14

Continua na próxima página...



perde o controle. O combate corpo-a-corpo no ar exige testes de Vôo para se permanecer voando. Falhas indicam que o personagem cai durante um turno, depois do qual ele poderá tentar fazer testes de Vôo para ver se recupera o controle.

Numa campanha cinematográfica alguns ensinamentos secretos da Luta Ninho de Águia estão disponíveis, incluindo as técnicas de maestria como Arco que permitem aos personagens atirar com precisão a distâncias incríveis.

Perícias Primárias: Boleadeira, Arco e Flecha, Vôo [2 pontos], Caratê, Arremesso

Perícias Secundárias: Acrobacia, Sacar Rápido (Flecha), Sacar Rápido (Faca)

Perícias Opcionais: Rede, Lança, Teologia (Povo Alado)

Manobras: Chute Saltando, Chute, Golpe com o Joelho, Varedura (v. coluna lateral).

Perícias Cinematográficas: Golpe Vigoroso, Arte do Arremesso, Arqueiro Zen

Manobras Cinematográficas: Esquiva Ampliada (com a limitação Apenas em Vôo, a um custo total de 12 pontos).

Kung Fu Homem-Dragão

11 pontos/20 pontos

Nas corredeiras nas Montanhas Gryll' Eriad, bem protegidos dos elementos e da ação dos homens ruins, fica o Templo do Dragão. Por trás das portas revestidas de jade do Templo encontra-se o segredo dos Cuspidores de Fogo. Não se sabe como é possível que homens e mulheres sem qualquer habilidade mística sejam capazes de cuspir fogo à vontade. De fato, é bom que os monges do Templo do Dragão só se aventurem a sair do templo para as tarefas mais sagradas, e que os poucos Homens-Dragões errantes sejam cavaleiros da mais nobre estirpe, guerreiros que nunca se desviam do caminho do bem que aprenderam a trilhar com seus mestres. Mas, o que aconteceria se os segredos do Templo do Dragão fossem revelados a homens maus e ambiciosos? Tremo só em pensar.

— Os Escritos de Mi-Long, o Viajante

Este estilo de combate é exclusivo dos cenários de fantasia. Os praticantes de alto nível do Kung Fu Homem-Dragão ganham a habilidade de cuspir fogo. Pouquíssimas pessoas fora do círculo de seguidores do Templo do Dragão sabem como este poder pode ser adquirido, mas muitos guerreiros e magos já viajaram até o remoto monastério para implorar, pedir, bajular ou até mesmo tentar roubar o segredo dos reclusos monges. Todos falharam; muitos pagaram a ofensa com sua vida ou seu orgulho. Uns poucos entraram para o Templo e aprenderam o segredo, e agora fazem parte das forças que o protegem.

A maioria dos Homens-Dragões são levados ao templo ainda crianças ou adolescentes. Apenas os mais extraordinários são admitidos na ordem depois de completarem 20 anos. Um artista marcial Treinado por um Mestre de outra escola *pode* vir a passar no teste. Os iniciados precisam se submeter a várias provações físicas e mentais bastante severas e dominar todas as perícias básicas do estilo antes do Dom da Chama lhe ser concedido (em termos de jogo, o personagem precisa ter a vantagem Treinado por um Mestre, ter pago o custo total da versão cinematográfica do estilo e precisa ter os pré-requisitos da vantagem Treinado por um Mestre, incluindo um NH mínimo nas Perícias Primárias igual a 16).

Os membros do Templo do Dragão são defensores estritos (e quase fanáticos) do Bem; seus monges são armas vivas para serem usadas contra os feiticeiros malignos, os demônios e os mortos-vivos. Os imperadores da terra aceitam de bom grado a ajuda dos monges em tempos difíceis, mas têm medo e suspeitam dos Homens-Dragão. Ocasionalmente um exército é enviado contra o Templo, apenas para ser totalmente destruído.

Existe uma lenda segundo a qual nas profundezas do templo fica seu fundador, um antigo dragão que vive há milênios. Segundo se diz, foi este dragão quem ensinou aos monges o segredo do Hálito de Fogo. O Dom da Chama não é um poder do chi, mas sim um poder concedido através da magia. Ele é concedido por meio de uma versão especial da mágica "Knack Tattoos" (v. MI pag. 62); as tatuagens que são feitas nos

acólitos do Templo lhes dão o poder de cuspir fogo. Este poder funciona como a mágica Sopro de Fogo (v. M. pág. 34); o fogo cuspidor causa de 1D+1 a 4D+4 pontos de dano por queimadura cada vez que é utilizado, e seu alcance é igual a 1 hex para cada dado de dano. Existem três tipos de tatuagens disponíveis:

A primeira, concedida aos Acólitos do Dragão Verde, permite que a pessoa cuspa fogo; isto exige 1 segundo de concentração e custa 1 ponto de Fadiga para cada 1D+1 pontos de dano. O segundo tipo, concedido aos Acólitos do Dragão Vermelho, permite que o monge cuspa fogo *imediatamente*, sem ter de se concentrar. A última, reservada apenas aos mestres mais experientes, os Acólitos do Dragão Dourado, faz a mágica sem concentração e os primeiros 1D+1 pontos de dano são gratuitos, o que permite que o monge emita um jato de chamas de sua boca de maneira contínua. Estas tatuagens precisam ser compradas com pontos de personagem, usando as regras de *Magia Intrínseca: Dons Mágicos* (v. M. pág. 86); a tatuagem do Dragão Verde custa 20 pontos, a do Dragão Vermelho custa 30 pontos e a do Dragão Dourado custa 40, além dos demais pré-requisitos.

Perícias Primárias: Judô, Caratê, Sopro Mágico (Física/Fácil, usada para dirigir o jato de fogo; v. M. pág. 94), Filosofia (Templo do Dragão) e uma dentre as seguintes perícias com arma: Katana, Espada Curta, Lança, Bastão

Perícias Secundárias: Acrobacia, Controle da Respiração, Salto, Meditação, Furtividade, Cura Yin/Yang e mais uma perícia com arma

Perícias Opcionais: Quaisquer outras perícias com arma

Manobras: Chave de Braço, Chute Descendente, Chute Circular Lateral/para Trás, Chute Saltando, Chute para Trás, Soco em Círculo

Perícias Cinematográficas: Ponto de Cegamento, Golpe Desintegrador, Voadora, Resistência Mental, Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão, Pontos Secretos

Manobras Cinematográficas: Voadora Lateral, Rolar com o Golpe

Smasha (estilo Orc de combate)

13 pontos/18 pontos

“Smasha, é?” O velho guarda recostou-se em sua cadeira, os olhos piscando, o sorriso distante. “Tenho certeza de que você já ouviu as lendas, sabe, aquela que os deuses Orc contaram para esta tribo alguns truques secretos e todas aquelas coisas legais... Mas deixa eu contar para você uma coisa que eu sei.

“Foi há uns seis ou sete anos... este cara vinha sempre aqui na taverna. Ele era um Feioso — perdão, Vossa Saboria. Seria melhor dizer um Meio-Orc, mas nós, as pessoas simples, temos nossos próprios nomes. Ele se chamava Krelkin. Um tipo quieto, que se dava bem com todo mundo menos Trash. E isso era muito ruim. Trash era um ogro, amansado, deixado de fora da arena por ter matado

um número muito grande de pessoas. Trash deu uma pisada no coitado do Krelkin e nunca entendi como ele conseguiu sobreviver. Claro, Krelkin não era humano, por isso depois de duas ou três semanas ele já conseguia andar de novo, e foi para as montanhas do norte. A palavra que ele diz quando lhe perguntam o que ele está procurando é “Smasha”.



Irmã Magrethe, a Caça-demônios

(Continuação)

Perícias Cinematográficas

Ponto de Cegamento 12, Golpe Desintegrador 15, Voadora 19, Resistência Mental 16, Golpe Vigoroso 19, Pontos de Pressão 18, Pontos Secretos 12

Manobras

Chave de Braço 18, Chute Descendente 15 (1D+5), Chute para Trás 15 (1D+3), Golpe com a Mão 17 (1D+1), Chute Saltando 17 (1D+5), Chute Circular Lateral/para Trás 17 (1D+3), Soco em Círculo 17 (1D+1)

Manobras Cinematográficas

Voadora Lateral-17 (1D+5), Rolar com o Golpe-15

Irmã Magrethe é uma cavaleira andante da ordem dos Homens-Dragões, e faz parte dos Acólitos do Dragão Vermelho do Templo do Dragão. Virtuosa e amada pelo povo, ela luta contra o mal onde quer que ele esteja e já livrou muitos vilarejos da opressão de pretendentes a rei de magia. Os bardos cantam canções sobre seus feitos mais famosos, como a derrota do Senhor Demônio Vyktyr num combate pessoal, impedindo-o de abrir os portões do Inferno. Vyktyr agora vive no Inferno, coordenando uma campanha de vingança pessoal contra Magrethe enquanto espera a regeneração de sua forma corporal. Isto levou a uma guerra aberta entre os servos humanos dos demônios e o Templo do Dragão.

Magrethe é uma personagem de 450 pontos que pode ser usado como um NPC muito poderoso numa campanha de fantasia altamente cinematográfica com elementos de *Artes Marciais*. Ela seria a Patrona ideal para jovens acólitos Homens Dragão.

Salto em Arco com o Bastão (Difícil)

Sem valor pré-definido

Pré-requisitos: Bastão, Chute Duplo

Esta manobra é específica da Arte da Guerra Selvática. O atacante com o bastão pode usá-lo para dar um chute em salto com vara. Trate a manobra como um Chute com Voadora (MB pág. 43) com 2 hex a mais de alcance devido ao salto com vara, e um ponto a mais de dano. No caso de um sucesso no teste, o atacante cai perto da vítima após o chute.

A manobra Salto em Arco com o Bastão é aprendida como se seu valor pré-definido fosse Chute Duplo-4, mas ninguém é capaz de executá-la sem treinamento. Se cair, o atacante precisa ser bem sucedido em um teste de DX-2 para continuar segurando o bastão.



TAURELEN LAURERIL

Elfo, idade 55, 1,60 m, 67 kg, cabelo longo prateado, olhos violetas, pele clara.

Atributos

ST 10, DX 14, IQ 13, HT 11
Velocidade Básica 6,25, Deslocamento 6
Esquiva 7, Aparar 11
Dano: GDP 1D-2, Bai 1D
Total de Pontos: 225

Vantagens

Atraente, Reflexos em Combate, Alfabetização, Aptidão Mágica 1, Talento para Música+2, Treinado por um Mestre, Idade Imutável

Desvantagens

Código de Honra (elfos), Impulsividade. Excesso de Confiança. Pacifismo (incapaz de ferir inocentes). Senso de Dever (para com a natureza). Teimosia, Tecnofobia (suave)

Peculiaridades

Chateia-se com o aprendizado em livros. Acha humanos divertidos. Intolerante para com os Orcs. Alegre e descuidada. Vê as batalhas como uma espécie de jogo.

Estilos de Artes Marciais

Arte da Guerra Selvática (cinematográfico)

Continua na próxima página...

"Eu quase já tinha me esquecido do pobre Krelkin quando ele voltou, dois anos depois. Trash era o leão de chácara da taverna então, e se lembrava bem de Krelkin. Quando ele riu, pensei que desta vez Krelkin não ia escapar. Eu até poderia ter dito alguma coisa, mas não é da conta do guarda o que acontece entre um Ogro e um Feioso. Trash atacou Krelkin com uma mão do tamanho de um presunto Delbury.

"Só que Krelkin já não estava mais lá. Ele se abaixou, passando sob o braço de Trash, agarrou seu rosto e tudo o que vi foi Trash gritando como um porco ferido, com um dos olhos pendurado diante de sua cara. Krelkin chutou-o bem ali onde dói mais, duas vezes, e Trash se curvou como se estivesse fazendo uma saudação respeitosa. Então vi que Trash estava procurando sua adaga.

"Krelkin também viu. Ele ficou ali por um instante, e Trash tinha acabado de sacar a adaga quando o Feioso o atingiu com as duas mãos juntas. Eu ouvi um **crac** e pensei que era o pescoço do ogro se partindo. E foi isso mesmo, pois ele caiu e nunca mais se levantou.

"Krelkin? Ele só sorriu um pouco depois pagou bebida para todos. Ninguém lhe deu atenção depois disso. Alguns espertinhos fizeram piadas sobre levar o lixo para fora. Hoje Krelkin é o chefe dos guarda-costas do General dos Magos do Fogo, e ninguém mais o chama de Feioso."

As origens do Smasha são um mistério. Todos seus praticantes demonstram um nível de brutalidade refinada que é no mínimo perturbador. Alguns deles conseguem até realizar feitos sobrehumanos. Felizmente são poucos os Orcs que se dedicam a ponto de progredir tanto no estudo do Smasha; a maioria dos praticantes são lutadores mundanos. Somente a elite dos Orcs domina toda a complexidade deste estilo, mas entre algumas tribos é comum encontrar uns poucos brigos e lutadores com mais habilidade do que o Orc médio.

Perícias Primárias: Boxe, Briga, Luta Livre

Perícias Secundárias: Salto, Faca, Furtividade, qualquer perícia com arma

Perícias Opcionais: Acrobacia, Ocultamento

Manobras: Bloqueio Agressivo (Briga), Chave de Braço, Fura Olhos, Ataques Contra o Rosto, Golpe com a Cabeça, Jab, Chute, Soco Coelho, Soco Circular Amplo, Pisão

Perícias Cinematográficas: Kiai, Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão,

Pontos Secretos

Manobras Cinematográficas: Rolar com o Golpe

ARTE DA GUERRA SELVÁTICA

9 pontos/15 pontos

Esta arte de combate foi desenvolvida pelos Elfos da Floresta para enfrentar os ataques dos Orcs e outros intrusos. Sabe-se também que os Faunos e os Leprechauns aprenderam a Arte da Guerra Selvática. Existem lendas sobre gigantes que eram mestres deste estilo, mas ninguém quer ouvi-las, muito menos acreditar nelas. Pouquíssimos humanos sabem que este estilo existe. Um personagem humano teria de ter a vantagem Antecedentes Incomuns (15+ pontos) para poder aprendê-lo.

A arma principal da Arte da Guerra Selvática é o bastão. Diz-se que um mestre deste estilo é capaz de derrotar meia dúzia de inimigos vestindo armadura completa com apenas um giro do bastão. A perícia com o Bastão Curto é a preferida dos Leprechauns para brandir seus shillelaghs (porretes). Numa campanha cinematográfica as vantagens Treinado por um Mestre e Mestre de Armas estão disponíveis.

Este estilo também dá muita atenção à Furtividade e à Sutiliza. Um mestre treinado pode se tornar praticamente invisível numa floresta, esperando o momento certo para atacar. Como muitos dos praticantes da Arte da Guerra Selvática também conhecem magia, eles são oponentes temíveis. Um mago com a vantagem Treinado por um Mestre pode usar Camuflagem, Arte da Invisibilidade e a *mágica* Invisibilidade, derrotando com isso todas as formas de detecção.

Perícias Primárias: Briga, Bastão, Furtividade, Sobrevivência (floresta), Luta Livre

Perfícias Secundárias: Acrobacia, Controle da Respiração, Camuflagem, Escalada, Salto, Meditação, Rastreamento

Perfícias Opcionais: Arco e Flecha, Hipnotismo, Primeiros Socorros, Faca, Arremesso de Faca

Manobras: Chave de Braço, Desarmar, Voadora e a manobra especial Salto em Arco com o Bastão (v. coluna lateral)

Perfícias Cinematográficas: Luta às Cegas, Controle das Funções Involuntárias, Arte da Invisibilidade, Ch'in Kung, Resistência Mental

Manobras Cinematográficas: Rolar com o Golpe

ESTILOS FUTURISTAS

Ciberninjutsu

15 pontos

(sem habilidades cinematográficas)

Esta é uma técnica de combate criada para assassinos com implantes cibernéticos em mundos de NT 8+, especialmente aqueles com um toque ciberpunk. O Ciberninjutsu é ensinado secretamente, às vezes pelos antigos clãs ninjas que se adaptaram aos tempos modernos, e pelas raras mega-corporações especializadas no uso de agentes bionicamente dotados. Seus movimentos foram concebidos para tirar a maior vantagem possível de implantes biônicos como Garras, Ripsnakes (v. pág. 127) e outras armas ocultas. Da mesma forma que seus antecessores, os ciberninjas são mestres nas operações secretas e na movimentação em disfarce. Eles são especializados em mortes súbitas e insuspeitas; os melhores ciberninjas são capazes de cometer um assassinato em meio a uma sala repleta de gente e deixar a cena do crime antes que alguém (talvez até mesmo a própria vítima) perceba o que aconteceu.

O ciberninja típico terá os seguintes implantes biônicos: Garras, Ripsnake ou Ferrão, e um Reservatório de Veneno (v. pág. 127). Ele pode ter também um Implante ou Montagem de Arma (v. CY pág. 33) ou um Compartimento Secreto (v. CY pág. 32). Suas perfícias são equivalentes às dos ninjas antigos. O ideal do ciberninja é conseguir a surpresa total; para isso, ele (ou ela) geralmente tentará ganhar a confiança do alvo seduzindo-o ou aproximando-se dele com amizade.

Não existe nenhuma opção de custo em ponto cinematográfico para o Ciberninjutsu. Isto pressupõe que os ninjas com perfícias cinematográficas deixam de lado a cibernética em favor das técnicas tradicionais; use o Ninjutsu normal descrito na pág. 93. Rivalidades interessantes podem surgir entre os assassinos ocultos tradicionais e esta sua versão ultra-tech mais recente.

Perfícias Primárias: Dissimulação, Ocultamento, Judô, Caratê, Venenos, Furtividade

Perfícias Secundárias: Escalada, Sacar Rápido (garras), Lábia, Salto, Sex-Appeal, Sombra e duas perfícias com arma, antigas ou modernas, incluindo armas de fogo

Taurelen Laureril

(Continuação)

Perfícias

Acrobacia 15, Trovador 14, Arco 14, Briga 16, Controle da Respiração 12, Camuflagem 14, Boémia 12, Escalada 14, Dança 14, Primeiros Socorros/NT 3 13, Hipnotismo 12, Salto 15, Faca 14, Arremesso de Faca 14, Meditação 13, Instrumento Musical (Tambor) 14, Trato Social 15, Canto 14, Bastão 16, Furtividade 16, Sobrevivência (Floresta) 16, Rastreamento 14, Luta Livre 16

Perfícias Cinematográficas

Luta às Cegas 12, Controle das Funções Involuntárias 12, Ch'in Kung 14, Resistência Mental 14

Manobras

Chave de Braço 18, Desarme 16, Chute Duplo 16 (1D), Salto com Vara 14 (1D+2)

Manobras Cinematográficas

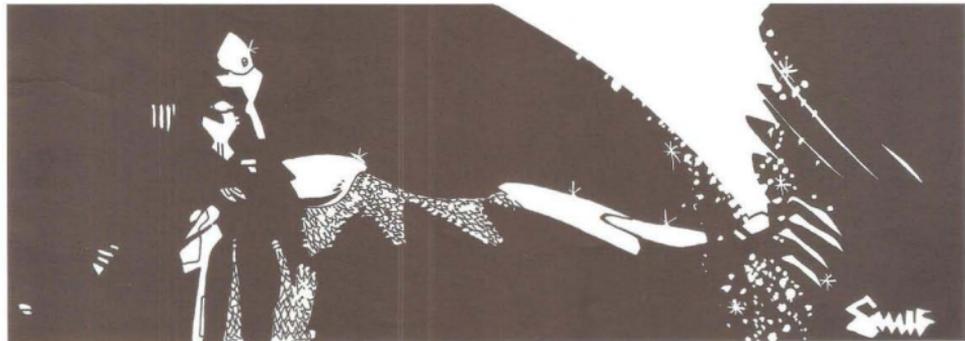
Rolar com o Golpe 15

Mágicas

Inabilidade 12, Destreza 12, Apressar 12, Curar Planta 12, Esconder Rastros 15, Quietude 12, Identificar Plantas 12, Coceira 12, Dar Vitalidade 12, Dar Força 12, Furtividade Mágica 15, Força 12, Cura Superficial 12, Localizar Plantas 12, Silêncio 12, Espasmo 12, Som 12, Vigor 12

Taurelen é uma elfa da floresta, maga e guerreira batedora. Apesar (ou pelo fato) de sua mãe ser uma poderosa profetisa e seu pai ser um grande mago, ela rejeitou o aprendizado avançado de magia e preferiu o treinamento de mestre em Arte da Guerra Selvática. Taurelen é uma elfa impulsiva que muitas vezes assume riscos que não deve. Usa seu treinamento para atormentar os Orcs na fimbria da floresta de sua comunidade, e tem uma tendência a usá-lo em situações nas quais outros elfos prefeririam usar a magia ou o arco e a flecha.

Taurelen é um personagem de 225 pontos que pode ser usado como PC ou NPC acima da média em uma campanha de *GURPS Fantasy* que inclui elementos de Artes Marciais cinematográficas, e magia. Taurelen foi construída usando a template racial de *GURPS Fantasy Folk*.



Arte Marcial Kaa

Reticulado 17 pontos/25 pontos

O estilo Reticulado enfatiza os movimentos do judô clássico utilizando como arma o rabo do kaa. A arte baseia-se numa grande flexibilidade e encoraja o praticante a infligir dor no adversário. Enfatiza também o domínio do oponente da maneira mais rápida e silenciosa possível.

A arte teve origem com Mestre de Guerra Kaa Sahrk (Status 8) há quase 30 anos. Ele promove uma campanha para fazer os kaa voltarem a ser uma raça de conquistadores. Ele despreza a covardia e tenta recrutar todos os kaa que vê agindo com bravura. Iniciou um programa de criação seletiva com o objetivo de criar kaas sem Covardia e com mais Força e Inteligência. Neste momento, existem várias centenas de kaas que foram aperfeiçoados desta forma e muitas centenas de outros que superaram sua desvantagem Covardia. Um kaa treinado no estilo Reticulado custa 27 pontos a mais do que o básico da raça (75 numa campanha cinematográfica) incluindo a perda da desvantagem Covardia. O custo pode ser reduzido substituindo-se a Covardia pelo Dever ou Senso do Dever para com Sahrk e a nova raça.

Sahrk está usando seus novos kaas com parcimônia mas com eficiência mortal. Cada kaa sob a orientação de Sahrk precisa passar por pelo menos 10 anos de treinamento para aprender o estilo Reticulado. Depois eles passam a ensinar os novos kaas, iniciando um ciclo de artistas marciais kaa cada vez mais aperfeiçoados. Sahrk tem um planeta oculto inteiramente devotado à sua nova raça de kaas e usa várias bases em asteróides para atacar planetas próximos e obter escravos, suprimentos e como campo de testes para suas tropas.

Perícias Primárias

Hipnotismo, Judô, Caratê e Luta Livre

Perícias Secundárias

Fisiologia Humana, Fisiologia (Kaa)

Perícias Opcionais

Antropologia, Interrogatório, Psicologia e Xenobiologia (Humana)

Manobras

Bloqueio Agressivo com a Cauda, Chave de Braço [2 pontos], Quebra. Finta (Judô), Luta no Solo (Judô), Ponto de Impacto (Caratê) [2 pontos], Chute Circular (Cauda), Chute (Cauda), Lança-Pescoço, Chute Circular Lateral/para Trás (Cauda), Chute em Varredura (Cauda)

Perícias Cinematográficas

Golpe Desintegrador, Postura Imóvel, Arte da Invisibilidade, Golpe Vigoroso, Pontos de Pressão, Pontos Secretos

Manobras Cinematográficas

Restringir e Colagem

Continua na próxima página...



Perícias Opcionais: Qualquer perícia com arma, Armadura (Armas Cibernéticas), Demolição

Manobras: Bloqueio Agressivo, Chave de Braço, Golpe nos Olhos, Golpe com o Cotovelo, Finta (Caratê), Chave de Dedo, Golpe com a Cabeça, Golpe com o Joelho, Torção de Pescoço

Perícias e Manobras Cinematográficas: nenhuma

Esgrima com Espadas de Luz

7 pontos/21 pontos

Este estilo gira em torno do uso da Espada de Luz (v. pág. 127). Seus praticantes devotam suas vidas à maestria da arma, tornando-se uma espécie de versão ultra-tech dos “santos da espada” japoneses de antigamente. A sabedoria popular diz que a maioria dos esgrimistas de espadas de luz são fanáticos imbecis, obcecados por um sistema de arma de utilidade limitada, mas existem rumores de que os verdadeiros mestres do estilo são capazes de feitos sobrehumanos. Este estilo é ensinado em algumas culturas planetárias nas quais o duelo é aceito; os jovens membros da nobreza galáctica geralmente andam por aí com espadas de força ricamente decoradas penduradas na cinta. Estas armas logo se tornam emblemas da aristocracia e seu uso pelas pessoas comuns é proibido. O estilo também é um esporte bem visto, praticado com lâminas de treinamento (v. pág. 128) ou espadas reais em eventos de luta até a morte entre gladiadores.

O espadachim mediano segura sua arma com uma ou com as duas mãos, num estilo de esgrima similar ao Kenjutsu japonês. É preciso um cuidado especial para manter a lâmina de energia afastada do corpo durante o ataque, já que mesmo um ligeiro toque pode ferir quem a usa. Técnicas de salto e queda são ensinadas para que o espadachim possa superar o inimigo em manobras. Opcionalmente alguns movimentos de segurar são acrescentados, embora sejam raramente utilizados já que o risco de empregar as mãos nuas contra espadas de luz é grande o bastante para fazer qualquer um tremer.

Por trás deste difundido esporte e técnica de combate existe uma subcultura oculta de espadachins que afirma que indivíduos extraordinários podem estabelecer uma ligação sobrenatural com suas lâminas. Esta ligação, dizem eles, permite que os verdadeiros mestres causem mais danos com sua arma, e possam usá-la de formas incríveis. Existem mitos seculares (alguns dos quais parecem anteceder à própria criação das espadas de força) que contam sobre os esgrimistas de espadas de luz apanhando armas de feixes com suas espadas de luz. Numa campanha cinematográfica ou a “Four-Color” os personagens com a vantagem Mestre de Armas e Senso de

Perigo conseguiram ligar seu chi a suas espadas. Para isso, eles precisam construir eles próprios sua espada [o que exige um teste de Armeiro (Espada de Luz) submetido a um redutor igual a -5].

Como resultado desta ligação, é que eles conseguem não apenas os bônus de dano devido à vantagem Mestre de Armas (v. pág. 28) mas podem também usar o Golpe Vigoroso com a espada, o que dobra o dano causado (ex: se o dano for 8D+3, ele passará a ser igual a 16D+6 se o teste de Golpe Vigoroso for bem sucedido). Além disso, eles podem realizar outros feitos como a Aparar Precognitiva descrita na pág. 39.

Perícias Primárias: Acrobacia, Katana (espada de força), Arte da Katana (espada de força)

Perícias Secundárias: Salto, Trato Social (Dojo), Luta Livre

Perícias Opcionais: Caratê

Manobras: Finta (Espada de Luz) [2 pontos], Ponto de Impacto (Espada de Luz), Manejo de Armas com a Mão Inábil (Espada de Luz)

Perícias Cinematográficas: Luta às Cegas, Voadora, Kiai, Resistência Mental, Golpe Vigoroso, Aparar de Armas Arremessadas (Feixes), Aparar Precognitiva

Manobras Cinematográficas: Aparar Ampliada (Espada de Luz), Ataque Furacão

Kung Fu Espacial 15 pontos (sem habilidades cinematográficas)

Este estilo pode ter sido desenvolvido pelo pessoal de estações espaciais de NT8-9, mineiros de asteróides e outros profissionais do espaço. O Kung Fu Espacial presume que gravidade zero ou próxima de zero é a norma na maioria das instalações espaciais. Numa campanha Cyberpunk, na qual a Terra está começando a construir bases na Lua e em Marte, este estilo cai muito bem.

O Kung Fu Espacial transforma um ser humano submetido a zero G ou no vácuo em um oponente mortal, mesmo que ele seja atropelado por um traje espacial. As principais perícias do estilo são Judô e Faca, além da Queda Livre. Com o Judô, o lutador treinado é capaz de arremessar o oponente em zero G, ou deixá-lo pendurado em pleno ar, indefeso. Na superfície de uma nave ou estação, um inimigo sem propulsores pode ser arremessado numa viagem só de ida em torno da galáxia. As chaves e o agarramento também são enfatizados, a quantidade de movimento do inimigo é usada para quebrar seus próprios ossos. Com a perícia Faca, mangueiras e tubulações vitais podem ser atingidas, cortando o suprimento de ar do inimigo e até mesmo expondo-o ao vácuo. Em instalações frágeis nas quais balas ou armas de raios podem matar todo mundo, a faca é a arma preferida.

Em geral o viajante espacial dá preferência à lâmina vibratória ou até mesmo a uma lâmina monofio, possivelmente guardada num coldre energizado (v. UT pág. 21). Ele também pode usar uma Luva Energizada (v. UT pág. 62) para agarrar o inimigo.

Este estilo não tem habilidades cinematográficas. No entanto, qualquer um dos estilos descritos no texto principal pode ser adaptado acrescentando-se a Queda Livre, Traje a Vácuo e as manobras descritas a seguir para criar o "Jujutsu Espacial" ou o "Wushu Espacial," por exemplo. Estes estilos podem usar suas habilidades cinematográficas, mas lembre-se de que no espaço ninguém conseguirá ouvir seu *kiai*.

Perícias Primárias: Queda Livre, Judô, Salto, Caratê, Faca, Traje Pressurizado

Perícias Secundárias: Acrobacia, Escalada

Perícias Opcionais: Sacar Rápido (Faca), Sacar Rápido (Coldre Energizado), Arremesso de Faca, Furtividade

Manobras: Chave de Braço, Combate de Perto (Faca), Ponto de Impacto (Caratê ou Faca) [2 pontos ou 1 ponto em cada], Chute Saltando

Especial: Normalmente, os trajes pressurizados impõem um redutor igual a -1 em todos os testes de DX e perícias baseadas em DX. Este treinamento inclui exercícios de familiarização em combate que eliminam a penalidade em todos os testes relacionados com um combate e da perícia Queda Livre; o custo é igual a 4 pontos de personagem.

Perícias e Manobras Cinematográficas: nenhuma

ARTE MARCIAL Kaa

(Continuação)

Bloqueio Agressivo com a Cauda (F/D)
pré-definido como (Caratê/2)-4
Pré-requisitos: Caratê, uma cauda e flexibilidade extra
não pode exceder Caratê/2

Esta manobra funciona de maneira idêntica ao Bloqueio Agressivo, mas também causa dano de chute normal.

Laçar Pescoço (F/D)
pré-definido como Judô-4
Pré-requisitos: Judô, uma cauda e flexibilidade extra

Esta manobra permite que o atacante segure o inimigo pelo pescoço e aplique um sufocamento em um único movimento suave. Faça uma Disputa Rápida entre o NH do atacante na manobra Laçar Pescoço e a DX, Judô ou Luta Livre do defensor. Se o atacante vencer, sua cauda fica enrolada no pescoço da vítima. Tratar como se fosse a manobra Mata-Leão.



5 ARMAS & EQUIPAMENTOS



A pesar de muitas artes marciais darem ênfase às técnicas desarmadas, a maioria delas inclui algum treinamento com armas, herança de épocas mais violentas. De tempos em tempos a cultura popular fica obcecada com algumas destas armas como, por exemplo, a moda do nunchaku nos anos 70 e a atual fascinação com as armas ninjas. Esta fascinação levou certos estilos, que nunca usaram armas, a criarem treinamento com armas.

A lista de armas que veremos a seguir se concentra nas armas mais populares do século XX. Algumas delas eram bastante obscuras durante a época em que foram criadas, muito menos populares do que outras, mais mundanas e menos memoráveis. Ainda assim, a maioria delas pode ser bastante letal. Muitas delas têm apenas pequenas diferenças daquelas encontradas no *Módulo Básico*.

Este capítulo fornece descrições breves e algumas notas com relação a sua história, e quais estilos de artes marciais as utilizam.

O Preço das Armas

Como este livro pode ser usado em campanhas ambientadas em vários períodos históricos, é impossível fornecer um preço único e acurado para as armas. A *Tabela de Armas* (págs. 130-35) contém os preços atuais das armas que descreve. Eles pressupõem armas de Boa qualidade. (Entretanto em uma campanha de NT 7, as lâminas de aço ficam mais baratas, portanto as quantias indicadas na tabela podem comprar facas e espadas de qualidade Superior, que causam 1 ponto a mais de dano, ao passo que armas de Boa qualidade custam 40%). Note que é possível encontrar preços mais baixos em diversos catálogos de artes marciais, mas em geral elas são armas baratas, ou até mesmo brinquedos.

ARMAS CHINESAS

As armas das artes marciais chinesas variam desde as úteis até as ridículas. Algumas são tão esquisitas que os observadores acham difícil acreditar que elas pudessem ser empunhadas com eficiência em combate. Espadas e facas de lâminas múltiplas, bastões afiados e outros instrumentos estranhos abundam na tradição chinesa. O GM que lidar com estas armas deve ter em mente que ao longo da história os projetos mais simples permaneceram em uso porque funcionam melhor. Seria razoável impor um redutor sobre a DX no caso de qualquer arma de aparência realmente peculiar. Se quiser conhecer as armas mais exóticas, veja o *GURPS China*.

ESPADAS

Jiann — Esta é uma espada reta que se afina gradualmente até a ponta, usada principalmente para o golpe de ponta. A jiann é conhecida popularmente como a “espada do Tai Chi” por ter sido adotada por aquele estilo. Pode ser usada com as perícias Espadas de Lâmina Larga ou Esgima. A perícia Esgima só pode ser empregada se o nível de carga do lutador for menor ou igual a Leve.

Dau — Uma cimitarra com uma lâmina pesada que pode ser usada para corte ou golpe de ponta.

Espada em Gancho — Esta arma romba tem uma “ponta” em gancho e pode ser usada para entortar armas utilizando a perícia Jitte/Sai (v. pág. 33). Para atacar com ela, o personagem deve usar a perícia Espada de Lâmina Larga. Se a perícia Jitte/Sai não for conhecida, as tentativas de desarmar serão resolvidas normalmente (v. MB pág. 111) mas esta arma recebe um bônus igual +1 nestas tentativas (reduzindo a penalidade para -1). Sua guarda é geralmente afiada, o que permite que seu usuário corte os inimigos com ela; use a perícia Briga ou Caratê para este tipo de ataque. Use o dano normal de um soco, mas causando dano por corte ao invés de contusão.

Espadas Borboleta — Estas armas pesadas, parecidas com o sabre, são usadas geralmente aos pares. Seu peso permite que elas causem dano de corte ligeiramente maior do que a espada curta normal, mas elas são inúteis para golpes de ponta. São as armas preferidas dos praticantes do Wing Chun (v. pág. 105).



FACAS

Rodas Afiadas — Estas armas chinesas são círculos de metal com diversas saliências afiadas em seu perímetro externo. Uma seção do círculo tem uma empunhadura coberta de couro ou tecido. Estas armas são usadas em geral aos pares, e seu usuário precisa ter a perícia Treinamento no Manejo de Armas com a Mão Inábil. Elas podem ser usadas com a perícia Faca ou Main Gauche, mas um usuário não familiarizado fica submetido a um redutor igual a -4 até ter passado um dia treinando com elas.

Os preços históricos variam. Uma campanha ambientada com anos atrás pode dividir a maioria dos custos por 10. Nos outros períodos, o GM pode determinar uma fórmula razoável.

Numa campanha ambientada no Japão medieval, os preços seriam aproximadamente iguais aos atuais, mas use “peças de prata” ao invés de “dólares” como moeda. Os preços indicados compram uma arma de Boa qualidade; facas e espadas de qualidade superior custam até 4 vezes mais, e as de altíssima qualidade custam pelo menos 20 vezes mais. Veja o *GURPS Japan*.

Os preços das engenhocas ninjas históricas (pág. 119) são expressos em peças de prata. Numa campanha moderna, o GM pode decidir com que facilidade ou dificuldade os pretendentes a ninja podem encontrar ou construir seus dispositivos. Isto deve se basear principalmente na esperteza dos jogadores.

Entre as rodas afiadas mais comuns incluem-se a Roda de Fogo de 5 Fogos, que tem cinco pontas; a Roda Moeda Dourada que se parece com as antigas moedas chinesas, e a Roda de Fogo de 9 Fogos, que tem três pontas cada uma delas com três saliências afiadas. Usadas defensivamente, estas rodas afiadas oferecem DP 1 somente na manobra Aparar.



Existem também armas que são uma combinação de faca e roda, com duas pontas e um semicírculo com três pontas afiadas que servem como proteção de mão. Estas combinações causam o mesmo dano com a ponta que uma adaga, e dano de corte igual ao da roda afiada com a guarda.

BASTÕES E ARMAS DE HASTE

Dah-Dau (Lâmina de Montaria) — Este bastão ou alabarda afiada é muito similar à naginata japonesa (v. abaixo) embora o tamanho e peso variem bastante.

Yueh-Ya-Chaan (Espada do Monge) — Esta arma de aparência estranha tem uma lâmina em forma de quarto crescente de um lado e uma lâmina em forma de espada no outro, provavelmente um implemento agrícola modificado. Ela usa a perícia Armas de Haste. O nome indica que ela era provavelmente usada pelos monges Shaolin (v. pág. 7). O equilíbrio é diferente do da alabarda, da naginata e das demais armas de haste, portanto os personagens que usarem a espada do monge pela primeira vez estarão submetidos a um redutor igual a -2 devido à falta de familiaridade, como descrito no MB pág. 43.

Forcado Tigre do Sul — Esta lança em forma de tridente tem três pontas largas. Se as perícias Lança e Jitte/Sai forem conhecidas com um nível de habilidade maior ou igual a 13, ela poderá ser usada para desarme (v. pág. 33).

Cada ponta causa dano de maneira independente. No caso de um golpe normal que atinge o corpo, apenas uma das pontas causa dano; se o teste for bem sucedido com uma margem igual a 1, duas das pontas causam dano, e se o teste for bem sucedido com uma margem maior ou igual a 2, todas as três pontas causam dano. Avalie o dano conforme indicado na tabela para cada ponta; a RD protege separadamente contra cada ataque. (No caso de um ataque visando um membro apenas uma das pontas atingiria o alvo. No caso de um ataque visando a cabeça uma ponta causa dano no caso de um ataque normal, e duas se o teste for bem sucedido com uma margem maior ou igual a 2). Pelo fato das pontas desta lança serem muito pesadas, o usuário está sempre submetido a um redutor igual a -2.

Lança (Chiang) — Tem vários tamanhos e comprimentos; as mais leves podem ser usadas com a perícia Bastão.

MANQUAIS

Bastão de Três Partes — Esta variação do Nunchaku (v. abaixo) é uma arma extremamente difícil de se aprender; todos os ataques feitos com ela estão submetidos a um redutor igual a -3 até o personagem ter passado 24 horas praticando com ela, e mesmo depois disso os ataques estarão submetidos a um redutor igual a -1 se for usada a pericia Mangual normal. Muitos estilos de Kung Fu usam esta arma. Pode-se atacar uma vez usando o alcance mostrado na tabela, ou ele pode ser tratado como dois nunchakus separados capazes de atacar duas vezes no mesmo turno (v. *Ataque Duplo com Armas*, na pág. 57). Neste último caso, o alcance é igual a 1 ou C.

CHICOTES

Chicote de Corrente — Este é um chicote composto de elos de metal. Ele não pode ser usado para prender como o chicote normal, mas não tem a restrição de dano máximo. A Apará ainda é feita com 1/3 do nível de habilidade. Este chicote pode ter de 1 a 4 metros de comprimento e exige um turno para ser preparado para cada metro de comprimento.



ARMAS JAPONESAS

A maioria das armas mais conhecidas das artes marciais é de origem japonesa, ou de Okinawa. Este livro separa as armas típicas japonesas das armas ninjas, já que as últimas quase nunca são usadas por membros reconhecidos da sociedade japonesa. O uso público de qualquer arma ninja no Japão histórico faz com que o usuário esteja submetido a uma penalidade igual a -3 em todos os testes de reação. Além disso, devido à estrita divisão social no Japão feudal, algumas armas eram exclusivas de determinadas classes. Algumas destas distinções são discutidas nas descrições das próprias armas. Para mais informações, veja o *GURPS Japan*.

ESPADAS

Katana — Uma espada longa e levemente curvada com uma empunhadura para as duas mãos. Pode ser empunhada com uma ou com as duas mãos; quando é usada com as duas mãos, a arma causa Bal+1 pontos de dano e a manobra Aparar é feita com 2/3 do nível de habilidade. A katana embainhada era usada contra inimigos indignos, para subjugar sem matar. O uso da katana acabou sendo restrito à classe dos samurais, embora estas restrições não existissem nos períodos iniciais do feudalismo no Japão (v. pág. 9). Em geral, as katanas são de qualidade maior ou igual a Superior.

Wakizashi — Uma espada curta, usada em conjunto com a katana pelos samurais e como arma principal pela maioria das outras classes sociais.

Bokken — Esta réplica da katana em madeira de lei era usada para treinamento. No entanto, ela é apenas um pouco menos perigosa do que a katana de metal. Sua dureza e peso fazem dela um instrumento rombo formidável. O famoso espadachim Miyamoto Musashi (v. coluna lateral da pág. 10) só usava espadas de madeira depois que se tornou mestre, afirmando que a bokken era mais letal que a katana normal. Quando usada com ambas as mãos, a bokken causa Bal+1 pontos de dano.

Shinai — À medida que a segurança tornou-se uma preocupação importante durante os treinos, muitas escolas abandonaram a perigosa bokken em favor de uma arma mais leve e que causa menos dano. Construída com tiras de bambu amarradas com tecido, a shinai provou ser o instrumento ideal. Com dimensões e equilíbrio similares aos da katana, ela causa (relativamente) pouco dano. Mas, num caso de emergência, pode ser usada para atacar com eficiência.

Nodachi — Um espadão, longo e levemente curvo, com uma empunhadura comprida e a ponta romba, carregada geralmente sobre o ombro numa bainha presa às costas. (Usada por Ganryu Sasaki Kojiro no famoso duelo travado com Musashi, que venceu usando como arma um remo de madeira esculpido a canivete — N. do T).



FACAS

Hishi — Adaga pequena, geralmente usada por mulheres.
Kozuka — Pequena faca levada na mesma bainha que a katana; usada pelos samurais para transportar a cabeça do inimigo depois de decapada.

Sai — Um bastão curto em forquilha usado para desarme, similar ao Jitte (abaixo). Às vezes tem uma ponta afiada.

Tanto — Faca larga e curva com ponta em forma de formão. Tornou-se popular recentemente no mundo inteiro.

MACHADOS

Kama — Uma foice com um cabo longo. Quando a lâmina da foice é ligada a uma corrente, tem-se o kusari-gama, que veremos mais abaixo.

Masakari — Machado de lenhador.

Nata — Uma machadinha.

BASTÕES E PORRETES

Bo — Um bastão de bambu do tamanho de um homem.

Jitte — Um bastão aforquilhado usado para desarmar (v. a pericia Jitte/Sai, pág. 33).

Jo — Um bastão mais curto que pode ser empunhado com uma ou com as duas mãos. Também pode ser usado com a pericia Katana; trate como uma bokken, que causa 1 ponto a menos de dano.

Tetsubo — Barra de ferro usada como bastão.

Tonfa — Porrete com empunhadura em ângulo reto. V. pág. 35.

LANÇAS E ARMAS DE HASTE

Naginata — Arma de haste longa com uma lâmina pesada. Usada geralmente pelas mulheres, a naginata é usada com a pericia Armas de Haste ou Espada de Duas Mãos. Pode perfurar, cortar ou causar dano com a parte romba.

Rochin — Uma lança curta, empunhada com uma mão só usada para apunhalar.

Yari — Lança usada principalmente em golpes de ponta e não para arremessar.

Yarinage — Dardo.



MANQUAIS

Nunchaku — Este mangual de madeira era usado originalmente para debulhar arroz. É composto de dois bastões curtos unidos por um pedaço de corda ou (mais recentemente) por uma corrente.

Kusari — Esta corrente pesada é descrita em detalhes junto com a pericia Kusari (pág. 33). Se for usada como um mangual (com a pericia Mangual) causa o dano relacionado mas não tem as habilidades especiais da pericia Kusari.

Kusari-gama — Uma corrente com uma lâmina de foice em uma das pontas.

Manriki-gusari — Com o significado de "força de 10.000", esta arma é uma combinação do nunchaku básico e do kusari. Um pedaço de corrente (mais curto do que o do kusari) mas muito maior do que o do



nunchaku) une dois pesos de metal. Tem mais poder de ataque do que o nunchaku e também pode ser usado para enredar outras armas.

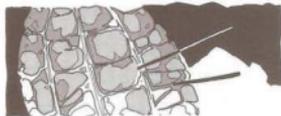
ARCOS DE LONGO ALCANCE

Dai-kyu — Um arco longo composto feito com uma lâmina de madeira entre duas tiras de bambu endurecido no fogo, mantidas unidas com cola e amarração. Ele é assimétrico, com dois terços de seu comprimento acima do ombro esquerdo do arqueiro. Isto permite que ele seja utilizado por um arqueiro montado a cavalo, ao contrário do arco longo europeu, que só pode ser usado por arqueiros a pé. Utilize as estatísticas do Arco Composto existentes no *Módulo Básico*.

OUTRAS ARMAS

Tekko — Soco inglês

Timbe — Um escudo pequeno, geralmente feito com o casco de uma tartaruga.



Equipamento Ninja

ARCOS

O arsenal ninja dependia tanto das táticas quanto das armas, mas são as engenhocas letais que mais atraem a atenção dos admiradores das artes marciais. As Armas Ninjutsu eram projetadas para serem efetivas e fáceis de ocultar; há muito pouco o que ver em termos de adereços decorativos ou formas caprichosas.

Espadas

Ninja-to — Esta é uma arma similar à katana (acima) mas com uma lâmina mais curta e reta. Algumas delas eram construídas para serem escondidas dentro de bastões, removendo-se o punho e a guarda. Normalmente a bainha tem uma zarabatana embutida.

ARCOS DE HASTE

Bastão com corrente — Um bastão com um kusari (v. pág. 33) preso a uma das pontas. Esta arma requer as perícias Bastão e Kusari para ser usada efetivamente; faça os testes contra o menor nível de habilidade.

Oh-gama — Uma versão gigante do kusari-gama, esta segadeira empunhada com as duas mãos tem uma corrente de kusari de comprimento máximo, uma longa lâmina de foice e uma ponta de estocar.

ZARABATANAS

Fukiya — Esta zarabatana era usada a curtas distâncias

para atirar pólvora ou farpas de bambu provocando efeitos variados. É um tubo ôco de 60 a 90 cm de comprimento que pode ser escamoteado com facilidade. Pode também ser usado para criar um jato de fogo. Pólvora onobi (v. mais abaixo) é acesa na ponta da fukiya, criando uma língua de fogo com um metro de comprimento. Ela é capaz de incendiar objetos inflamáveis (como um homem enopado de óleo por uma pistola d'água — v. mais abaixo). Ela também cega temporariamente observadores noturnos (todos os testes de Visão ficam submetidos a um redutor igual a -3 durante 10 segundos para todos os personagens que estiverem a uma distância de até 10 metros). É possível se esquivar ou bloquear estes ataques, mas não apará-los.

A fukiya também pode disparar farpas de bambu embebidas em todos os tipos de veneno (v. pág. 121). É possível se esquivar ou bloquear estas farpas mas não apará-las, pois são muito pequenas. Utilize as estatísticas da pág. 133 mas reduza o alcance máximo a ST/2 quando estiver usando com pólvora.

Pistola d'água — Este tipo especial de fukiya tem um cabo que, quando empurrado ao longo da seção do tubo, expelle um jato de água. Esta é uma arma de um só tiro e usa a perícia Zarabatana. O alcance máximo é 4, independente da ST do usuário.

Venenos e substâncias que irritam os olhos podem ser usados com esta arma, visando a Cabeça (reductor igual a -5 nas tentativas de acertar); o alvo pode fazer um teste de HT-3 para ver se consegue evitar engolir o líquido ou ser atingido nos olhos. Outra opção é o uso de óleo ou outros líquidos inflamáveis. Depois de embebidas neles, as roupas

da vítima se incendiarão se entrarem em contato com uma chama no caso de um resultado maior ou igual a 4 num dado (o teste recebe um bônus igual a +1 para cada turno adicional em contato com a chama). Se a pessoa encharcada for atacada por uma zarabatana de fogo (v. acima) o teste receberá um bônus igual a +2. Um personagem em chamas sofre dano como descrito na pág. 130 do MB.



ARCOS DE LONGO ALCANCE

Meio Arco (han-kyu) — O han-kyu é um arco pequeno que pode ser escondido na manga de um kimono (bônus igual a +1 nos testes de Ocultamento). Seu alcance e potência são menores do que os do arco longo do samurai, mas utiliza os mesmos tipos de ponta de flecha. Na aljava do ninja (feita de tecido) cabem 12 flechas e ele também pode ser escondido na manga do kimono. Utilize as estatísticas do arco pequeno existentes no *Módulo Básico*.

Shuriken — Estas pequenas lâminas em forma de estrela existem em diversos tamanhos, que causam dano variado. As menores recebem um bônus igual a +5 nos testes de Ocultamento, mas causam muito pouco dano; são geralmente embebidas em veneno (v. mais abaixo). O shuriken causa dano de corte.

Também pode ser seguro na mão e usado em combate de perto, adicionando um bônus igual ao dano nos ataques de Caratê e Briga.



ARCOS ESPECIAIS

Garrote — Esta arma, favorita dos assassinos, pode ter feito parte do arsenal ninja. O ninja cinematográfico com certeza a conhece. Seus efeitos estão descritos junto com a perícia Garrote (v. pág. 33). Os garrotes de arame não existiam até NT 6+. É possível fazer uma combinação de garrote de arame ou de corda e nunchaku (esta arma é mostrada no filme *Maratona da Morte*); ela causa 1 ponto a menos de dano quando usada como nunchaku. Para efeito de resistência à quebra, trate a versão de arame do garrote como uma arma barata.

Neko-de (mão afiada) — Esta luva afiada recebe um bônus igual a +4 nos testes de Ocultamento quando é dobrada (+1 quando em uso). Os bônus de Caratê devem ser aplicados quando se usa esta arma.

Equipamentos Especiais

Além das armas "normais" como espadas e facas, o ninja tinha um arsenal variado de armas e equipamentos exóticos. Por não estar limitado pelas rígidas regras de guerra da classe dos samurais, os ninjas estavam entre os primeiros a usar as novas armas introduzidas pelos ocidentais. Os ninjas nunca se sentiam obrigados a usar apenas armas "honradas". Eles usavam veneno com bastante frequência; as armas de pólvora negra logo passaram a fazer parte de seu arsenal.

São estas armas que ajudam a explicar a crença de que o ninja tinha poderes sobrenaturais. Um homem podia ser assassinado enquanto dormia num quarto trancado e vigiado — será que o ninja se materializou lá dentro por magia ou simplesmente usou luvas e sapatos especiais, dotados de garras, para escalar a parede de madeira da casa? Um ninja encurralado faz um gesto e desaparece numa nuvem de fumaça — será que ele conseguiu isso usando os poderes do chi ou através do emprego habilidoso de uma pequena granada e um bom jogo de pernas? Numa campanha cinematográfica, pode ser ambos.



Explosivos

Mesmo antes dos primeiros contatos dos europeus com o Japão, a pólvora já era conhecida na Ásia, e os ninjas tinham uma ampla gama de granadas e minas à disposição.

A granada ninja chamava-se *nageteppo*. Tratava-se de uma casca de ovo recheada com pólvora e outros ingredientes; a maior parte dos *nageteppos* não eram dispositivos de alto poder explosivo destinados a matar, mas sim para distrair e criar choque. Eles não são fáceis de transportar; e são geralmente levados numa sacola acolchoada dentro da manga do kimono. Cada *nageteppo* tinha uma chance em 6 de se quebrar se o portador caísse e falhasse num teste de DX.

Existiam dois tipos de *nageteppo*, um para uso diurno e outro para noturno. O *nageteppo* usado de dia, chamado *endama*, criava uma nuvem de fumaça que cobria uma área de 7 hexes. Isto provocava escuridão parcial (todos os testes de Visão ficam submetidos a um redutor igual a -3) e ocultava o ninja de qualquer pessoa que estivesse no lado diretamente oposto a ele, isto é, qualquer pessoa cuja linha de visão passasse por um dos 7 hexes. Esta nuvem durava 10 segundos no ar parado, mas o vento pode dissipá-la mais rápido.

O *nageteppo* da noite (*hidama*) criava um clarão de luz brilhante que cegava temporariamente o observador num raio de 10 metros (todos os testes de Visão ficam submetidos a um redutor igual a -3 além das penalidades normais de escuridão; os personagens que têm Visão Noturna perdem essa vantagem durante 2D turnos).

Os dois tipos de granada podem ser preparadas com veneno de laca (v. mais abaixo). Neste caso, a fumaça, se respirada ao ar livre, provoca espirros e irritação no nariz durante 1D minutos, provocando a perda de 1D pontos de DX. Dentro de ambientes fechados o efeito é mais sério; v. *Laca* mais abaixo.

É possível que granadas mais letais fossem também usadas pelos ninjas. Uma granada típica de pólvora preta causa 1D+2 pontos de dano por concussão e 2D pontos de dano de corte devido à fragmentação. As minas terrestres (uzume-bi) causam 3D pontos de dano por concussão e 2D pontos de dano de corte devido à fragmentação. Tanto a granada de fragmentação quanto a mina terrestre podem ser combinadas com os efeitos do *nageteppo* do dia ou da noite.

As forças especiais dos dias atuais usam granadas de atordoamento com a mesma finalidade dos *nageteppos* ninjas. O ninja moderno também pode usá-las. Estas granadas (conhecidas como "munição de atordoamento") provocam um intenso clarão e um ruído muito alto. Qualquer pessoa num raio de 10 metros da explosão precisa ser bem

sucedida em um teste de HT-5 para evitar o atordoamento físico, e ser bem sucedida em um outro teste de HT-5 em cada turno subsequente para se recuperar. No caso de uma falha crítica, o personagem fica atordoado durante 5 segundos antes de poder fazer um novo teste. Proteção para os olhos e os ouvidos altera o teste para HT sem modificadores, mas impõe um redutor igual a -3 em todos os testes de Visão e Audição. Um efeito colateral deste tipo de granada é a fumaça (reductor igual a -2 em todos os testes de Visão e para tiros apontados a menos de 5 metros do ponto de impacto durante 10 segundos), o outro é a possibilidade de causar um incêndio. Para mais informações sobre munição de atordoamento, v. o *GURPS Special Ops*.

Pós Explosivos

Todas estas fórmulas são segredos ninjas. Para fabricar qualquer um dos pós descritos a seguir é preciso ser bem sucedido em um teste de Naturalista para encontrar a matéria-prima na natureza. Isto leva uma hora; um sucesso indica que o personagem localiza material suficiente para preparar uma dose, mais uma dose adicional para cada ponto na margem pela qual o teste foi bem sucedido. São necessários um teste de Química e 2D horas para criar o pó; podem ser produzidas até 10 doses de uma só vez.

Endama: Cria uma densa nuvem de fumaça quando queimada. Uma dose produz um *nageteppo* diurno.

Hidama: Cria um clarão quando queimada. Uma dose produz um *nageteppo* noturno.

Onobi: Também cria um clarão quando queimada, mas não tão rápido quanto a *hidama*. Produz um bom jato de chamas e pode incendiar objetos inflamáveis.

Armas Acopladas

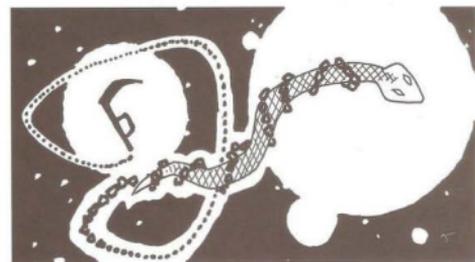
Fazendo jus a sua reputação de imprevisibilidade, os praticantes do ninjutsu às vezes acrescentavam "características especiais" a suas já estranhas armas. A kusari-gama era a arma favorita para este tipo de modificação. Entre outras coisas, a corrente com peso tinha às vezes uma granada *nageteppo* (v. acima) presa à ponta. Os dispositivos ninjas podiam ser equipados com:

Explosivos: Explode no caso de atingir o alvo, uma apara ou bloqueio, causando o efeito normal descrito na seção Explosivos; um explosivo que explode ao contato causa dano dobrado ao alvo, mas o usuário da arma provavelmente estará dentro do alcance do dano por concussão ou fragmentação.

Venenos ou líquidos/pós cegantes: Suco de limão e pó de pimenta são dois agentes cegantes muito eficientes. Ao ser atingido na cabeça, o personagem tem de ser bem sucedido em um teste de HT-4 para não ficar cego durante 20-HT segundos. No caso de um sucesso, a DX do alvo fica submetida a um redutor igual a -2 durante o mesmo período de tempo.

Oleo: Um farrapo de tecido embebido em óleo em chamas era às vezes preso às armas para criar efeitos espetaculares à noite. Os japoneses históricos, diante do repentino espetáculo de luzes produzido pelas chamas rodopiantes têm de fazer Verificações de Pânico.

Cobras: Até mesmo cobras venenosas eram amarradas à ponta de uma corrente. Se atingir o alvo, a cobra faz um ataque, e precisa tirar 10



ou menos para ser bem sucedida. É necessário um sucesso em um teste de Adestramento de Animais para amarrar a cobra, e outro submetido a um redutor igual a -4 para desamarrá-la viva. No caso de uma falha, a cobra escapa e é preciso ser bem sucedido em outro teste com um redutor igual a -2 para recapturá-la. No caso de uma falha crítica em qualquer um destes testes, o adestrador é mordido (3D pontos de dano).

Flechas Explosivas

As flechas também podem conter substâncias explosivas e pirotécnicas. Elas não causam dano extra mas provocam distração. Uma chuva destas flechas durante a noite (10 ou mais flechas lançadas ao mesmo tempo) cria um alarido e uma luz tão intensos que todos os testes de Visão e Audição estarão submetidos a um redutor igual a -4 durante o próximo minuto que deve ser adicionado ao bônus devido à iluminação fraca. Os personagens com a vantagem Visão Noturna perdem sua imunidade à escuridão durante 20-HT segundos (mínimo de 1) pois os clarões de luz os deixarão completamente ofuscados. Uma única flecha causa o mesmo efeito que um nagepetto noturno (v. acima).



VENENOS

Os ninjas não se limitavam ao armamento tradicional. No Japão feudal, eles eram conhecidos como mestres no uso de venenos. Você encontrará a seguir uma lista de venenos tradicionais e substâncias modernas que os ninjas provavelmente usariam numa campanha ambientada nos dias de hoje. Outros venenos antigos dos ninjas são descritos no **GURPS Japan**.

Pó Masuziki: É feito de uma espécie de erva, e precisa ser fabricado pelo usuário. Se for ingerido, faz a vítima adormecer durante 1D horas por dose, até o máximo de 4 doses. No caso de um sucesso em um teste de HT, subtrai 15 minutos desse tempo para cada ponto na margem pela qual o teste foi bem sucedido.

Esta droga também pode ser combinada com incenso. Se for queimada numa sala aberta, ela simplesmente deixa as pessoas sonolentas (teste de HT para resistir; redutor igual a -1 nos testes de IQ e DX, no caso de uma falha), mas numa sala fechada, ela tem o efeito de uma dose ingerida, conforme a descrição vista acima.

Se for soprada com a zarabatana, o alvo tem a possibilidade de se Esquivar ou Bloquear com um redutor igual a -3, mas não de Aparar. O efeito é igual ao de uma dose ingerida, conforme a descrição acima.

Veneno Fuga: Extraído da vesícula do baiacu, uma iguária japonesa que, se for preparada incorretamente, pode ser letal. Para cozinhar o baiacu no Japão é preciso ter uma licença especial. Pelo fato de ser um veneno digestivo não há como resistir; ele causa prurido na pele durante 2D minutos, e em seguida paralisia e 1D pontos de dano por minuto durante 1D minutos. Um baiacu fresco custa 1 peça de prata.

Flechas envenenadas com este veneno introduzem-no no sangue, causando 1D pontos de dano; um sucesso em um teste de HT-4 para cada ferimento reduz o efeito do veneno a um formigamento na pele.

Veneno de Vibora: Extraído de uma cobra viva e usado em flechas e armas de projétil. É um veneno sanguíneo, que causa 10 pontos de dano por ferimento. Um sucesso em um teste de HT reduz o dano a 1D-3. Cada vibora dá até 4 doses, e cada dose exige um teste de Adestramento de Animais. Uma falha indica que o veneno daquela cobra se esgotou. No caso de uma falha crítica o adestrador é mordido (3D pontos de dano).

Curare: Este é um veneno da América do Sul, usado por certas tribos da Floresta Amazônica. Obviamente o ninja histórico não tinha acesso a ele, mas o ninja moderno (principalmente o cinematográfico) pode fazer uso dele ou de algum equivalente. Este agente sanguíneo mortal bloqueia o sistema nervoso e paralisa o coração e os músculos respiratórios. Ele é extraído da seiva de um cipó chamado *Strychnos toxin*.

A vítima tem direito a um teste de HT-6 para resistir ao efeito. Uma falha significa que a vítima fica totalmente paralisada e tomba inconsciente. Um sucesso em um teste de Primeiros Socorros-2 feito a cada 30 minutos manterá a vítima viva e permitirá um teste de HT (também a cada 30 minutos) para ver se consegue se recuperar. Uma falha crítica em qualquer um destes testes significa a morte em 1D minutos. Se o teste inicial de HT-6 for bem sucedido, a DX da vítima fica submetida a um redutor igual a -5 durante os 15-HT minutos seguintes (mínimo de 2).

Laca: Extraído da árvore da laca na primavera. As pessoas de bem o usam para preservar a madeira. O ninja o usa como um veneno de contato, que provoca bolhas como toxicodendro. Redutor igual a -1 sobre a DX para cada contato, que dura 1D dias. Não pode ser usado em armas afiadas, pois é necessário um contato mais prolongado. O ninja pode aplicá-lo no *punho* da espada de um inimigo.

Misturado ao incenso, torna-se um veneno respiratório. Qualquer pessoa que venha a respirar o incenso envenenado precisa ser bem sucedido em um teste de HT+4 para não sofrer 1D pontos de dano. A mesma coisa acontece se uma granada de laca explodir num recinto fechado, no qual não se pode evitar a fumaça. Mesmo que o teste de HT seja bem sucedido, a vítima perde 1D pontos de DX durante 1D minutos devido aos espirros e à irritação.

A laca pode ser comprada em qualquer lugar, a 1 peça de prata por dose.

MÉTODOS DE ENVENENAMENTO

O ninjutsu ensina muitos métodos engenhosos para garantir que o veneno atinja o alvo. Armas envenenadas são comuns, especialmente as de longo alcance como a flecha e o shuriken. Os venenos digestivos seriam colocados nos alimentos e nas bebidas. No caso de personagens estreitamente protegidos, isto fica mais difícil. Pode ser necessário subornar ou chantagear a empregada ou cozinheira (difícil no Japão feudal, onde a lealdade era uma característica arraigada em todas as classes sociais); plantar um agente, geralmente uma mulher "ignorável", suficientemente próxima do alvo para manusear sua comida (um par de testes de Prestidigitação faz o resto) ou então, o que é mais raro, fazer uma invasão secreta à despensa e envenenar a comida armazenada. Esta última opção requer o mais completo segredo, pois a menor suspeita estragaria o trabalho. Ser descoberto por qualquer um significa fracasso, mesmo que nenhum alarme seja dado no momento, a menos que a morte ou o desaparecimento da testemunha possa ser arranjado sem causar suspeitas.

Existem muitos outros métodos exóticos de envenenamento. Um deles foi mostrado no filme de James Bond intitulado *Com 007 Só Se Vive Duas Vezes*. O ninja sobe até uma clarabóia e deixa cair um fio que vai até a boca da vítima; depois ele derrama uma gota de veneno que escorre pelo fio até os lábios do alvo. Os ninjas provavelmente leram algumas páginas do livro dos Borgia, onde anéis podem ser usados como depósitos secretos de veneno. Existe também o anel com uma ponta oculta no lado interno, que injeta o veneno num "amigável" tapinha nas costas.

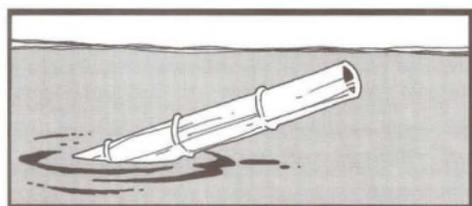
OUTRAS ENGENHOCAS

A quantidade de dispositivos estranhos que os ninjas teriam usado no passado é incrivelmente variada. Veremos a seguir alguns exemplos para aguçar a imaginação de mestres e jogadores.

RESPIRADOR DE BAMBÚ (SNORKEL)

Esta ferramenta de fácil improvisação permite respirar sob a água até uma profundidade de 1,8 m. Peso: 150 g. A movimentação exige um teste de DX-4 a cada 5 metros. O deslocamento do personagem fica reduzido a 1. No caso de uma falha, ele tropeça no fundo e precisa ser bem sucedido em um teste de Natação para manter a ponta do snorkel fora da água. Uma falha crítica significa que o snorkel submerge e o usuário engole água, perdendo um ponto de Fadiga conforme as regras de Natação descritas no MB pág. 91 e precisa sair da água, tossindo e cuspidando — uma situação ruim, principalmente se houver um guarda nas redondezas. Custa 1 peça de prata, ou pode ser feito pelo próprio personagem.

ARCOS DISFARÇADOS



Armas pequenas podem ser disfarçadas de forma a parecerem objetos inofensivos. Facas e shurikens podem ser escondidos dentro de bengalas e bastões, ou disfarçados como enfeites de cabelo ou fivelas de cinto. Zarabatanas são comumente disfarçadas como guarda-chuvas, bastões ou flautas. Em NT 6+, lâminas acionadas por molas podem ser escondidas dentro de isqueiros, escovas de cabelo ou outros objetos pequenos. Cigarros podem ser convertidos em pequenas zarabatanas (TR 16, Prec 1, Max HT/4) perfeitas para soprar veneno em pé ou um pequeno dardo no rosto do alvo.

Como regra geral, duplique ou triplique o preço de qualquer arma que foi modificada para aparentar ser um objeto diferente. O peso deve ser o mesmo ou menor, dependendo do tamanho da versão disfarçada. Algumas armas disfarçadas causam -1 ou -2 pontos de dano a menos devido a seu tamanho reduzido. No caso de armas de longo alcance, reduza também a Prec em 1 ponto ou 2 e aumente o valor de TR na mesma quantidade.

CRAVOS PARA ESCALADA

Adaptados em luvas e sapatos, eles dão um bônus igual a +4 em todos os testes de Escalada. Um ninja habilidoso pode usá-los para escalar paredes de madeira mesmo que elas sejam completamente perpendiculares. Calçar os cravos leva 1 minuto para cada mão ou pé. Pelo menos uma mão ou pé tem de ser equipada com eles para que a escalada seja feita com sucesso.

Para se mover sobre uma parede é preciso fazer um teste de Escalada a cada 3 segundos; manter-se preso à parede requer um teste de

Escalada a cada 10 segundos. No caso de uma falha o ninja cai. No caso de uma falha crítica, ele cai ruidosamente ou quebra os cravos, o que for mais embaraçoso e perigoso naquele momento.

Um jogo de cravos autêntico pesa 0,5 kg e custa 300 peças de prata. Um jogo moderno pesa 400g e custa pelo menos \$500. A descoberta destes cravos, em qualquer época, colocaria seu proprietário imediatamente sob suspeita.



PLANADORES

O uso deste equipamento deu origem aos rumores de que os assassinos invisíveis eram capazes de voar por meio de magia. Segundo a lenda, estes planadores eram usados para levar os agentes para trás das linhas inimigas, penetrando em fortificações fortemente guardadas e também para sair delas, caso as paredes fossem suficientemente altas.

O voo planado depende de um complexo equilíbrio entre correntes de ar, a capacidade do planador e os efeitos da gravidade sobre a massa do piloto e do equipamento combinadas. No ar parado, o planador faz um movimento descendente, mas com boas correntes de ar, um piloto habilidoso consegue se manter na mesma altitude ou até mesmo ganhar altura.

A perícia Pilotagem (Planadores) é necessária para lançar o planador e mantê-lo no ar. O GM pode impor penalidades sobre o nível de habilidade no caso de condições desfavoráveis.

Modificadores: Mau tempo, -3 a -6 (até -10 no caso de tempestades); Noite, -1 a -4; Precisão na aterrissagem, -1 para cada 10m no diâmetro de um alvo menor que 100m.

Os ninjas eram famosos por serem capazes de construir planadores com materiais improvisados. Alguns materiais leves e resistentes, como o bambu ou o alumínio são necessários para a estrutura, assim como algum tipo de tecido leve e resistente. Para a construção é preciso fazer um teste de Engenharia com redutores que variam de -2 a -10 dependendo dos materiais usados, da especialização do engenheiro e do tempo disponível para o ninja. O GM deve fazer os testes de Engenharia em segredo. No caso de uma falha, o construtor destrói o material com o qual estava trabalhando. No caso de uma falha crítica, o planador se rompe num péssimo momento (a critério do GM, mas não se recomenda matar o piloto; por outro lado, fazê-lo cair sobre uma barreira cheia de soldados é muito interessante).

Um planador improvisado acarreta um modificador que varia de -3 a -6 (dependendo quão bem construído ele foi) em todos os testes de Pilotagem (planadores). Para mais informações sobre planadores, veja a aventura para GURPS *Viagem Espacial*, intitulada *Unnigh*, pág. 36.

ÂNCORAS E CORDAS

As âncoras ninjas são acolchoadas para fazerem o menor ruído possível quando aterrissam. Num raio de 5 m do ponto onde a âncora cai, é preciso ser bem sucedido em um teste de Audição -3 para ouvir o ruído, e em um teste de IQ-3 para interpretar corretamente o ruído. Atirar uma âncora para amarrar um objeto exige um simples teste de DX-4 (DX-2 para quem tiver algumas horas de prática) ou a perícia Arremesso. O alcance máximo é mais ou menos 10% menor que o comprimento da corda ou STx10, o que for menor.

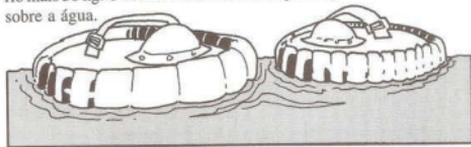
Uma âncora típica pesa 1 kg, é capaz de suportar um peso de 150 kg e custa 20 peças de prata. As âncoras modernas podem ser mais leves e mais resistentes.



SAPATOS INFLÁVEIS

Podem ser feitos com diversos materiais, desde tripa de animais até plásticos de alta tecnologia. O usuário destes sapatos pode andar sobre águas calmas com um sucesso em um teste de DX a cada 10 segundos. O GM pode atribuir penalidades que vão até -10, no caso de águas turbulentas, ou simplesmente determinar que a água está muito agitada para que qualquer tentativa funcione. No caso de uma falha, o usuário cai. No caso de uma falha crítica, o sapato se esvazia (um GM sádico pode dizer que o sapato está mantendo o ninja debaixo da água, o que exige um sucesso em um teste de Natação -8 para chegar à superfície).

Inflar cada sapato leva 60-HT segundos de esforço ininterrupto. Se o sopro for interrompido, o processo precisará ser reiniciado do começo. Um par destes sapatos é capaz de suportar o peso do usuário mais 50 kg. O usuário flutua de modo que ele parece estar andando sobre a água.



ARÇAS INDIANAS

A Índia recebeu influência de várias culturas diferentes, desde os gregos e os mongóis até os ingleses, embora tenha sempre mantido sua própria personalidade. As armas indianas são exóticas e variadas, e algumas delas são tão "esquisitas" quanto as chinesas. Numa campanha realista, elas seriam provavelmente de pouco valor.

Espadas

Katar — Esta faca exótica é retorcida como um saca-rolhas. O cabo é perpendicular à lâmina, que tem um formato triangular bastante estranho. Seu comprimento pode variar, indo desde o de uma espada curta até o de uma adaga. Existe uma penalidade igual a -2 que deve ser aplicada devido à falta de familiaridade, que pode ser reduzi-

da para -1 depois de 20 horas de treinamento ou eliminada totalmente com 45 horas.

Urumi — Esta espada tem uma lâmina longa e flexível, usada como o mangual (com a perícia Chicote).

BASTÕES E PORRETES

Gada — Maça pesada de madeira com a cabeça arredondada. Use a perícia Machado/Maça de Duas mãos.

Muchan — Bastão reto de 60 cm de comprimento, brandido como um bastão. Bom para Aparar, mas não golpeia com tanta força quanto um bastão de comprimento normal.

Ota — Bastão curvo que parece uma presa de elefante. Usa a perícia Espadas de Lâmina Larga.



ARÇAS DA INDONÉSIA

FACAS

Kris — Esta é uma arma tão nacional no arquipélago da Indonésia (ou internacional, considerando-se o número de nações que existe na região) quanto a katana no Japão. Existem diversos tipos de lâminas e empunhaduras kris, mas todas têm lâminas onduladas. O kris tem vários tamanhos; a lâmina descrita na tabela de armas é do tamanho "grande". No caso de lâminas menores, use as estatísticas apropriadas existentes no **Módulo Básico**.

A qualidade das lâminas varia. Muitas delas são cegas e frágeis. A faca tradicional é feita de um amálgama de metais, martelados um sobre o outro, de um modo muito semelhante à katana. Teoricamente o resultado seria uma arma robusta e letal. A maioria das facas kris são de Boa qualidade, mas também existem disponíveis de qualidade Superior e de Altíssima qualidade.

Existe também um grande conjunto de mitos sobre as facas kris. Existem muitos exemplos destes mitos em um dos principais trabalhos sobre o assunto, *Weapons and Fighting Arts of the Indonesian Archipelago*, de D. Draeger. Entre eles está a capacidade de matar um homem simplesmente apontando a faca para ele ou esfaqueando sua sombra ou suas pegadas, o poder de assustar animais perigosos, a habilidade de avisar o dono sobre o perigo iminente e lutar sozinho e até mesmo a propriedade mágica de mover uma chama de um lugar para outro. Numa campanha cinematográfica o GM pode querer simular algumas destas habilidades usando as mágicas adequadas do **GURPS Magia** em armas encantadas.



Pisau — Esta pequena lâmina é comum à maioria dos estilos Pentjak Silat. Foi construída para ser carregada escondida.

Badik — Faca com um cabo peculiar, parecido com a empunhadura de uma pistola.

Espadas

Parang — Esta pesada arma de corte é o equivalente de um machete.

Pedang — Espada curta com uma ponta afiada.

Arit — Arma em forma de foice.



BASTÕES E PORRETES

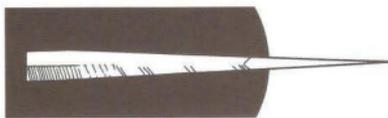
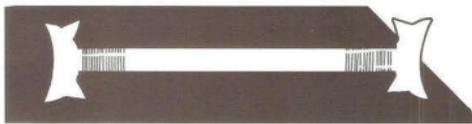
Tjabang — Esta arma é idêntica ao Jitte e ao Sai de Okinawa, e na verdade parece tê-los precedido em alguns séculos.

Tongkat — Termo que se aplica a qualquer bastão longo. Pode ser usado tanto com a perícia Espada Curta quanto com a perícia Bastão Curto.

Toya — Bastão, normalmente feito de bambu.

ARCOS DE HASTE

Latajang — Arma usada principalmente pelos praticantes de Kuntao (v. pág. 92), que consiste de um bastão com duas lâminas em forma de quarto crescente nas pontas. É tão parecida com a Espada do Monge chinesa (v. pág. 117) que existe uma grande chance dela ser originária da China. Da mesma forma que acontece com a Espada do Monge, os usuários de armas de haste normais ficam submetidos a um redutor igual a -2 quando usam esta arma devido à falta de familiaridade.



ARCOS DE LONGO ALCANCE

Paku — Bastão curto e afiado, arremessado como uma faca e geralmente carregado escondido na manga. Podem ser afiados nas duas pontas ou em apenas uma, e são difíceis de usar, exigindo a perícia Arremesso de Faca ou Shuriken. Trate como uma faca do tamanho apropriado, mas causando 1 ponto a menos de dano.

Piau — Arma de lâmina estranha, atirada exatamente como o shuriken japonês e com os mesmos efeitos.

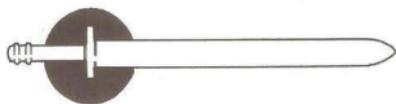
ARCOS COREANAS

Ao longo de sua história, os coreanos lutaram contra invasões dos mongóis, chineses e japoneses. Isto fez com que desenvolvessem seu próprio conjunto de armas e táticas. Os espadachins coreanos eram tão temidos em sua época quanto os samurais. Sua originalidade estava no uso de mulheres na guarda palaciana. Estas guerreiras usavam armas mais curtas do que as dos homens, mas não menos efetivas.

ESPADAS

Gum — Esta espada longa pode ser reta com dois gumes ou levemente curva e com um gume só, como a katana japonesa. Tradicionalmente a qualidade das armas coreanas era muito alta; da mesma forma que a katana, elas eram geralmente de qualidade superior.

Dan Sang Gum — Espadas curtas de lâmina larga usadas pela guarda palaciana. Podiam ser usadas sozinhas ou aos pares.



BASTÕES E PORRETES

Bong — Um bastão.

Dan Bong — Bastões curtos, geralmente usados aos pares com a perícia Bastão Curto.



ARCOS ESPECIAIS

Leque de Combate — Estes leques eram feitos de madeira de lei com lâminas de metal que o transformavam em uma arma de corte e também romba. Fechado, o leque podia ser usado com a perícia Caratê para causar dano extra (trate como soco inglês). Aberto era usado como uma arma de corte (testes contra DX-2) apesar de não causar muito dano. Não era uma coisa incomum envenenar as lâminas do leque.

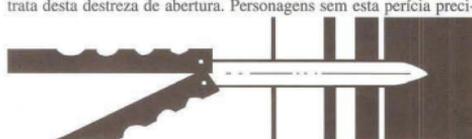
ARCOS FILIPINAS

As ilhas do arquipélago das Filipinas são cobertas de selvas tropicais. A vegetação densa e o clima quente e úmido desaconselham o uso de armadura. As roupas também são leves e esparsas. Portanto as armas dos filipinos são leves e pequenas, dando preferência à rapidez e facilidade de ocultamento sobre o tamanho.

FACAS

Faca Balisong — Também chamada de “faca borboleta” (o que às vezes provoca confusão com as *espadas* borboleta chinesas) esta arma singular ganhou popularidade no ocidente (e consequentemente já foi banida em diversos países). Sua principal característica é o cabo dividido que se dobra sobre a lâmina, cobrindo-a como uma bainha e reduzindo à metade o tamanho da arma quando ela não está em uso. Por isso uma faca do tamanho apropriado recebe um bônus igual a +1 nos testes de Ocultamento.

A arma é aberta abrindo-se uma das metades do cabo enquanto se segura a outra metade. A perícia Sacar Rápido (Balisong) (v. pág. 32) trata desta destreza de abertura. Personagens sem esta perícia preci-



sam de um turno para preparar a faca depois de removê-la do bolso ou do local onde ela estiver oculta.

A Balisong tradicional tinha um cabo de osso ou de madeira, mas as versões modernas têm cabo de metal polido, e um bom sistema de articulação (que dá um bônus igual a +1 nos testes de Sacar Rápido). É geralmente usada aos pares.

Punal — Faca normal de qualquer comprimento.



ESPADAS

Bolo — Espada curta e pesada, muito similar ao machete sul americano e à parang da Indonésia (acima). Usada tanto como implemento agrícola quanto como arma.

BASTÕES E PORRETES

Bastão Escrima — Esta arma é um simples pedaço de madeira empunhado com uma só mão. É a perícia com que é brandido que o torna letal (v. a perícia Bastão Curto, na pág. 34).

ARMAS EUROPEIAS DE ESCRIMA

Ao longo do tempo, os esgrimistas do estilo europeu vêm usando uma grande variedade de armas. Como essas armas eram usadas diariamente, geralmente em áreas urbanas ou por pessoas montadas a cavalo, a maioria delas era bastante leve, e muitas delas fáceis de se ocultar (como a *Main Gauche*) ou improvisadas a partir de objetos de uso diário (como o manto). Veremos a seguir algumas das armas mais comuns usadas pelos esgrimistas. Para mais informações sobre o assunto, consulte o *GURPS Swashbucklers*.

Espadas

Sabre de Esgrima — Espada afiada, mas não pesada o bastante para cortar. Dano máximo de corte é 1D. Tem uma chance em 3 de quebrar se atingir alguma coisa com RD maior ou igual a 2.

Terçado — Uma espada curta, leve e relativamente flexível usada apenas para estocar. Geralmente era usada quando era preciso algo mais sério do que uma peça de vestimenta, mas menos difícil de manejar que um florete.

Espada Pequena de Vestimenta — Uma versão mais curta e mais leve do Terçado, projetada especificamente para ser usada na cidade e em ocasiões formais como peça de vestimenta.

Espada de bengala — Uma espada pequena que também pode ser escondida numa bengala pesada. O preço é \$ 450 e o peso é 2 kg. Quando sacada, o esgrimista fica com um Terçado em uma mão e um bastão leve (use a perícia Espada Larga) na outra. Existe uma versão mais fina disponível por \$ 350, que pesa 1,3 kg. Quando sacada, o esgrimista fica com uma espada pequena de vestimenta em uma mão e um bastonetão (use a perícia Bastão Curto ou Espada Curta) na outra.

Florete — Uma espada leve, longa (2 hexes de alcance) e rígida. O florete para com 2/3 do nível de habilidade do personagem em Esgrima, arredondando para baixo, mas só pode fazer uma manobra aparar por turno. A maioria dos esgrimistas que usa o florete carrega uma *Main Gauche* (v. mais adiante) para poder realizar uma apara adicional, ou um broquel para Bloquear.

Florete de Gume — Igual ao florete visto acima, mas com um gume. Esta arma era popular entre os esgrimistas italianos (v. pág. 84). O dano no caso de um golpe de ponta é ainda GDP +1 por perfuração, mas também pode causar dano por corte. Leva 1 turno para ser preparada depois de um golpe em balanço, pois a longa lâmina pesa mais que a empunhadura.



Empunhaduras em Copo

A empunhadura em copo é uma guarda de metal no cabo da espada que fechava-se em volta da mão do espadachim. Sua finalidade era proteger a mão contra golpes do oponente, mas ela também podia ser usada como arma. Elas podem ser usadas em qualquer arma, incluindo aquelas que são empunhadas com as duas mãos (note que pouquíssimas armas asiáticas usavam este tipo de empunhadura). O copo pesa 1/2 kg, tem DP 3 e RD 5 e acrescenta 25% ao preço de uma arma de Boa qualidade. Esta DP se aplica somente à mão que empunha a espada e apenas quando ela está sendo empunhada. O copo oferece uma DP 1 ao corpo inteiro quando é usado contra armas de combate de perto (contando como um pequeno escudo) mas não deve ser levado em conta contra armas de projétil. E não protege contra ataques pelas costas. Esta DP também se aplica somente quando a arma está sendo empunhada, não quando ela está embainhada. A RD só se aplica à mão protegida. O preço da empunhadura em copo é sempre o mesmo, independente da qualidade da arma.

Uma empunhadura em copo normal não é grande o bastante para permitir que se use uma manopla na mão que segura a espada. Pode-se encomendar uma sob medida para acomodar uma mão com uma manopla, mas o preço será o dobro. A mão que estiver dentro da manopla e dentro do copo tem a RD dos dois, mas só a DP do copo.

Uma empunhadura em copo altera o equilíbrio e as características da empunhadura da arma. Haverá uma penalidade igual a -2 devido à falta de familiaridade a menos que o usuário tenha passado um dia se acostumando com o copo.

O uso da empunhadura em copo em combate de perto é feito a -2 e usa DX, Briga, Caratê ou Boxe (esta penalidade pode ser eliminada com a manobra Combate de Perto da pág. 46). O copo funciona como um soco inglês, adicionando um bônus igual a +2 ao dano causado pelo soco.

Facas

Main Gauche — Qualquer faca ou adaga pode ser usada com a perícia *Main Gauche*, mas a *Main Gauche* verdadeira tem uma lâmina larga, rígida e triangular e uma empunhadura trabalhada que oculta quase que completamente a mão do esgrimista, dando a ela uma DP igual a 3 e uma RD igual a 5.

Capas

Capa Pesada — A *capa pesada* é usada como um escudo; trate a manobra de defesa como um Bloqueio igual à metade do nível de habilidade em Capa (v. pág. 32). A capa proporciona DP 2, tem RD 1 e são necessários 5 pontos de dano por corte para inutilizar uma capa pesada. Para penetrá-la é necessário um golpe de ponta que cause 2 pontos de dano; qualquer dano acima disso atravessa a capa. Dano por contusão não tem qualquer efeito sobre ela. Note que a capa é danificada (e o dano por perfuração a atravessa) *somente* se o teste de defesa tiver sido bem sucedido por uma margem igual ao número de pontos em sua DP.

A capa também pode ser usada ofensivamente. A manobra ofensiva consiste em envolver o oponente com ela. A capa é tratada como uma arma de arremesso com NH na perícia Capa (TR 12, Prec 1, Max 2, 1/2 D não se aplica). O bônus máximo pelo fato do atacante apontar é +1. É possível se esquivar ou bloquear uma capa pesada arremessada, mas ela só pode ser Aparada por uma arma que pese 1 kg ou mais. Ela pesa 2,5 kg.

A distância de 1m o atacante pode manter a capa segura enquanto a arremessa. Se o arremesso falhar ou a defesa for bem sucedida, será necessário um turno para prepará-la novamente seja para uso ofensivo ou defensivo. Se o arremesso for bem sucedido, o atacante poderá tentar desequilibrar seu oponente. Faça uma Disputa Rápida de ST; o atacante recebe um bônus igual a +2 e acrescenta os bônus devidos à perícia Luta Livre (+1 ST para cada 8 pontos no NH em Luta Livre) para os dois personagens. Se perder a disputa, a DX do defensor ficará submetida a um redutor igual a -2 durante o turno seguinte. Se perder por uma margem maior ou igual a 5, ele cairá de joelhos. No caso de uma



falha crítica, o defensor cai. Serão necessários um sucesso em um teste de DX e um turno para remover a capa. Nesse meio tempo, a capa cega o defensor e impede qualquer ataque ou defesa ativa.

Capa Leve — A *capa leve* usa a mesma perícia *Capa* descrita na pág. 32, mas é mais versátil. Ela tem DP 1 para fins de Bloqueio mas pode ser usada mais criativamente como arma de ataque. Uma capa leve pesa 1 kg, tem RD igual a 1 e são necessários 3 pontos de dano por corte para inutilizá-la. Qualquer dano por perfuração acima de 1 ponto atravessa-a e atinge seu usuário.

O *arremesso* da capa leve é similar ao da pesada (mesmos modificadores de distância) com a diferença que o atacante não pode continuar a segurá-la após o arremesso. É possível Aparar-la usando qualquer arma preparada e ela não exige teste de DX para ser removida. O oponente terá sua visão obstruída até realizar uma ação para livrar-se dela.

Envolver a arma do oponente permite que o atacante continue segurando a capa. Faça uma Disputa Rápida entre o nível de habilidade em *Capa* do atacante (submetida aos modificadores de ataque — veja o

parágrafo *Golpes Visando a Arma do Oponente*, MB págs. 110-111) e o nível de habilidade do defensor na arma que ele está usando (ou DX, se sua arma for de longo alcance). Se uma arma de combate de perto for envolvida, o atacado terá de vencer ou conseguir um empate em uma Disputa de Habilidade antes de poder usar sua arma novamente. Cada tentativa conta como uma ação. Se o personagem que está usando a capa quiser atacar com outra arma no turno seguinte, ele ficará submetido a um redutor igual a -3, se continuar a segurá-la. É necessário vencer uma Disputa entre a DX do defensor e o nível de habilidade em *Capa* para libertar uma arma de projétil da capa.

Para *envolver o braço do oponente* é preciso vencer uma Disputa Rápida entre o NH em *Capa* do atacante submetido a um redutor igual a -2 devido ao fato de estar visando um ponto de impacto e a DX do oponente (ou seu NH em *Judô* ou *Luta Livre*). Se estiver segurando uma arma em qualquer uma das mãos, o defensor terá a possibilidade de fazer uma tentativa de Aparar a capa antes da Disputa Rápida. Para libertar um braço envolvido o defensor precisa vencer uma Disputa de ST. Uma arma na mão envolvida pode ser usada com um redutor igual a -6, mas ele terá perdido a pontaria.

Para *estalar a capa leve no rosto do oponente* é feito um teste de *Capa-5*. Se o ataque for bem sucedido, o oponente *pode* vir a ficar cego durante um turno. Pode-se usar qualquer tipo de defesa contra este ataque. Um sucesso decisivo no teste de *Capa* causa 1 ponto de dano em um dos olhos (escolha aleatoriamente qual), cega o oponente durante 1 segundo e o atordoa mentalmente. Mas, se o teste de ataque for bem sucedido por uma margem maior ou igual a 5, o oponente ficará cego durante 1 segundo (sem sofrer nenhum dano na vista). Se o atacante for bem sucedido no teste por uma margem menor que 5 e o defensor falhar no teste de defesa, a DX do defensor ficará submetida a um redutor igual a -1 durante o próximo turno.

ARMAS MODERNAS

Os materiais e o maquinário modernos trouxeram alguns refinamentos às armas tradicionais das artes marciais. Em NT 7+, todas as armas de lâmina descritas anteriormente podem ser produzidas com materiais superiores que mantêm o fio por mais tempo. As armas de lâmina são, por definição, de qualidade Superior, sendo que as de Boa qualidade custam apenas 40% do preço relacionado e as de Altíssima qualidade estão disponíveis pelo quádruplo do preço.

BASTÕES E PORRETES

Tokushu Keibo — Esta é uma arma moderna das artes marciais, um bastão de aço inoxidável dobrável que quando fechado cabe facilmente no bolso (bônus igual a +1 nos testes de Ocultamento). Pode ser usado com a perícia *Espada Curta* ou *Bastão Curto*. A arma também tem proteção para as mãos como as do *jitte/sai*, e pode ser usada como um

jitte (v. pág.33) mas submetido a um redutor igual a -3, pois as guardas são muito pequenas. Peso ½ kg, \$20 por um modelo manual [é necessário 1 turno para preparar ou um sucesso num teste de *Sacar Rápido* (Tokushu Keibo) para preparar no mesmo turno], \$50 por um tokushu keibo acionado por mola (não é necessário nenhum teste para prepará-lo no mesmo turno).

MANQUAIS

Nunchaku dobrável — Estes modelos do século XX podem ser escondidos em um estojo preso ao cinto (bônus igual a +1 nos testes de Ocultamento) e são abertos com uma manobra de pulso [é necessário 1 turno para preparar ou um sucesso em um teste de *Sacar Rápido* (Nunchaku dobrável) para preparar no mesmo turno]. Os danos e demais dados permanecem os mesmos.

ARMAS ULTRA TECNOLÓGICAS

Os artistas marciais futuristas não precisam se limitar ao armamento arcaico. Veremos a seguir algumas armas da ficção científica e dicas de como elas podem ser usadas pelos artistas marciais. Para mais informações sobre estas armas, v. o *GURPS Ultra-tech*.

BASTÕES

Chicote Nevrálgico — Estas armas de NT 10 requerem a perícia *Espada Curta* ou *Bastão Curto*. No caso de um ataque bem sucedido, o alvo precisa fazer um teste de HT+3 mais os Modificadores de Vontade. A vantagem alio *Limir de Dor* dá um bônus igual a +3, e a desvantagem *Baixo Limir de Dor* dobra todas as penalidades. Se for bem sucedida, a vítima ainda é capaz de agir, mas submetida a um redutor igual a -2 em seus testes de DX, ST, IQ e todas as perícias baseadas nestes atributos devido à dor durante 15-Vontade turnos (mínimo 1 turno). Se a vítima for atingida em um membro, ele ficará inutilizado durante o mesmo período de tempo. Se falhar no teste de HT, fica em tamanha agonia que não consegue fazer nada durante este tempo. Uma falha crítica provoca inconsciência durante 20-HT minutos (mínimo de 1 mi-

nutu). Cada ataque bem sucedido adicional diminui em 1 ponto os testes HT para ver se a vítima consegue resistir (ex.: o teste de resistência ao segundo ataque é feito contra HT-4). A cada ataque bem sucedido é preciso reiniciar a contagem do tempo de recuperação. As penalidades a serem aplicadas sobre os atributos não são cumulativas. Qualquer armadura com RD maior que 2 protege totalmente contra ataques feitos com o chicote nevrálgico.

Existem dois tipos de chicote nevrálgico. O tipo I pode ser usado 50 vezes antes de sua energia se esgotar. O tipo II causa ID pontos de dano além dos efeitos descritos acima, mas só pode ser usado 5 vezes. Sem energia, o chicote nevrálgico é apenas um bastão e causa dano por contusão.

ESPADAS E FACAS

Note que em NT 8+ é possível fabricar qualquer lâmina com qualidade Super Alta com um custo igual a 20 vezes o preço relacionado. Uma lâmina de qualidade Super Alta adiciona um bônus igual a +3 ao dano causado.

Vibrolâminas — Estas armas de NT8 vibram em uma frequência de milhares de vezes por segundo. Isto acrescenta 1D pontos ao dano causado e todas as armaduras protegem com apenas 1/5 de sua RD. Pelo fato da lâmina vibrar tão rapidamente, seu movimento é invisível e fica impossível distingui-la de uma lâmina normal do mesmo tipo.



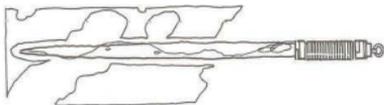
Um sucesso em um teste de audição feito a 1 hex de distância permitirá ao personagem detectar o zumbido característico das vibroarmas ou (tendo sua arma aparada por) uma vibrolâmina vai perceber a natureza desta arma se for bem sucedida num teste de IQ. É possível produzir uma versão vibratória de qualquer arma de corte.

É necessário um turno para ativar o efeito vibrador, mas um sucesso em um teste de Sacar Rápido ativa a Vibrolâmina no momento em que ela é sacada. Quando não está ativada, ela funciona como uma lâmina normal.

Lâmina Monofio — Disponível em NT 9, esta é uma lâmina ou faca com um fio monomolecular esticado ao longo do gume. Isto faz com que esta arma seja capaz de cortar praticamente tudo, pois o fio atinge o alvo em nível molecular. Estas lâminas causam 1D pontos de dano adicionais de corte e as armaduras protegem com apenas 1/10 de sua RD. Qualquer espada ou faca (com exceção do florete e do terçado) pode ser produzida na versão monofio. As armas monomoleculares também podem ser também vibratórias.

Lâmina Sônica — A lâmina sônica (NT10) consiste de um cabo energizado que quando ativado projeta uma lâmina de som coerente com 60 cm de comprimento, poderosa o bastante para liquefazer tecidos ou arrancar a carne dos ossos. Pode ser ativada enquanto está sendo preparada, com um sucesso em um teste de Sacar Rápido, caso contrário exige um turno para ser ativada. Qualquer golpe com uma lâmina sônica que atinge o alvo causa 5D pontos de dano por contusão; se o dano causado pela arma for maior do que o dobro do necessário para incapacitar o membro atingido, ele estará completamente dilacerado. Todo golpe na cabeça exige um sucesso em um teste de HT ou os tímpanos da vítima serão estourados, deixando-a surda até eles serem substituídos. Toda armadura atingida por uma lâmina sônica perde 1 ponto de RD no local do impacto. Armaduras naturais como pêlos ou escamas perdem um número de pontos de RD naquele local igual ao número de pontos de dano que elas bloquearem. As armaduras protegem com apenas 1/5 de sua RD.

Uma lâmina sônica é diferente das outras armas porque sua "lâmina" não é sólida. Ela não consegue aparar fisicamente outra arma (exceto uma espada de luz, veja abaixo) nem pode ser aparada, mas consegue danificar uma arma. Se uma lâmina sônica atingir uma arma (ou se for atingida por uma), ela causará a quantidade de dano normal àquela arma ao invés de aparar o golpe. Se a outra arma for uma vibrolâmina ativada, o dano será dobrado, pois a lâmina sônica produz vibrações catastróficas para uma vibrolâmina, que muito provavelmente a danificará. Uma lâmina sônica pode Aparar fisicamente uma espada de luz e vice-versa sem danificá-la, mas não pode Aparar (ou danificar) outra lâmina sônica.



Espada de Luz — Esta arma de NT 11 está descrita nas págs. 50 do MB e 91 do UT. Pode ser usada tanto com a perícia Espada de Luz quanto com uma variação da perícia Katana. Katana (Espada de Luz) é pré-definida como Katana -3 e vice-versa. Quando é empunhada com as duas mãos e o personagem está carregando uma Carga menor ou igual a Leve, a manobra Aparar é feita com 2/3 do nível de habilidade do personagem nesta arma. As armaduras protegem com 1/5 do valor de sua RD.

Chicotes

Chicote Monofio — Trata-se de um pedaço de fio monomolecular com um peso preso a um cabo curto. É usado exatamente como um

chicote (v. MB pág. 52). No entanto, um controle permite que o fio se estenda de 1 a 7 metros, ou seja retraído fora dentro do cabo, alterando seu alcance e o tempo necessário para prepará-lo novamente depois de cada golpe. Leva um turno para estender ou retrair o monofio.

Um chicote monofio é difícil de ser usado, e requer uma perícia Física/Difícil independente, que tem como valor pré-definido Chicote-2. Ele é também *perigoso*; toda falha crítica do tipo "você derrubou a arma" indica que o usuário atingiu a si mesmo ou a um aliado.

O dano causado pelo chicote monofio é BAL-2, mas o tipo de dano é de corte e tem um bônus igual a +1D. As armaduras protegem com apenas 1/10 de sua RD normal contra um chicote monofio. Se for usado como um laço ou para arrancar uma alma, o chicote monofio funcionará como um garrote, cortando o alvo e causando o dano normal em *todos os turnos* em que ele for usado até a vítima escapar ou ser cortada em duas.

ARCOS DE LONGO ALCANCE

Shuriken Sônico — Disponível em NT 10, esta arma parece ser um disco de plástico com 2,5 cm de diâmetro. Quando ativado e arremessado (uma ação, usando a perícia Arremesso, Shuriken ou Arremesso de Faca) ele brota seis "lâminas" de 7,5 cm de som coerente. Ele causa 1D+3 pontos de dano por corte. Devido à sua pequena fonte de energia, as lâminas sônicas duram apenas um segundo, mas isto é tempo suficiente para atingir o alvo. Esta arma também pode ser adaptada para borrifar uma dose de veneno se penetrar na armadura do inimigo. A fonte de energia desta arma é muito fácil de ocultar, o que a torna a arma favorita dos assassinos (bônus igual a +5 nos testes de Ocultamento, mesmo em NT10).



ARCOS CIBERNÉTICAS

Garras Cibernéticas — Estes implantes cibernéticos de NT 8 estão descritos em detalhes no *GURPS Cyberpunk*. São garras navalhas implantadas nas mãos do usuário. Podem ser completamente retraídas ou estendidas à vontade. Também são úteis para escadas, acrescentando um bônus igual a +1 ao NH da escada.

A versão mais barata é um tanto cara e causa +2 pontos extras de dano em qualquer forma de combate "desarmado." Custa \$ 4.000 (e opcionalmente, 15 pontos de personagem).

As mais caras têm de 15 a 20 cm e emergem das articulações do pulso e não das pontas dos dedos. Sua utilização faz com que o dano causado pelo usuário seja modificado para GDP/Perf ou Bal/Corte. Os bônus devidos ao caratê, se houver, devem ser acrescentados ao dano final. \$ 8.000 (e opcionalmente, 40 pontos de personagem).

Reservatório de Veneno — Este implante cibernético de NT 8 é um reservatório de veneno (os alucinógenos, são sempre os favoritos) compatível com garras ou lâminas. Um reservatório de veneno em uma mão sem garras vem com pequenos "arranhadores" sob as unhas que não causam dano extra mas permitem a inoculação do veneno. O reservatório pode ser usado para embeber a munição de armas localizadas no braço.

Um reservatório de veneno contém 50 doses e pode ser reabastecido. Pode ser dividido em duas partes, permitindo que o cyborg alterne entre dois líquidos; um veneno e seu antídoto são as opções comuns para o caso de engano. Um pacote de 50 doses de veneno de cobra sintético (v. MB pág. 139) custa \$5.000; o "pacote padrão" tem 45 doses de veneno e 5 de antídoto. O reservatório custa \$1.000 (e opcionalmente, 10 pontos de personagem).

Ripsnake — Trata-se de uma arma usada por assassinos biônicos disponível em NT 8+. Consiste de um membro biônico de polímero, ligado ciberneticamente, que pode ser oculto em qualquer ponto do corpo. Em geral, ele é mantido atrás de alguma abertura natural do corpo (a boca é a área mais comum). O cyborg pode ativá-lo à vontade. O ripsnake se estende para fora do corpo (alcance de 1 hex) e pode morder ou ferir, causando 1D+1 pontos de dano por corte. Pode

conter um reservatório de veneno (v. acima) com até 5 doses. É mais perigoso se puder, de alguma forma, penetrar no corpo da vítima (em geral, isso é feito *beijando-se* a vítima na boca). Se penetrar no corpo, o ripsnake começará a causar 1D+1 pontos de dano por perfuração e nem a RD nem a Rjeza oferecem qualquer proteção. O veneno injetado desta forma impõe um redutor igual a -3 nos testes de HT para resistir. Custa \$5.000 (e opcionalmente, 40 pontos de personagem).

ARMAS ESPECIAIS

Garrote Monofio — Esta arma de NT 9 é idêntica ao garrote de arame descrito na pág. 119, mas causa +1D pontos de dano e a RD da armadura é dividida por 10.



EQUIPAMENTO DE TREINAMENTO

O treinamento é parte importante das artes marciais. A maior parte do equipamento que veremos a seguir é encontrado nos *dojos* e centros de treinamento do nível tecnológico apropriado.

ARMAS DE BORRACHA

Em NT 7 qualquer arma sem fio ou arma curta de corte pode ser feita de borracha macia com um núcleo rígido. Estas armas têm equilíbrio bastante similar ao das armas letais mas causam dano muito pequeno. Dividir por 3 qualquer dano causado por um golpe em balanço antes de aplicar a RD e obter o número de pontos de vida; o dano causado por golpes de ponto é dividido por 2 mas a arma quebra se causar mais do que 4 pontos de dano. Preço \$5-30. Peso igual ao da arma real.

FLORETES ELETRÔNICAS

O equipamento de esgrima eletrônico foi introduzido durante os anos 60 e hoje em dia é utilizado para julgar competições de esgrima. Sensores são colocados nas armas e fios vão do cabo da arma até o aparelho de contagem, passando pela manga do esgrimista. Numa competição existem poucas chances de se tropeçar nos fios (no caso de uma falha crítica, o GM pode decidir que o personagem se embaraçou nos fios, o que não é grave mas é constrangedor). A máquina determina se o golpe atingiu uma área autorizada e é também capaz de medir golpes "simultâneos" com intervalos de até 1/25 de segundo; se o segundo golpe atingir o alvo mais do que 1/25 de segundo depois do primeiro, somente o primeiro será válido para efeito de contagem. Preço \$2.000, peso 35 kg.



ARMAS DIGITAIS

Em NT8+, estas armas de imitação são equipadas com chips de computador que medem a força do golpe, o ângulo de ataque, etc. Estas armas têm molas internas e fustes retráteis; são flexíveis o suficiente para permitir ataques com toda força (dividir todo o dano causado por 4 antes de aplicar a RD e obter o número de pontos de vida). O chip é capaz de registrar a eficiência do golpe em sua memória, ou transmitir a informação para um computador encarregado da aferição que se encontra a uma distância de até 100 metros. O chip é programado com as

características da armadura do adversário e portanto é capaz de julgar se o ataque penetrou a armadura e com que força. Com este equipamento, os personagens em treinamento de luta ou esportivo podem fazer os testes de ataque e as avaliações de dano como se estivessem em um combate real; mantenha o registro dos danos reais em uma planilha separada. Quando decide que o usuário incapacitou ou matou um oponente, o chip da arma emite um bip audível que não deixa dúvidas de que o combate está encerrado. \$500 por arma, \$1.000 pelo computador; peso igual ao da arma real.

ARMADURA DIGITAL PARA SPARRING

Esta invenção de NT8 usa a mesma tecnologia das armas digitais (v. acima) para construir um traje seguro que pode ser usado pelo sparring, capaz de simular com exatidão as condições de combate real. O traje tem RD16 contra ataques contundentes e RD2 contra corte e perfuração. O traje é flexível mas um pouco volumoso; o NH do usuário fica submetido a um redutor igual a -1 até ter treinado durante 10 horas com ele. Existe uma rede de sensores de fibra ótica entremeadas no tecido que detecta o ponto de impacto, sua força, o dano provável, etc. O chip de computador avalia esta informação e a retransmite para um computador a menos de 100 metros de distância.

Esta armadura avançada tem um exoesqueleto que enrijece qualquer parte do corpo que tiver sofrido dano suficiente para ter seu funcionamento prejudicado, de acordo com a avaliação dos chips de computador embutidos no traje. Um membro, que sofreu dano suficiente para ficar incapacitado, fica rígido e o lutador não consegue mais usá-lo. Quando o combatente recebe um golpe letal ou incapacitante, o traje inteiro se enrijece, fazendo o usuário tombar indefeso. Um comando verbal permite devolvê-lo à condição original. Se, por algum motivo, o usuário quiser continuar a lutar depois que o traje endureceu (digamos, por exemplo, que um grupo de assassinos entra em uma luta de treinamento e os PCs não são capazes de devolver os trajes à condição original), ele precisa superar a ST do traje (fazer uma Disputa Rápida de ST para cada tentativa de ação) e mesmo assim a DX dele estará submetida a um redutor igual a -6 (reduzir esta penalidade em 1 ponto para cada ponto na margem pela qual o personagem superar o ST do traje).

Um traje padrão, que emite apenas bips e estalidos para anunciar danos custa \$3.000 e pesa 9 kg. Um traje avançado de sparring, com capacidade de auto-desarme custa \$8.000 e pesa 12 kg. Dividir o preço por 2 em NT9, e dividir novamente à metade em NT11.

ARMADURA PARA SPARRING COM REALIDADE VIRTUAL

Este é um traje de sparring avançado, como o descrito acima, mas com um capacete de realidade virtual, sensores eletrônicos e um taser embutido. O capacete projeta uma cena fictícia no visor; a cena é uma projeção computadorizada que se move e interage com as ações do personagem, que são lidas pelos sensores do traje. Isto permite um treinamento sem sparring, pois o programa de realidade virtual cria um oponente simulado.

Toda vez que a projeção acerta o usuário, o traje provoca uma dolorosa descarga eletrônica com o taser, que causa quase tanta dor quanto o golpe verdadeiro (em termos de jogo, aplique *metade* do dano "avaliado" redutores devido ao choque Choque). Da mesma forma que acontece com o traje avançado, golpes mortais ou incapacitantes paralisam o traje.

Os programas de sparring em realidade virtual são muito populares, especialmente os que usam personagens famosos. Os artistas marciais podem agora enfrentar Bruce Lee na sala dos espelhos do filme Operação Dragão, ou Muhammad Ali no campeonato mundial de pesos-pesados.

Um traje completo custa \$12.000, e pesa 15 kg. O capacete tem RD igual a 10 e pode receber 7 pontos de dano antes de ser desativado, e 15 antes de ser destruído. As academias de artes marciais alugam os trajes ajustáveis por hora, a \$50 ou mais (por hora). Este traje não serve tão

bem quanto um feito sob medida, impondo um redutor igual a -1 sobre a DX do usuário. Além disso, personagens que têm a desvantagem Gigantismo ou Obesidade precisam de trajes *especiais* feitos sob medida, que custam \$2.000 a mais.

BONECO WING CHUN DE MADEIRA

Esta ferramenta de treinamento Wing Chun (v. pág. 105) consiste de um tronco de madeira do tamanho de um homem com diversos bastões do tamanho de um braço que se projetam dos lados do boneco. O boneco de madeira é bom para estudantes que estão em treinamento atacarem, enquanto mantêm uma postura adequada para aparar ou se esquivar de contra-ataques. Entretanto, no caso de uma falha crítica, o artista marcial sofre 1D+1 pontos de dano de contusão.

ARMADURAS

A maioria das artes marciais baseia-se na rapidez de movimentos e na habilidade em se mover sem restrição. Por este motivo, em geral as armaduras são deixadas de lado em favor da rapidez. Fica difícil realizar algumas das manobras mais complexas das artes marciais carregando uma carga. Além disso, os guerreiros asiáticos normalmente não usavam armaduras pesadas. O clima quente e úmido de boa parte do sudeste asiático faz com que o metal seja extremamente desconfortável e além disso pouco prático, pois ele tende a enferrujar com rapidez. Para evitar isso, cada elo ou escama de metal era cuidadosamente laqueado para protegê-lo contra o clima. As armaduras de couro e de tecido eram mais comuns; a cota de malhas e as armaduras de escamas também eram usadas, embora com menos frequência. As armaduras de placas eram praticamente desconhecidas.

O advento das armas de fogo no oriente trouxe os mesmos resultados no ocidente, e quase ao mesmo tempo. A melhor armadura de samurai não era capaz de parar uma bala de mosquete, e logo as armaduras passaram a fazer parte das vestimentas cerimoniais, curiosidades históricas ou peças ornamentais.

No século XX, entretanto, a armadura *esportiva* tornou-se comum. Algumas formas "do" japonesas como o Kendô, já usavam as armaduras acolchoadas. À medida que o Caratê tornou-se um esporte, as preocupações com a segurança aumentaram. As regras de sem contato foram a primeira solução, e as armaduras modernas resistentes a impactos, a segunda.

ARMADURAS CHINESAS ANTICAS

Os chineses tinham suas versões da coura, da Loriga de couro, da Loriga de escamas e da cota de malha, como elas foram descritas no *Módulo Básico*.

ARMADURAS JAPONESAS ANTICAS

A imagem do samurai, vestido com sua armadura exótica e colorida, tomou conta da imaginação do ocidente. Cada armadura era uma belíssima obra de arte, além de ser um sistema de proteção bastante eficiente, novamente refletindo a tendência japonesa de fazer de todas as profissões uma forma de expressão estética.

O Corselete básico (chamado *do*) era feito de tiras laminadas de couro, bambu e couro ou metal. Alguns eram feitos também de elos laqueados um a um. Costumava ser mais leve e resistente do que os equivalentes europeus. Um colete de couro protege com DP2 e RD2.

Preço 60 peças de prata, peso 4,5

kg. O conjunto completo incluindo máscara, mangas e calças chega a 140 peças de prata e pesa 10 kg.

O couro reforçado com bambu oferece DP2 e RD3. Preço 100 peças de prata, peso 5,5 kg. O conjunto completo

chega a 220 peças de prata e 12 kg. O colete de aço, usado pelo samurai mais rico, tem DP 3 e RD4, custa 100 peças de prata e pesa 7,5 kg. O conjunto completo de aço pesa 17 kg e custa 375 peças de prata.

ARMADURA KENDÔ

À medida que a armadura tradicional japonesa foi se tornando obsoleta e a arte da espada japonesa (kenjutsu) cedeu lugar à esgrima artística e filosófica (kendô), novas exigências tiveram de ser atendidas. Uma delas era evitar ferir os estudantes. Embora nos tempos antigos fosse comum e aceitável receber cortes e ferimentos durante o treinamento, a sociedade menos militarista do século XIX (assim como a atual) considerava isto inaceitável. Um famoso professor de esgrima, Nakanishi Chuta, aperfeiçoou a espada de treinamento (*shinai*, descrita acima) e inventou o protetor para o tronco e a cabeça (também chamado de *do*).

O traje Kendô tem DP 2, RD 3 contra ataques feitos com armas rombas e DP 1, RD 2 contra ataques com armas de corte e perfuração. Preço \$700, peso 5 kg.

ARMADURA NINJA

Esta armadura era composta de barras ou escamas de metal costuradas por dentro da roupa normal. Ela oferece DP 1 e DR 3, a roupa tem aparência normal mas pesa 30 kg. Custa 100 peças de prata.

LUVAS DE BOXE

Esta invenção do ocidente protege as mãos e reduz o dano causado pelos socos. As luvas têm DP 1 e RD 2 (só para as mãos) e reduzem à *metade* o dano causado pelo soco (se as regras de Pontos de Atordoamento estiverem sendo usadas, o GM pode definir que todos os pontos de dano causados pelas luvas são de atordoamento). Quando o personagem está aparando, a DP das luvas é somada ao NH do defensor. Preço \$60 por par.

ARMADURA MODERNA

É feita de espuma e fibra de vidro. O tipo mais conhecido é o usado pelos praticantes do Tae Kwon Do. Tem DP 1, RD 3 contra ataques contundentes e DP 1, RD 2 contra armas de corte e perfuração. \$100 pelo conjunto completo, peso 5 kg.



TABELA DE ARMAS

ARMAS CHINESAS

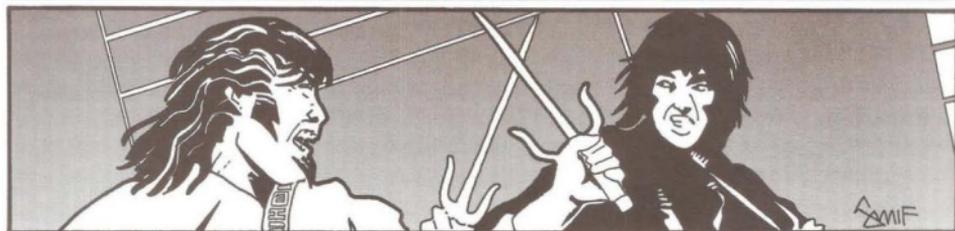
Arma	Tipo	Dano	Alcance	Custo	Peso	ST Mín.	Observações
ESPADA DE LÂMINA LARGA (DX-5 ou Espada Curta-2)							
Giann (espada longa)	perf corte	GDP+1 Bal	1,2 1	\$700	1,5	8	Usada principalmente em golpes perfurantes.
Dau (cimitarra)	corte perf	Bal+2 GDP	1 1	\$700	2,5	11	
Espada em gancho	cont corte	Bal+1 GDP	1 1,C	\$200	1,5	10	Pode desarmar — v. pág. 117. proteção da mão com fio.
ESGRIMA (DX-5) V. as regras de apara da esgrima na pág. 99.							
Giann (espada longa)	perf corte	GDP+1 Bal	1,2 1	\$700	1,5	8	Valor da Apará é 2/3 do NH em Esgrima.
MANGUAL (DX-6) Todas as tentativas de apara um mangual são submetidas a um redutor de -4. Armas de esgrima não podem apará-lo.★							
Bastão de 3 partes	cont	Bal+4	1-3	\$60	2,5	11	1 turno para preparar de novo, redutor igual a -2 no bloqueio. DX-1 em todos os ataques. V. pág. 117.
	cont	Bal+2	C,1				Usado como 2 ataques independentes.
FACA (DX-4)							
Roda afiada	corte	GDP+1	C	\$60	0,5	nenhum	Usada geralmente aos pares. Dá DP 1.
Faca de roda	corte perf	GDP+1 GDP-1	C C	\$75	0,75	nenhum	Usada geralmente aos pares. Dá DP 1.
ARMAS DE HASTE (DX-5) Todas exigem as duas mãos.							
Espada do monge	corte	Bal+1	1,2*	\$100	3	10	Lâmina; 1 turno para preparar depois de um golpe em balanço.
	cont	Bal+1	1,2*				Eixo: 1 turno para preparar depois de um golpe em balanço.
	corte	GDP+2	1,2*				Espada: 1 turno para preparar depois de um golpe de ponta.
Dah-Dau leve	corte perf	Bal+4 GDP+2	1,2* 1,2*	\$120	4	12	2 turnos para preparar depois de um golpe em balanço.
	perf	GDP+2	1,2*				1 turno para preparar depois de um golpe de ponta.
Dah-Dau pesado	corte perf	Bal+5 GDP+3	2,3* 1-3*	\$150	6	13	2 turnos para preparar depois de um golpe em balanço.
	perf	GDP+3	1-3*				1 turno para preparar depois de um golpe de ponta.
ESPADA CURTA (DX-5 ou Espada de Lâmina Larga -2)							
Espada borboleta	corte	Bal+1	1	\$400	1,5	10	Usada aos pares.
LANÇA (DX-5 ou Bastão-2)							
Chiang (lança)	perf perf	GDP+2 GDP+3	1 1,2*	\$40	2	9	Empunhada com 1 mão — arremessável. Empunhada com 2 mãos.
Forcado Tigre do sul	perf	GDP+1	1	\$80	2,5	10	Empunhada com 1 mão (até 3 ataques) DX-2 em todos os ataques. V. pág.117.
	perf	GDP+2	1,2				Empunhada com 1 mão (até 3 ataques) DX-2 em todos os ataques. V. pág.117.
BASTÃO (DX-5 ou Lança-2) Exige as duas mãos.							
Bastão	cont cont	Bal+2 GDP+2	1,2 1,2	\$10	2	6	Aparar igual a 2/3 do NH em Bastão.
Chiang (lança)	cont cont	Bal+2 GDP+2	1,2 1,2	\$40	2	6	Usada como bastão, para impacto. Usada como bastão, para jabear com a ponta romba.
Dah-Dau leve	cont cont	Bal+2 GDP+2	1,2 1,2	\$120	8	12	Técnica de bastão, com eixo. Técnica de bastão, com a ponta sem corte.
CHICOTE (sem nível pré-definido)★							
chicote de corrente	cont	Bal+1	1-4	\$50/m	3/m	12	V. MB pág. 52, não pode enganchar.

* precisa ser preparada durante 1 turno para mudar de empunhadura longa para curta e vice-versa.

★ ficam despreparadas se forem usadas para apara.

ARMAS JAPONESAS

Arma	Tipo	Dano	Alcance	Custo	Peso	ST Mín.	Observações
MACHADO / MAÇA (DX-5)							
Nata (machadinha)	cutte	Bal	1	\$40	1	7	1 turno para preparar depois de um golpe em balanço.
Kama (foice)	cutte	Bal+2	1,2	\$70	1,5	11	1 turno para preparar depois de um golpe em balanço.
Masakari (machado)	cutte	Bal+2	1	\$50	2	12	1 turno para preparar depois de um golpe em balanço.
MANGUAL (DX-6) Todas as tentativas de aparar o mangual são feitas com um redutor de -4. Armas de esgrima não podem aparar-lo *							
Nunchaku	cont	Bal+2	1,2	\$20	1	10	1 turno para prepará-lo novamente. Redutor igual a -2 para bloquear.
JITTE/SAI (DX-5 ou Espada Curta-2)							
Jitte	cont	GDP	C,1	\$20	0,5	7	Ponta romba, usada para desarmar.
	cont	Bal	C				
Sai	perf	GDP	C,1	\$30	0,5	8	Ponta aguda, pode ser usada p/desarmar.
	cont	Bal	C				Golpe em balanço igual ao jitte.
KATANA (DX-5 ou Espada de Lâmina Larga-2) Pode ser usada com uma ou com as duas mãos (dano +1). V. pág. 118.							
Katana	cutte	Bal+2/+3	1,2	\$650	2,5	11	Geralmente de qualidade Alta;
	perf	GDP+2	1				-1 no dano relacionado se não for de alta qualidade.
Katana embainhada	cont	Bal+1/+2	1,2				Usada para subjugar.
Bokken	cont	Bal+1/+2	1,2	\$40	2,5	11	Espada de madeira para treinamento.
	cont	GDP+1	1				
Shinai	cont	Bal-1/Bal	1,2	\$40	1,5	9	Espada de bambu para treinamento.
	cont	GDP-1	1				
FACA (DX-4)							
Hishi	perf	GDP-1	C	\$20	0,125	nenhum	Dano máximo 1D.
Kozuka	cutte	Bal-3	C,1	\$30	0,250	nenhum	Dano máximo 1D+1.
	perf	GDP-1	C				Dano máximo 1D+1.
Tanto	cutte	Bal-2	C,1	\$40	0,5	nenhum	Dano máximo 1D+2.
	perf	GDP	C				Dano máximo 1D+2.



Kusari (DX-5 ou Mangual-2) Todas as tentativas de bloquear armas kusari têm um redutor de -2 e as de aparar igual a -4. *							
Kusari	cont	Bal+2	1-4	\$70	2,5	11	1 turno para preparar para cada metro de ataque.
	segurar	V. pág. 33	1-4				
Kusari-gama	cutte	Bal+2	1,2	\$80	1,5	11	1 turno para preparar depois de um golpe em balanço.
Manriki Kusari	cont	Bal+4	1,2	\$60	1,5	11	1 turno para preparar depois de ser usada.
	segurar	V. pág.33	1,2				
ARMAS DE HASTE (DX-5) Todas exigem as duas mãos.							
Naginata	cutte	Bal+3	1,2	\$100	3	9	1 turno para preparar depois de um golpe em balanço.
	perf	GDP+3	2				
BASTÃO CURTO(DX-5 ou Bastão-2)							
Jo	cont	Bal+1	1	\$10	1	nenhum	
	cont	Bal+1	1				

* precisa ser preparada durante 1 turno para mudar de empunhadura longa para curta e vice-versa.
 * ficam despreparadas se forem usadas para aparar.

Arma	Tipo	Dano	Alcance	Custo	Peso	ST Mín.	Observações
ESPADA CURTA (DX-5 ou Espada de Lâmina Larga-2)							
Wakizashi	corte perf	Bal GDP	1 1	\$400	1	7	Espada suplementar do samurai, usada junto com a katana.
LANÇA (DX-5 ou Bastão-2)							
Rochin (lança curta)	perf	GDP+1	1	\$30	1	7	Lança de perfuração, 1 mão.
Yarinage (dardo)	perf	GDP+1	1	\$30	1	nenhum	Arma de arremesso do soldado.
Yari (lança)	perf perf	GDP+2 GDP+3	1 1,2*	\$40	2	9	Usada com uma mão, arremessável. Usada com as duas mãos.
BASTÃO (DX-5 ou Lança-2) Exige as duas mãos.							
Bo	cont cont	Bal+2 GDP+2	1,2 1,2	\$10	2	6	Exige as duas mãos.
Naginata	cont cont	Bal+2 GDP+2	1,2 1,2	\$100	3	9	Técnica de bastão, com eixo. Técnica de bastão, com a ponta romba.
Tetsubo	cont cont	Bal+4 GDP+2	1,2 1,2	\$100	5	13	Técnica de bastão. Apara igual a 2/3 do NH.
TONFA (DX-6 ou Espada curta-2)							
Tonfa	cont cont	Bal+1 GDP+1	1 C,1	\$40	1	7	Apara igual a 2/3 do NH em tonfa.
ESPADA DE DUAS MÃOS (DX-5) Exige as duas mãos.							
Nodachi	corte cont	Bal+4 GDP+2	1,2 2	\$800	3,5	12	Usada embainhada nas costas. Ponta romba.
Naginata	corte perf	Bal+3 GDP+3	1,2 2	\$100	3	9	Técnica de espada. 1 turno para preparar depois de um golpe em balanço. Técnica de espada. Não exige tempo para preparar.
Tetsubo	cont cont	Bal+4 GDP+2	1,2 2	\$100	5	13	Técnica de espada. 1 turno para preparar depois de um golpe em balanço. Técnica de espada. Não exige tempo para preparar.

ARCOS JAPONESAS DE LONGO ALCANCE

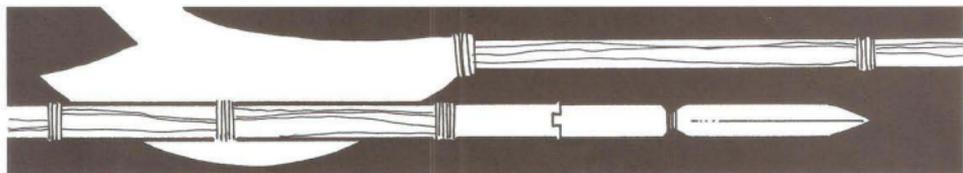
Arma	Tipo	Dano	SS	Acc	1/2D	Máx.	Custo	Peso	ST Mín.	Observações
ARCO E FLECHA (DX-6) Exige as duas mãos, 2 turnos para preparar, 3 se escolher o tipo de flecha na aljava										
Dai-kyu (arco longo)							\$900	4	10	
Flecha perfurante de armadura	Perf	GDP+1	14	3	ST x 20	ST x 25	\$2	60 g		Dano máximo 1D; Redutor igual a -2 na RD armadura.
Flecha serrilhada	corte	GDP+3	14	2	ST x 15	ST x 20	\$2	60 g		Dano máximo 1D+4; 1D-3 para remover.
Flecha em folha	corte	GDP+3	14	3	ST x 20	ST x 25	\$2	60 g		Dano máximo 1D+4

ARCOS NINJA

Arma	Tipo	Dano	Alcance	Custo	Peso	ST Mín.	Observações
ZARABATANA (DX-6)							
Fukiya	V.pág.119	V.pág.119	C,1	\$30	0,5	nenhum	V. pág. 119. Também pode ser usada como uma arma de longo alcance. V. a seguir.

* precisa ser preparado durante 1 turno para mudar de empunhadura longa para curta e vice-versa.

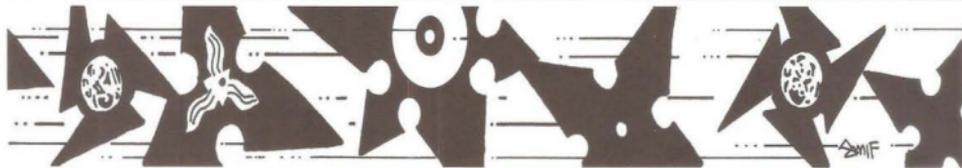
★ ficam despreparadas se forem usadas para aparar.



Arma	Tipo	Dano	Alcance	Custo	Peso	ST Mín.	Observações
DX, BRIGA OU CARATÊ							
Neko-de (mão afiada)	corte perf	Bal-2 GDP	C C	\$100	0,5	nenhum	Recebe os bônus de Briga ou Caratê.
GARROTE (DX-5) Exige as duas mãos.							
Corda	cont	GDP	C*	\$1	60 g	nenhum	Causa dano somente se for enrolado no pescoço.
Arame	corte	GDP	C*	\$5	30 g	nenhum	V. págs. 33, 119.
KUSARI (DX-5 ou Mangual-2) Todas as tentativas de bloquear kusari têm um redutor de -2 e as de aparar igual a -4. *							
Oh-gama	corte	Bal+4	1-4	\$130	4	12	1 turno para preparar depois de um golpe em balanço.
ESPADA CURTA (DX-5 ou Espada de Lâmina Larga-2)							
Ninja-to	corte perf	Bal GDP	1 1	\$400	1	7	

ARCOS NINJA DE LONGO ALCANCE

Arma	Tipo	Dano	SS	Acc	½D	Máx.	Custo	Peso	ST Mín.	Observações
ZARABATANA (DX-6)										
Zarabatana	Especial (v. pág. 119)	10	1	—	ST x 4	\$30	0,5	nenhum	V. pág. 119.	
ARCO E FLECHA (DX-6) Exige as duas mãos; 2 turnos para preparar, 3 se for escolher o tipo de flecha na aljava.										
Han-kyu (arco curto)						\$600	1,25	7		
Flecha p/ perfurar armadura	perf	GDP-2	12	1	ST x 10	ST x 15	\$2	60 g		Dano máximo 1D-1; Redutor igual a -2 na RD da armadura.
Flecha serrilhada	corte	GDP	12	0	ST x 5	ST x 10	\$2	60 g		Dano máximo 1D+3; 1D-3 para remover.
Flecha em folha	corte	GDP	12	1	ST x 10	ST x 15	\$2	60 g		Dano máximo 1D+3.
DX-3 OU PERÍCIA ARREMESSO										
Nageteppo (granada)	vários	vários	12	0	—	ST x 3,5	\$50	0,5	nenhum	V. pág. 120.
Munição de atordoamento (granada)	vários	vários	12	0	—	ST x 3,5	\$40	0,5	nenhum	V. pág. 120.
ARREMESSO DE FACA (DX-4)										
Hishi (adaga)	perf	GDP-1	12	0	ST-5	ST	\$20	125g	nenhum	Dano máximo 1D.
Kozuka (faca pequena)	perf	GDP-1	11	0	ST-5	ST	\$30	250g	nenhum	Dano máximo 1D+1.
SHURIKEN (DX-6 ou Arremesso-2)										
Shuriken (lâmina estrelada)	corte	GDP-1	8	1	ST-5	ST	\$3	5g	nenhum	Geralmente em conjuntos de 9.



ARCOS INDIANAS

Arma	Tipo	Dano	Alcance	Custo	Peso	ST Mín.	Observações
ESPADA DE LÂMINA LARGA (DX-5)							
Otta	cont cont	Bal+1 GDP+1	1 1	\$60	1,5	10	Bastão em forma de S.
FACA (DX-4)							
Katar (pequena)	perf corte	GDP+1 Bal-3	C C,1	\$40	0,5	nenhum	Cabo perpendicular. Um katar do tamanho de uma faca.
ESPADA CURTA (DX-5 ou Espada de Lâmina Larga-2)							
Katar (grande)	perf corte	GDP+1 Bal-1	1 1	\$400	1	7	Cabo perpendicular. Um katar do tamanho de uma espada.

* precisa ser preparada durante 1 turno para mudar de empunhadura longa para curta e vice-versa.
* ficam despreparadas se forem usadas para aparar.



Arma	Tipo	Dano	Alcance	Custo	Peso	ST Mín.	Observações
BASTÃO (DX-5 ou Lança-2) Exige as duas mãos.							
Muchan	cont	Bal	1	\$10	0,5	7	Tamanho de um bastão, usado com as duas mãos.
	cont	GDP	1				Apara igual a 2/3 do NH.
MACHADO / MAÇA DE DUAS MÃOS (DX-5) Exige as duas mãos.							
Gada	cont	Bal+3	1,2	\$60	4,5	13	1 turno para preparar depois de um golpe em balanço.
	cont	GDP+2	1				1 turno para preparar depois de um golpe de ponta.
CHICOTE (sem nível pré-definido) ★							
Urumi	cont	Bal-1	1-3	\$400	2	8	Dano máximo 1D+2, v. MB pág. 52.

ARMAS DA INDONÉSIA

FACA (DX-4) ou MAIN GAUCHE (sem nível pré-definido)							
Kris	cut	Bal-2	C,1	\$4	0,5	nenhum	Um kris tamanho grande, Dano máximo 1D+2.
Pisau	cut perf	Bal-3 GDP-1	C,1 C	\$30	0,250	nenhum	Dano máximo 1D+1.
ARMAS DE HASTE (DX-5) Exige as duas mãos.							
Latajang	cut	Bal+2	1,2*	\$100	3,5	10	1 turno para preparar depois de um golpe em balanço.
	cut	GDP+1	1,2*				1 turno para preparar depois de um golpe de ponta.
ESPADA CURTA (DX-5 ou Espada de Lâmina Larga-2)							
Parang	cut	Bal+1	1	\$400	1,5	10	
Pedang	cut perf	Bal GDP	1 1	\$400	1	7	

ARMAS COREANAS

CARATÊ OU DX-2							
Leque de combate	cut cont	GDP-2 GDP	C C,1	\$40	C; 0,5	nenhum	Dano máximo 1D-1. Usa DX-2. Recebe os bônus do caratê; usa caratê.
KATANA (DX-5 ou Espada de Lâmina Larga-2) Pode ser usada com uma ou com as duas mãos (dano +1). V. pág. 118.							
Gum	cut perf	Bal+2/+3 GDP+2	1,2 1	\$650	2,5	11	Geralmente de qualidade Alta. Redutor de -1 sobre o dano relacionado se não for de alta qualidade.
BASTÃO CURTO (DX-5 ou Bastão-2)							
Dan Bong	cont cont	Bal GDP	1 1	\$10	0,5	7	
ESPADA CURTA (DX-5 ou Espada de Lâmina Larga-2)							
Dan Sang Gum	cut	Bal+1	1	\$400	1,5	10	Geralmente usado aos pares.

* precisa ser preparada durante 1 turno para mudar de empunhadura longa para curta e vice-versa.

★ ficam despreparadas se forem usadas para apara.

ARCOS DAS FILIPINAS

FACA (DX-4) ou MAIN GAUCHE (sem nível pré-definido)

Punhal corte Bal-2 C,1 \$40 0,5 nenhum Dano máximo 1D+2.
perf GDP C

Faca balisong corte Bal-3 C,1 \$30 0,250 nenhum Dano máximo 1D+1.
perf GDP-1 1 +1 no teste de Ocultamento.

ESPADA CURTA (DX-5 ou Espada de Lâmina Larga-2) ou BASTÃO CURTO (DX-5 ou Bastão-2)

Bastão Esgrima cont Bal 1 \$20 0,5 nenhum
cont GDP 1 nenhum

CHICOTE (sem nível pré-definido) ★

Chicote de couro cont Bal-2 1-7 \$20/m 1/m 10 Dano máximo 1D-1. V. MB pág. 52.

ARCOS EUROPEIAS DE ESGRIMA

CAPA (DX-5, Broquel-4 ou Escudo-4) V. MB pág. 99 pl regras de aparar

Capa pesada V.pág.125 V.pág.125 1+ \$50 2,5 nenhum Usado para bloquear.
Pode ser arremessado.

Capa leve V.pág.126 V.pág.126 1+ \$20 1 nenhum Usado para bloquear.
Pode ser arremessado.

ESGRIMA (DX-5) V. MB pág. 99 pl regras de aparar

Sabre de esgrima perf GDP+1 1 \$400 1 nenhum Dano máx. GDP igual a 1D+2.
corte Bal-1 1 nenhum Dano máx. GDP igual a 1D. Pode se quebrar.

Terçado perf GDP+1 1 \$400 0,750 nenhum Dano máximo 1D+1.

Espada pequena perf GDP 1 \$300 0,5 nenhum Dano máximo 1D.
de vestimenta

Florete perf GDP+1 1,2 \$500 1 7 Dano máximo 1D+1.

Florete de Gume perf GDP+1 1,2 \$1,000 1 7 Dano máximo golpe de ponta 1D+1.
corte Bal 1,2 1 turno para preparar depois de um golpe em balanço.

MAIN GAUCHE (DX-5) Aparar igual a 2/3 do NH

Main Gauche perf GDP C \$50 0,625 nenhum Dano máximo golpe de ponta 1D+2.
corte Bal-3 C,1 Dano máximo golpe em balanço 1D+1.

ARCOS ULTRA-TECNOLOGICAS

ESPADA DE LUZ OU KATANA (ESPADA DE LUZ) (DX-5 ou Katana-3)

Espada de Luz perf 4D (5) 1 \$3,000 1 nenhum
corte 8D (5) 1

Espada Sônica cont 5D (5) C,1 \$2,500 1,250 nenhum

CHICOTE MONOMOLECULAR (Chicote-2)

Chicote monofio corte Bal-2+1D (10) 1-7 \$900 0,250 nenhum

* precisa ser preparada durante 1 turno para mudar de empunhadura longa para curta e vice-versa.

★ ficam despreparadas se forem usadas para aparar.



6 CAMPAÑHAS

As lendas relacionadas com as artes marciais estão repletas de elementos clássicos da ficção: a realização de um objetivo buscado há longo tempo, a ascensão de personagens heróicos, a busca por justiça ou vingança, povos e locais exóticos, e muito mais. O GM pode usar qualquer um destes elementos, ou todos eles, para dar forma a sua campanha.

Uma campanha de artes marciais deve ser mais do que uma série de aventuras envolvendo *caratecas* exímios, da mesma forma que uma aventura deve ser mais do que um conflito generalizado. O GM deve trabalhar cuidadosamente o cenário da campanha, assim como as tramas da aventura. Este capítulo dá algumas dicas e sugestões.

O *Plano de Campanha de Artes Marciais* existente na pág. 158 é uma ferramenta valiosa para ajudar o GM a iniciar uma campanha. Depois de preenchê-lo, o mestre deve dar uma cópia a cada jogador.



CAMPANHAS CINEMATOGRAFICAS VERSUS CAMPANHAS REALISTAS

Esta deve ser a primeira preocupação do GM antes de começar a trabalhar na campanha. Os dois tipos de campanha são bastante diferentes. Em especial, pode ser mais difícil de conseguir o equilíbrio em um ambiente cinematográfico de *Artes Marciais*, com sua ênfase tradicional na ação física.

Veremos a seguir, algumas formas de desenvolver os dois tipos de campanha, com suas respectivas vantagens e desvantagens. O GM deve levá-las em consideração, junto com o conhecimento que ele tem dos jogadores, e o que ele acha que eles gostariam mais.

A Campanha Realista

Este tipo de campanha presume que, apesar de poderem ser lutadores e aventureiros extremamente eficientes, os artistas marciais não são sobre-humanos. Eles não são capazes de demolir paredes ou enfrentar uma multidão de inimigos sem suar. Na verdade, eles não representam uma ameaça muito grande para alguém que tenha uma arma na mão... e, por serem pessoas sensatas, eles sabem disso.

Esta campanha tem dois "níveis". O primeiro é o da campanha padrão, com personagens de 100 pontos. Um artista marcial de 100 pontos que é um monge ou um estudante profissional pode ser realmente temível. Numa campanha ambientada nos dias de hoje, um personagem de 100 pontos que tem uma vida fora das artes marciais provavelmente seria um principiante talentoso, talvez razoavelmente eficiente em um estilo, mas é possível que nem tenha ainda conseguido a faixa preta. Estes personagens teriam de aprender na prática, aperfeiçoando lentamente sua arte à medida que a aventura se desenvolve. A principal desvantagem deste nível é que os jogadores não serão capazes de reproduzir muitas das ações heróicas que eles gostariam de simular. Por outro lado, o progresso gradual dos personagens permite ao GM introduzir lentamente as novas regras, facilitando assim seu aprendizado. Começar do início também costuma dar mais satisfação a muitos jogadores e GMs.

O segundo nível presume que os PCs já são especialistas em sua arte, estudantes ou instrutores muito avançados em pelo menos um estilo. Este tipo de campanha requer 150 pontos ou mais para os personagens iniciantes, com algumas limitações (v. cap. 3). Isto permite que os jogadores sejam lutadores exímios e altamente eficientes, até mesmo "monstros de combate", desde o início. Entretanto, sem habilidades cinematográficas, eles ainda seriam vulneráveis às armas e a circunstâncias que os colocam em inferioridade.

Vantagens: Numa campanha realista os personagens não estão acima da lei e não podem substituir a estratégia e o raciocínio pela força bruta. No segundo nível, a interpretação "heróica" torna-se mais admissível, mas os personagens ainda precisam usar

A Campanha com Habilidades Secretas

Um tipo híbrido de campanha, entre a cinematográfica e a realista é retirado de uma das páginas das campanhas nas quais a *Magia* é secreta descritas no *GURPS Horror* e no *GURPS Conan*, limitando o uso da maioria dos tipos de magia aos NPCs. Na campanha com Habilidades Secretas, as habilidades cinematográficas existem mas estão nas mãos de alguns poucos mestres, que não divulgam estes segredos tão facilmente.

Pode ser que os PCs conheçam algumas perícias cinematográficas como foi descrito no parágrafo *Campanhas Híbridas* (v. texto principal) mas o resto não pode ser adquirido a não ser conversando algum professor de PC é merecedor dos perigosos conhecimentos advindos destas perícias. É possível fazer toda uma campanha girar em torno da busca desse conhecimento; talvez os PCs estejam sendo perseguidos por um mestre do mal cujas habilidades são muito superiores às deles, e estejam procurando desesperadamente um professor que os ensine a lutar em pé de igualdade contra seu inimigo.

Numa campanha com Habilidades Secretas, as perícias cinematográficas não devem ser muito frequentes.

Exemplo: ao final de uma aventura, os PCs cercam o velho que liderava as gangues Tong que acabaram de derrotar depois de uma longa luta. Para sua surpresa (e repentina perda de HT) o velho começa a fazer 4 ataques por turno e a arremessar personagens com 1,80 m de altura até o outro lado da sala com seus socos. Depois de incapacitar ou nocautear metade do grupo, o velho sorri enigmáticamente, dobra a esquina e desaparece. Claro que, se este tipo de situação ocorrer com muita frequência, o GM pode ter de correr muito para escapar dos jogadores...

Mais cedo ou mais tarde, à medida que os PCs adquirem experiência e passam pelas proações necessárias, o professor certo pode ser encontrado e o salto para uma campanha totalmente cinematográfica pode ser dado. Esta também é uma boa maneira de dar mais vitalidade à campanha realista, caso os jogadores queiram algo mais estimulante.



Mundos Diferentes

Estas regras de artes marciais podem ser usadas juntamente com vários livros da série *GURPS*. As formas de utilizar este livro em conjunto com o *Supers* já foram descritas (v. o capítulo 3) mas o *GURPS Artes Marciais* pode enriquecer quase todos os outros cenários. Vamos a seguir algumas idéias para introduzir a ação violenta das artes marciais em outros cenários, com alguns exemplos de aventuras incluídas em cada caso.

Japão

O Japão medieval é uma opção excelente para uma campanha de representação. No entanto, a maioria dos estilos japoneses apresentados neste livro só foram criados depois dos séculos XIX e XX. O Jujutsu, o Sumô, o Kenjutsu e o Kobujutsu (e claro, o Ninjutsu) são os únicos estilos apropriados para uma campanha ambientada no Japão na era dos samurai.

Tenha em mente que devido às distinções de classe do Japão feudal, um grupo "permanente" deve ser reunido, composto de tipos de personagens similares. Um samurai e um ninja nunca andariam juntos.

Para mais informações sobre o assunto, v. *GURPS Japan*. Este livro contém informações para os dois tipos de campanha, cinematográfica e realista. Numa campanha de fantasia, onde a magia é real, as perícias de artes marciais cinematográficas seriam completamente apropriadas!

O Último Confronto Shaolin

Um grupo de monges Shaolin busca refúgio no Japão depois da destruição de seu templo (v. pág. 7). Talvez eles sejam bem recebidos em um templo budista, mas pode ser que eles sejam perseguidos pelas autoridades locais. Se os PCs forem os monges, eles precisam aprender a sobreviver em um mundo novo e hostil. Eles podem fundar uma escola e transmitir seu conhecimento, ou um senhor local pode adotá-los como guardas, trazendo à luz a inimidade do samurai local e de outros nobres, que podem tentar eliminar os recém-chegados (talvez contratando alguns ninjas).

Outra possibilidade é os PCs serem samurais e *yamabushi* (monges guerreiros) confrontando estes estrangeiros estranhos e suas perícias e costumes exóticos. Na maior parte da ficção chinesa e japonesa estes encontros têm uma tendência a acabar em violência, mas não necessariamente. Talvez um grupo misto de PCs chineses e japoneses pudesse ser formado, apesar disto ser pouco provável em termos históricos.

sua inteligência. O GM pode tomar emprestadas idéias de diversas fontes para suas tramas, e nunca precisará muito esforço de imaginação para criar um inimigo "duro o suficiente", pois uma gangue de rua comum já é um desafio formidável.

Desvantagens: O PC não pode realizar os feitos que os jogadores vêem no cinema, nem mesmo alguns dos que são atribuídos aos verdadeiros mestres da arte (v. cap. 1). Isto pode ser frustrante para alguns jogadores. Da mesma forma, o jogador que range seus dentes assistindo os filmes chabarra ficará muito chateado na primeira vez em que ele perder um personagem para uma bala calibre 38.

A Campanha Cinematográfica

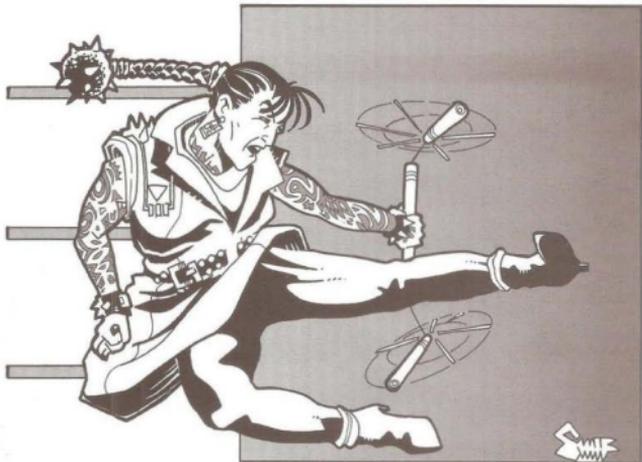
No outro extremo, temos a campanha que presume que a maioria das lendas de artes marciais são verdadeiras, e que os mestres são capazes de transcender os limites humanos. Os personagens são construídos com 200 a 400 pontos; neste nível seus atributos e níveis de habilidade podem ser realmente sobre-humanos. Os personagens do cinema, TV e histórias em quadrinhos podem ser recriados para este tipo de campanha. Os PCs podem se tornar a própria lei, sendo iguais apenas por um grande número de inimigos ou outros artistas marciais altamente treinados.

Além disso, é possível conduzir uma campanha ainda mais poderosa: o jogo a "four-color" com personagens de 500+ pontos e talvez alguns poderes do *GURPS Supers*. Esta campanha deve seguir um padrão equivalente ao das histórias em quadrinhos, com inimigos e situações modificados de maneira correspondente.

Vantagens: Este tipo de campanha pode ser muito divertido, com grandes aventuras na ordem do dia. O escopo e os riscos do jogo são maiores do que a vida e os personagens têm grande responsabilidades devido a seus poderes. Com grandes números de pontos de personagem, as perícias de cada personagem podem ser grandemente individualizadas. As histórias em quadrinhos e os filmes chabarra podem ser recriados. Uma grande distração da vida cotidiana.

Desvantagens: É muito fácil para os jogadores criarem personagens que são "monstros de combate," quase invulneráveis mas desprovidos de qualquer outra utilidade. O GM deve se esforçar para manter o equilíbrio do jogo (se achar que isto é importante), e será difícil criar novos desafios (a menos que os jogadores gostem de inimigos de papel). A campanha pode degenerar em uma fórmula equivalente ao seriado *Esquadrão Classe "A"*: ver o crime, esmagar os criminosos, encontrar o líder e esmagá-lo, fim.

Por outro lado, isto pode acontecer em *qualquer* campanha, e não apenas na cinematográfica. Fica a critério do GM e dos jogadores. E se for isso o que todos querem...



Campanhas Híbridas

Uma alternativa às duas opções acima é escolher os elementos que em sua opinião contribuem para o melhor equilíbrio entre diversão e realidade. Algumas das perícias cinematográficas menos fantásticas (tais como Golpe Desintegrador e Pontos de Pressão) podem ser postas à disposição, talvez com uma das regras de Ataques Múltiplos (pág. 65) ou Redução de Dano (pág. 67). Ou seja, o GM pode adaptar as regras de acordo com sua opinião das artes marciais e as necessidades daquela campanha em particular.

Vantagens: Esta solução pode oferecer o melhor de dois mundos em particular. O GM pode fazer o nível da campanha aumentar à medida que a perícia e o poder dos PCs vai aumentando (v. o parágrafo *A Campanha com Habilidades Secretas*, na coluna lateral da pág. 137). Ele pode introduzir um nível de incerteza que deixa o jogo mais excitante. Os PCs e os jogadores sabem que *algumas* das histórias fantásticas são verdadeiras, mas isto significa que todas elas são verdadeiras? E se os mestres das artes marciais são reais, o que dizer do yeti? Dos UFOs? Dos illuminati?

Desvantagens: O GM tem de criar mais regras; a inclusão de cada regra, perícia ou manobra cinematográfica precisa ser considerada individualmente. Se o GM não tiver firmeza, cada regra será uma discussão em potencial. Os jogadores podem se desaperceber se sua lenda preferida não for considerada verdadeira.

O CENÁRIO DA CAMPANHA

Antes de escolher um ambiente, o GM deve se fazer algumas perguntas acerca de quais elementos deverão estar presentes na campanha. Certos fatores, principalmente o nível tecnológico do cenário, exercem grande influência sobre uma campanha de artes marciais. Preencha o *Plano de Campanha de Artes Marciais* da pág. 158, que trata destas mesmas questões de forma abreviada.

O Nível Tecnológico

Qual é o nível tecnológico (NT) da campanha? Em NT3 ou menos (anterior à pólvora) os artistas marciais podem ser personagens muito poderosos, principalmente se as perícias cinematográficas forem permitidas. A existência de armaduras pesadas pode reduzir a vantagem que eles têm mas não anulá-la completamente. Isto pode transformá-los em heróis ou inimigos públicos. Lembre-se da destruição do templo Shaolin, e do status social inferior do ninja.

Em NT4-5, a pólvora é um perigo, mas não grande o suficiente para reduzir a eficiência das artes marciais; na verdade, pelo fato de eliminar as armaduras do cenário, a pólvora na realidade aumenta o potencial destas artes, especialmente se elas forem usadas furtivamente ao invés de no campo de batalha. Este é um terreno fértil para o “ninja-tech.”

Acima de NT6, entretanto, as armas automáticas são mais poderosas do que qualquer estilo de combate corpo-a-corpo. O artista marcial precisa escolher o momento e o local certo para agir, e andar com cuidado o resto do tempo. É possível se defender contra suas perícias, mesmo as mais cinematográficas, desde que alguém pense em fazê-lo.

Poderes Fantásticos

A magia existe no mundo da campanha? As artes marciais e a magia podem conviver bem; muitas disciplinas têm uma tradição de poderes místicos que cabem em um mundo de fantasia. Se a magia existir, um cenário pré-moderno ou lendário seria o ideal para a campanha, a menos que o GM deseje enfrentar a tarefa de combinar magia e tecnologia. Magia e artes marciais combinadas provavelmente conseguirão igualar a

China e CORÉIA

Todos os estilos chineses descritos neste livro têm séculos de idade, e seriam apropriados para uma campanha medieval. O estilo coreano do Tae Kwon Do também é antigo.

O *GURPS China* trata tanto dos aspectos históricos quanto dos fantásticos do Império do Meio medieval, e também faz referência aos reinos coreanos.

Então Você Quer uma Revolução (1700-1900)

Os PCs são visitados pelos membros de uma sociedade secreta. Eles planejam uma revolta em massa contra o Império Manchu e pedem que os PCs realizem um ataque contra o prédio da polícia local para dominar seus ocupantes para que os rebeldes possam se apoderar das armas do arsenal.

O GM deve escolher uma revolta que terminou em desastre para os rebeldes; ele pode até usar a infame Guerra dos Boxers (v. pág. 8). Se os PCs concordarem, eles poderão ter de deixar o país de um momento para outro. E, mesmo se decidirem não ajudar os rebeldes, eles podem ser visitados pelas autoridades.

Numa campanha cinematográfica, o GM pode tentar um cenário de história alternativa: o que teria acontecido se os Boxers realmente tivessem os poderes sobrenaturais que afirmavam possuir? O curso da história mundial poderia ter sido radicalmente alterado, e os PCs estariam bem no meio do furacão.



Fantasia: O Mundo de Yrth

Yrth, o mundo descrito no livro *GURPS Fantasy*, tem seu próprio cenário "oriental," a misteriosa terra de Sahud. Lá, os artistas marciais podem conquistar a merecida fama, especialmente em uma campanha cinematográfica. Um artista marcial errante poderia ser um PC interessante em qualquer campanha: a interpretação do modo de pensar asiático e sua interação com os cristãos e muçulmanos medievais, além dos semi-humanos, seria um desafio altamente recompensador. Quanto à ação, colocar a perícia e o chi contra a magia, as armas e as armaduras ocidentais provavelmente aguçará o interesse de muitos jogadores.

Clãs do tipo ninja existiam no Islã medieval (a palavra *assassino* vem de um destes cultos — v. o parágrafo *O Estilo Hashishin*, pág. 82). O GM engenhoso pode criar estilos de artes marciais apropriados para estas organizações (começando com uma combinação de Briga, Luta Livre e perícias com armas); eles podem ser inimigos letais para os PCs. Por outro lado, os ninjas japoneses também podem ter sido trazidos para Yrth por uma alguma manifestação tardia do Cataclismo.

<SEstilos

O mundo de Yrth é uma sociedade predominantemente medieval europeia e do oriente médio. O estilo Pancrácio pode existir tanto em Mégalos (nas lutas de gladiadores) quanto em algumas culturas árabes, já que estas absorveram muito das artes e ciências gregas e romanas. Os recém-chegados a Yrth podem, é claro, ter perícias de qualquer estilo — o que pode salvar suas vidas, pois este é um mundo primitivo e violento. Em Sahud, que se parece com o Japão, existiriam os equivalentes do Jujutsu, Kenjutsu, Kobujutsu e Kook Sool Won; o GM pode usar estes estilos com as modificações que achar necessárias.

Raças não-humanas com treinamento em artes marciais seriam uma raridade interessante (v. o parágrafo *Estilos Fantásticos*, pág. 109). Um repante treinado em Jujutsu seria um inimigo temível. É possível que algumas tribos de elfos tenham seus próprios estilos exóticos, provavelmente derivados de andarilhos asiáticos ou criados por eles próprios. A imagem de um Halfing sahudês assumindo uma postura de caratê pode provocar risos, mas não por muito tempo.

Aventuras em Yrth

Ronins de um Outro Mundo

Um grupo de samurai exilados (os PCs) é contratado para dar fim em um mago maléfico que está flagelando a área rural japonesa. Os bravos guerreiros desembainham suas katanas, entram no reduto do mago e desaparecem num clarão de luz. Quando seus olhos recuperam a visão, os ronin se encontram em Yrth. Lá eles podem se tornar mercenários ou entrar para uma ordem de cavalaria. Ou talvez, ao ouvirem falar de Sahud, eles tentem chegar lá, pensando que retornarão ao seu amado Nippon, apenas para ter o maior choque de suas vidas.

Continua na próxima página...

tecnologia de muitas maneiras; um mestre de caratê cinematográfico com a mágica Reverter Projétil seria capaz de enfrentar um pelotão de fuzileiros e sair vencedor.

Existem poderes psíquicos ou super-habilidades no mundo da campanha? Em que níveis? As chamadas "habilidades do chi" das lendas de artes marciais são muito similares aos poderes psíquicos; muita gente diz que o chi é a fonte destes poderes psíquicos. Um super-mundo pode ser enriquecido com a adoção das regras de artes marciais deste livro, e as perícias e as vantagens cinematográficas darão mais chance aos personagens "super-normais" contra seus adversários dotados de grandes poderes.

O Lugar e a Época

Depois que estas questões foram resolvidas, pode-se escolher um cenário físico. As artes marciais têm 2.000 anos de história, e provavelmente existirão enquanto durarem as civilizações. Talvez até mais. Isto dá ao GM uma grande variedade de opções, desde a interpretação histórica até os admiráveis mundos novos. E lembre-se: escolher um ambiente histórico *não* exclui a magia nem os poderes psíquicos. A campanha pode ser ambientada num Japão feudal no qual os espíritos e os dragões são bem reais. Ou em uma Campanha de cliffhangers ambientada em 1920 na qual os poderes psíquicos e o chi cinematográfico são as armas dos mestres secretos em luta entre si.

Estes cenários são descritos a seguir, com alguns dos elementos específicos a cada um deles, e suas vantagens e desvantagens.

CHINA

Seria impossível fazer justiça, em um espaço menor do que um livro inteiro, à história milenar da China. Ao invés disso, faremos a seguir uma breve explanação dos períodos mais interessantes da história deste país. Se quiser ler uma descrição bem mais completa deste tema, v. o *GURPS China*.

Paz, Justiça e o Modo de Vida Chinês (aprox. 500 aC – 1000 dC)

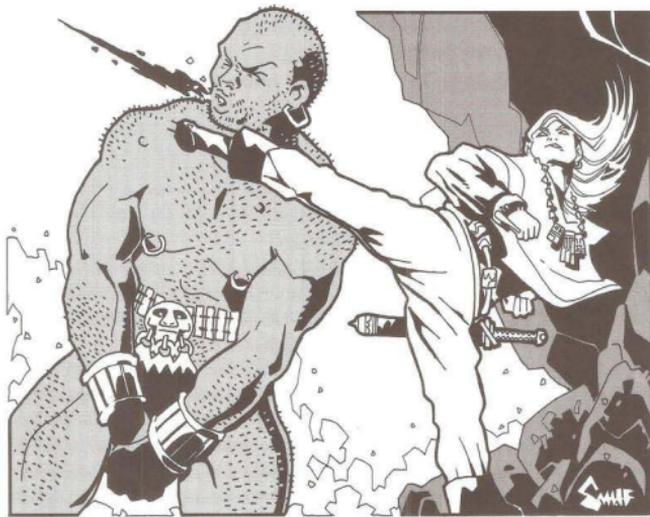
Os personagens são cavaleiros errantes, extremamente habilidosos nas formas mais antigas de Kung Fu e inspirados pelos ensinamentos do Budismo e do Taoísmo (v. as colunas laterais das págs. 7 e 9), que viajam através do país aperfeiçoando sua arte e combatendo o mal. Eles podem encontrar os criadores lendários de muitas formas de artes marciais, ou até mesmo criar a sua própria. Entre seus inimigos incluem-se os malignos comandantes locais, gangues de bandidos, ou (no caso de uma campanha



cinematográfica, mística ou a "four-color") seres sobrenaturais. (Lembre-se de que todos os personagens devem acreditar firmemente no sobrenatural, exista ele ou não).

Vantagens: Esta é uma das lendárias Idades do Ouro das artes marciais. Todos os tipos de aventuras podem ser ambientados neste cenário. Como este período está envolto em lendas, os elementos fantásticos podem ser introduzidos sem problemas. E a China é enorme. Nela podem coexistir um sem número de cenários, e sempre haverá lugar para fugir dos inimigos que não podem ser derrotados.

Desvantagens: A única desvantagem real deste tipo de campanha é o fato do GM precisar fazer uma boa pesquisa a fim de trazer à vida uma visão historicamente correta da China antiga, ou adquirir um suplemento completamente independente (*GURPS China*) especialmente para esta finalidade. Por outro lado, o GM pode dar asas à imaginação e usar uma versão altamente romantizada do período, usando apenas os fatos históricos essenciais para sustentá-la. E é claro, ele pode acrescentar elementos de fantasia como a magia, demônios, etc. Desde que nenhum jogador seja um estudioso da China antiga chato e detalhista, esta opção seria tão divertida quanto a primeira.



Uma Terra Conturbada (A China entre 1900 – 1940)

Durante a década imediatamente anterior à Segunda Guerra Mundial, a China era a terra do caos, sitiada por muitos inimigos, tanto internos quanto externos. As potências européias e os Estados Unidos haviam arrasado o país com sua diplomacia de "navio de guerra", o governo imperial acabou entrando em colapso e a maior parte do poder político caiu nas mãos de comandantes locais. Em meados da década de 30, já às vésperas da revolução comunista, houve a invasão japonesa.

Este período foi o cenário de vários filmes de artes marciais (o mais famoso é *A Fúria do Dragão*, de Bruce Lee). Em geral, os japoneses são retratados como os bandidos, invasores imperialistas loucos para testar sua perícia no caratê contra as formas chinesas de Kung Fu. Este mundo em rápida mutação é rico em possibilidades de aventura.

O *GURPS Cliffhangers* fornece alguma informação sobre a China dos anos 30. Com este livro é possível reunir um personagem de artes marciais com aventureiros do oeste americano (e talvez incluir um francês, especialista em Savate); o que seria uma combinação interessante.

AVENTURAS em Yrth

(CONTINUAÇÃO)

A Vingança como Negócio

Os bárbaros do norte (a maioria deles metamorfos) atacam os vilarejos da costa de Sahud, transformando-os em cinzas fumegantes. Uma das vítimas era a esposa favorita de um nobre importante. Sedento de vingança, ele contrata alguns dos guerreiros e feiticeiros mais perigosos (os PCs) para caçar o Clã do Lobo Negro. O problema é que as rotas marítimas são muito perigosas. Os vingadores precisam fazer a longa jornada por terra, através de terras estrangeiras, para chegar ao território dos Lobos Negros, em algum ponto mais ao norte. Ao longo da jornada os viajantes terão de lidar com os estranhos e bárbaros costumes das nações visitadas, numa aventura que culmina em um confronto épico com uma tribo de licantropos.

Special Ops

Muitos soldados das forças especiais também são artistas marciais dedicados, e seu envolvimento com uma escola pode levar a aventuras fora do âmbito das missões militares. Os terroristas asiáticos podem usar as artes marciais contra eles, ou agentes infiltrados podem ter de abandonar suas armas em benefício da furtividade, o que os força a depender de suas perícias de combate desarmado.

Numa campanha cinematográfica, os artistas marciais podem ser inimigos interessantes para soldados do século XX. Grupos de soldados com múltiplas perícias e exímios artistas marciais formam uma combinação explosiva. Imagine um grupo com o Sylvester Stallone e o Chuck Norris, e continue nesta direção.

Ninja Ops

Os ninjas estão entre as mais antigas organizações de operações especiais. Uma campanha de *Special Ops* pode ser baseada nas atividades de um clã ninja. O *GURPS Japan* seria valioso nesse caso, bem como uma boa pesquisa de história japonesa. Os ninjas podem tomar parte em alguns dos principais momentos da história do Japão, quem sabe até modificando-a. Sabotagem, reconhecimento, ações de guerrilha, missões de resgate e assassinato, tudo pode ser jogado no cenário da Terra do Sol Nascente.

HORROR

O medo pode alcançar o coração de qualquer um, até mesmo o de um guerreiro. A ficção asiática está repleta de seres sobrenaturais combatendo artistas marciais, desde vampiros até demônios xintoístas e budistas. Se os jogadores estiverem ficando arrogantes demais para o bem deles próprios, um encontro com o inexplicável pode ser o ideal. Se o adversário do PC começar a desenvolver repentinamente pelagem e caninos, e depois se mostrar imune a chutes e socos (a maioria dos artistas marciais não carrega armas de prata consigo) o jogador pode acabar desistindo da lista de Manobras e procurar a tabela de Verificação de Pânico.

Uma outra forma de combinar *Artes Marciais* com *Horror* é aplicar o ponto de vista inverso. Se o PC é um investigador normal de 100 pontos, um "psico-matador" mestre de Tae Kwon Do de 400 pontos com muitas perícias cinematográficas é tão poderoso quanto qualquer monstro, exceto talvez o Lorde Enterrado no Gelo.

Continua na próxima página...



Vantagens: Este é um período de mudanças rápidas e violentas, ideal para aventuras, principalmente para os GMs e os jogadores que gostam de intrigas. As informações sobre os antecedentes históricos são mais fáceis de se conseguir, mas grande parte do país ainda está envolta em mistério. E como as viagens em escala mundial já são possíveis, a campanha pode *deixar* a China a qualquer momento em que o curso da aventura atraia os personagens para outros lugares; ou enfrentem inimigos de qualquer canto do mundo, desejosos de explorar o lugar.

Desvantagens: O ambiente pode mudar muito rápido e ser violento demais. Os PCs chineses terão de enfrentar uma terra dividida, empobrecida e em guerra constante, e a habilidade de derrubar portas pode ser insuficiente para fazer alguma diferença. Os PCs ocidentais podem parecer personagens simpáticos, ou por outro lado exploradores, apesar de obviamente muitos dos piores exploradores se considerarem nobres pesquisadores e até mesmo missionários.

Japão

As artes marciais do século XX foram muito influenciadas pela cultura japonesa. Os uniformes, os costumes e as figuras populares que cercam as artes marciais são predominantemente japoneses. O Japão é um grande cenário para uma campanha em qualquer período, antigo, medieval ou moderno.

A Era dos Samurais (Japão, 1200 – 1600)

Este é o período do xogunato japonês, a era dos samurais e dos ninjas. Estes são uma época e um lugar fascinantes, adequados para qualquer tipo de campanha de artes marciais. O

GURPS Japan é uma fonte valiosa de informações para o GM preparar uma campanha ambientada neste período.

Durante este período, o Japão foi sacudido por guerras civis. Clãs inimigos como os Minamoto, os Taira e os Tokugawa disputavam a posição de *xogun*, ou senhor da terra. O imperador era pouco mais do que um fantoche do xogun do momento. A guerra em larga escala, as intrigas palacianas e os feitos heróicos eram comuns nesta época.

Um ponto de conflito muito interessante deste período é Okinawa, a ilha conquistada onde o caratê e a maioria das armas das artes marciais tiveram origem (v. o capítulo 4, para mais informações). Os PCs podem fazer parte de grupos revolucionários locais, ensinando secretamente as artes marciais e conspirando para derrubar o domínio japonês.

Vantagens: durante a primeira parte deste período, os guerreiros podiam chegar à nobreza se fossem suficientemente bons, e os ninjas estavam no auge de seu poder — ambos elementos muito bons para uma campanha de artes marciais.

Desvantagens: representar o comportamento japonês durante este período pode ser difícil para os jogadores principiantes. O GM que insistir no realismo terá de fazer muita pesquisa para dar vida a este cenário. Existem poucas chances de interação entre personagens orientais e ocidentais, e até mesmo entre japoneses de classes sociais diferentes. A "reunião do grupo de aventureiros" é totalmente estranha à mentalidade japonesa medieval.



HORROR

(CONTINUAÇÃO)

Pesadelo Shinobi

Um a um, os mais importantes artistas marciais são assassinados em circunstâncias estranhas. Um faixa preta de quarto dan é encontrado morto trancado em um quarto. Outro teve a laringe esmagada em plena luz do dia, no meio de um grande multidão, e ninguém viu o assassino. Quando a equipe mista de PCs investigadores e artistas marciais procura uma ligação entre os crimes, descobre que os mestres mortos e alguns outros haviam juntado forças para destruir um ninja maligno. As investigações feitas nos locais dos crimes revelaram antigos caracteres japoneses que são a marca registrada do ninja. Mas ele deveria estar morto...

Será que os mestres cometeram o erro de presumir que eles haviam matado o ninja? Ou será que ele tinha um aluno ou parente que está levando adiante esta vingança? Ou será que o assassino, com seu hábito mortal, invoca as forças do mal que lhe permitem executar sua vingança de além-túmulo?

Para tornar as coisas um pouco mais interessantes, um dos mestres reúne seus colegas sobreviventes e os investigadores no seu dojo, isolado na encosta de uma montanha remota. Depois da chegada de todos, uma tempestade os deixa presos lá. E em algum lugar lá fora, ou no meio deles mesmos, o assassino está à espera...

Cliffhangers

A explosiva década de 30 combina bem com o estilo frenético das aventuras de artes marciais. Lembre-se que muitos dos mais notórios heróis da ficção aprenderam habilidades secretas no oriente (como o poder de "obscurecer as mentes dos homens," para se tornar invisível, habilidades extraordinárias de luta e outras coisas exóticas).

Os personagens asiáticos apareciam geralmente como coadjuvantes dos heróis. Um grupo de personagens ocidentais que luta com os punhos pode ser reforçado com a presença de um ou dois artistas marciais dotados de perícias cinematográficas. Os personagens artistas marciais também são inimigos formidáveis.

O estilo Cliffhanger de aventura também é apropriado para aventuras de artes marciais em qualquer cenário. Faça os bandidos (uns 30 ou mais) encerrar os heróis em um pequeno barco — depois feche sua pasta e diga "É tudo por hoje, pessoal. Até a próxima."

O Nascimento das Artes Marciais (século XIX, até o início do século XX)

O século XIX marca o início das artes marciais como elas são conhecidas hoje. A maioria dos estilos japoneses descritos no capítulo 4 estavam em desenvolvimento nesta época. O GM deve tentar enfatizar os componentes mais antigos destes estilos, como o treinamento filosófico e espiritual, pois eles tinham naquela época uma importância muito maior.

O final do século XIX também viu o Japão entrar no cenário mundial, afastando-se de sua política isolacionista. Na virada do século, o Japão venceu as guerras contra a China e a Rússia e começou a caminhar na direção de se tornar uma potência mundial. A intriga internacional pode fazer parte de uma campanha de artes marciais ambientada neste período. Os aventureiros podem interagir com seus colegas norte-americanos e ingleses da era vitoriana (para mais informações sobre a Inglaterra vitoriana, v. o *GURPS Horror*). As viagens internacionais eram possíveis, para estudo, comércio ou espionagem.

Vantagens: O PC estará aprendendo os estilos à medida que eles são criados. A luta entre o último samurai e o governo central (relativamente) ocidentalizado pode ser o tema de uma campanha.

Desvantagens: Este foi um período bastante pacífico na história do Japão. Pode ser que o PC tenha de viajar para ver alguma ação.

OUTROS CENÁRIOS

Além da China e do Japão, existem dezenas de outras escolhas possíveis de local para uma aventura de *Artes Marciais*. Eis aqui algumas sugestões:

Não Existe Nenhuma Época Melhor que o Presente

O mundo da campanha é a Terra do século XX. Quanto ao local específico, existe uma ampla gama de opções. Os bons e velhos Estados Unidos da América podem ser a mais fácil. No entanto, outros continentes podem dar um ar mais exótico.

Vantagens: As vantagens de se conduzir uma campanha ambientada no Ocidente nos dias de hoje são muitas, especialmente para os GMs mais assediados. Todas as informações vitais de uma campanha (mapas, listas de preços, NPCs famosos) estão à disposição. O PC terá poucos problemas de interpretação, já que o ambiente cultural é familiar (a menos que os jogadores estejam representando o papel de persona-

Swashbucklers

Já que o *GURPS Swashbucklers* pretende ser cinematográfico, seu estilo altamente aventureiro se adapta perfeitamente às artes marciais. Enquanto os Mosqueteiros percorriam a Europa e os piratas infestavam o Caribe, os Samurais combatiam no Japão e o templo Shaolin via seus últimos dias. A Espanha mantinha uma rota comercial aberta com o Extremo Oriente via México. Não seria impossível acreditar que, por exemplo, um monge chinês exilado pudesse ter escapado num navio espanhol e chegado ao México e ao Caribe. E se um conseqüente, por que não dois, ou três ou quatro?

Os leitores do romance *Shogun* sabem que empresários, viajantes e capitães de navios corsários podem chegar a locais bem estranhos. Comerciantes holandeses e espanhóis tinham contato freqüente com os chineses, os malaios e os japoneses, o que criou várias oportunidades para esgrimistas enfrentarem samurais, ninjas e outros artistas marciais.

Quanto à pirataria no mais puro estilo asiático, uma campanha de *GURPS Swashbucklers* ambientada no Mar Amarelo é possível. Os japoneses foram piratas temidos durante o século XVII e muitas tribos malaias e filipinas eram o terror dos mares até serem esmagadas pela marinha britânica no final do século XIX.

Os Piratas de Pentjak

Um grupo de piratas e marinheiros ingleses e holandeses naufragou em algum ponto da Indonésia, onde fizeram amizade com os nativos. Os europeus ensinaram aos malaios como construir um navio pequeno mas confiável, e estes em troca ensinaram a complexa arte do Pentjak Silat (v. pág. 96). Mais cedo ou mais tarde, um punhado de aventureiros acaba saindo ao largo com sua escuna, algumas pistolas e as misteriosas artes da luta da Indonésia.

gens estrangeiros). Os meios de transporte modernos fazem com que seja possível uma campanha ao redor do mundo — o GM tem condições de renovar a campanha com novos locais sempre que desejar. O cenário da aventura e os inimigos facilmente compreensíveis podem ser encontrados no jornal diário.

Desvantagens: A maior desvantagem dos cenários modernos é a existência de armas de fogo. Isto cria dois problemas. Em primeiro lugar, elas reduzem a eficiência do artista marcial: o personagem pode ser um mago na arte de girar o nunchaku ou empunhar a katana, mas um inimigo com um revólver pode derrotá-lo sem muita dificuldade, como foi mostrado no filme *Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida*. O segundo problema é decorrente do primeiro: se o personagem sabe que vai enfrentar o perigo, faz mais sentido levar uma arma de fogo do que uma naginata. Os PCs não podem ser recriminados se, depois de vencerem guardas armados, decidirem se apoderar de suas Uzi. É evidente que esta decisão bastante razoável transformará a aventura de artes marciais em uma fuzilaria digna do Rambo. Pode ser que a única maneira do GM impedir isto seja ele apresentar situações muito bizarras que entrarão em violento conflito com a campanha realista.

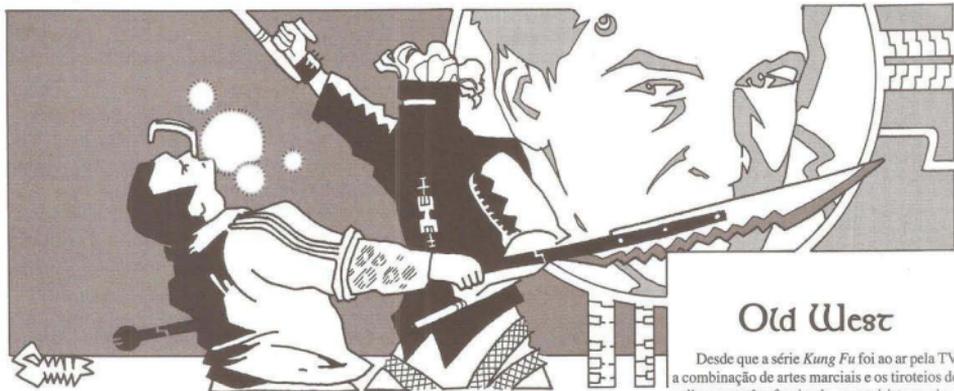
Pós-Apocalipse

Esta campanha é ambientada em um mundo devastado por uma guerra nuclear ou algum outro desastre devastador. A civilização como a conhecemos está se desintegrando ou já entrou em colapso total. As armas modernas logo desaparecem ou tornam-se extremamente raras ou caras. Os governos nacionais foram substituídos por comandantes locais ou pela anarquia completa, pacífica em certos lugares e sangrenta em outros. A força bruta, ou a capacidade de proteger os cidadãos da força bruta dos outros, é a principal fonte de poder político.

Neste tipo de cenário, as artes marciais adquirem um nível de importância inigualado desde os tempos antigos. Quando as guerras são travadas com paus e pedras, um mestre de Kung Fu pode tornar-se rei ou o salvador daqueles que estão a sua volta. As escolas de artes marciais podem se transformar em grupos de mercenários errantes, que vendem suas perícias a quem pagar mais, ou criar reinos para elas próprias.

Vantagens: O armamento moderno deixa de ser um fator determinante e os personagens são obrigados a confiar mais em suas perícias físicas do que em sua habilidade de usar a M-16. O GM pode recriar muitos clichês dos filmes de Kung Fu ou de fareste com um novo cenário, as ruínas do mundo moderno. A cidadezinha do velho oeste torna-se o arranha-céu semidemolido, e os bandidos são os selvagens mutantes. Certos segmentos de tecnologia sobrevivente transformam-se em magia ameaçadora. Os PCs nunca podem ter *certeza* de que todas as armas de fogo foram destruídas.





Old West

Desde que a série *Kung Fu* foi ao ar pela TV, a combinação de artes marciais e os roteiros do velho oeste têm fascinado os roteiristas e cineastas. Os GMs que estiverem conduzindo uma campanha de *Artes Marciais* ou *Old West* pode temperá-la com um crossover ocasional. Milhares de imigrantes chineses trabalharam nas estradas de ferro e se estabeleceram nas grandes cidades; podia haver entre eles especialistas em Kung Fu, sinistros oficiais Tong e monges andarilhos. À medida que o Japão começou a estabelecer relações com o Ocidente, emissários (entre eles alguns samurais) viajaram pelo mundo todo, incluindo os Estados Unidos. Esta ideia é desenvolvida no filme *Sol Vermelho*, que reúne Toshiro Mifune e Charles Bronson nos papéis de um samurai e um pistoleiro implacável.

Apesar disso ser retratado na ficção com menos frequência, norte-americanos da época das fronteiras também viajaram para a Ásia. Os navios mercantes norte-americanos logo tornaram-se comuns em vários portos do Extremo Oriente. Se alguns pistoleiros estivessem precisando sair da cidade rapidamente, entrar em um destes navios podia ser a única alternativa. O embate entre o Colt Peacemaker e o nunchaku não demoraria a acontecer.

As Flechas da Vingança

Um rico banqueiro de uma cidadezinha é assassinado com uma flecha de ponta larga que ninguém consegue reconhecer. Os PCs são contratados pelo filho da vítima, recém-chegado da marinha, para caçar os assassinos. Entre os suspeitos estão os rancheiros que o morto pressionava para abandonar suas terras, índios renegados e parentes ambiciosos.

No entanto, o culpado é uma mulher japonesa altamente educada e descendente de samurais. Seu alvo era o filho do banqueiro, que matou seu pai durante uma estadia no Japão. Ela errou na primeira tentativa, e agora planeja seu próximo movimento. Ela é uma especialista em Kenjutsu e Kyudo, e atualmente vive fora do território.

Outra possibilidade é fazer com que os PCs tenham uma relação de parentesco com a mulher, e neste caso a busca seria para impedi-la de cometer mais crimes ou (o que é mais provável) ajudá-la. Ou talvez um grupo de PCs americanas e japoneses seja apanhado numa rede de intrigas, ilusões e assassinatos enquanto o filho do banqueiro e a samurai vingadora transformam a cidade em um campo de batalha.

Desvantagens: O gênero pós-holocausto tem seu próprio conjunto de clichês, como os mutantes, os guerreiros de estrada e os membros das tribos de pseudopunks. O GM terá de trabalhar muito para não acabar concentrando neles a campanha — a menos que ele decida se divertir com eles de propósito.

O Futuro Próximo – Cyberpunk

Neste cenário o holocausto nuclear nunca aconteceu, mas poderia ter acontecido. As multinacionais governam o mundo e seus agentes, os neo-samurais, fixers e netrunners, são a própria lei (para mais informações sobre este cenário, veja os livros *GURPS Cyberpunk* e *GURPS Cyberworld*). Os artistas marciais se ajustam muito bem neste mundo. O romance que deu origem ao gênero cyberpunk *Neuromancer* descreve um guarda-costas assassino Treinado Por um Mestre (Hideo) completado com as perícias Arqueiro Zen e Luta às Cegas.

Neste universo high-tech, os assassinos e os soldados das multinacionais devem ser eficientes tanto nas perícias com armas de fogo quanto no combate desarmado. Os artistas marciais podem ter suas habilidades aumentadas com o uso de caros dispositivos implantados (v. pág. 127). Mas o especialista em combate corpo-a-corpo sem implantes terá a vantagem de não depender de armas caras e outras bugingangas detectáveis.

Vantagens: Este cenário permite uma variedade muito grande de personagens, não apenas artistas marciais, ampliando desta maneira as opções tanto dos jogadores quanto do GM.

Desvantagens: As mesmas do cenário do século XX. Em um ambiente ultra-tech, o número de armas letais só aumenta. Mas o GM pode evitar isso preparando situações nas quais as armas são detectáveis e proibidas — mas a mão treinada não pode ser detectada enquanto não for usada.

Uma Galáxia Muito, Muito Distante

Uma campanha de ficção científica pode ser ambientada em qualquer futuro possível, como descrito no *GURPS Viagem Espacial*. Existem diversas possibilidades interessantes para as artes marciais. Os esportes sangrentos podem ser comuns em algumas culturas intergalácticas, os PCs podem ser os gladiadores do futuro, escravos ou profissionais do “entretenimento.” Entre outras coisas, eles podem lidar com lutadores alienígenas (com habilidades e estilos de artes marciais exóticos), batalhas em gravidade zero e armas estranhas como os chicotes neurais e as vibrolâminas.

Uma outra possibilidade é a campanha “space opera” na qual as espadas de luz e as pistolas de raios são as únicas alterações sobre os temas tradicionais das artes marciais; veja um exemplo de cenário de “space opera” que inclui alguns elementos das artes marciais no suplemento *GURPS Lensman*. Novos estilos podem tirar vantagem dos dispositivos de alto NT, incorporando seu uso em manobras e perícias. O

Viagem no Tempo

Muitos artistas marciais adorariam se deslocar no tempo. Viajar ao passado para aprender com os grandes mestres da história e das lendas é uma das fantasias favoritas. Os lutadores mais agressivos prefeririam voltar no tempo para lutar com estes mestres.

Para outros viajantes do tempo, um combate desarmado mas extremamente habilidoso pode ser uma companhia desejável, principalmente se ele preferir o anonimato e os equipamentos high-tech não puderem ser exibidos abertamente nos tempos primitivos.

De Mãos Vazias pelo Tempo

O professor Marcus recostou-se na cadeira. "Sim, consegui construir um deslocador de espaço-tempo. Para que eu preciso de vocês? Bem, acontece que meu assistente Gregor resolveu dar um passeio não autorizado e quero que vocês o tragam de volta. O motivo pelo qual preciso de um grupo de mestres de caratê é que existe uma pequena desvantagem com esta máquina. Só matéria viva pode ser mandada de volta no tempo. Não sou capaz de mandar nada além de seus corpos nus. Nada de equipamentos, nada de armas. E como vocês nunca estão desarmados..."

ninja usa trajes camaleão e outras ferramentas ultra-tech. O GM que planeja este tipo de campanha deve assistir o filme *A Fortaleza Escondida* de Akira Kurosawa, e em seguida o filme que foi inspirado neste clássico do cinema de samurai japonês, *Guerra nas Estrelas*.

Vantagens: Em uma campanha cinematográfica, os dispositivos ultra-tech impedem que as habilidades especiais dos artistas marciais desequilibrem as aventuras. Raças alienígenas e novos e estranhos mundos injetarão novidade nas tramas antigas.

Desvantagens: Diante de armas de mão capazes de destruir quartéis, a capacidade de derrotar um inimigo com um único golpe torna-se menos assombrosa. Quanto ao cenário cyberpunk, o GM pode criar situações que neutralizam estas armas, mas elas precisam ser trabalhadas com cuidado para não parecerem fabricadas.

TEMAS DAS CAMPANHAS

Depois de decidir o cenário, o GM deve pensar no tom da campanha. Que papéis devem representar a maioria dos PCs? Qual será o ponto focal da campanha (se houver algum)?

Algumas campanhas não tem nenhum tema central. O GM cria um cenário e os jogadores criam seus personagens, que então são soltos no mundo da campanha, que vão se deslocando de aventura em aventura. Este sistema funciona melhor em alguns cenários do que em outros, mas tem uma tendência a fazer a campanha dar uma impressão heterogênea. Para o GM que acha que a campanha é como um romance (ou série de romances) escrito a várias mãos com algum tipo de trama central, veremos algumas possibilidades a seguir.

Antes de escolher o tema o GM deve saber que tipos de personagens vão participar da campanha. Se for necessário, ele pode restringir os tipos de personagem àquelas que se adaptam ao tema escolhido.

A Busca

Os PCs estão percorrendo o mundo (ou país, ou região) em busca de alguma coisa. Este é o tema clássico de fantasia que se encaixa muito bem em uma campanha de artes marciais. Uma busca típica é a dos estilos secretos ou manobras conhecidas apenas por escolas antigas em locais remotos do mundo. Professores, armas mágicas e a cura de doenças estranhas (ou o Toque da Morte) são outros motivos possíveis para uma busca. Pessoas também podem ser o objeto de uma busca: um prisioneiro pode precisar de socorro, ou alguém deve morrer para cumprir um juramento de vingança. Ou talvez uma mensagem precise ser entregue, uma promessa precise ser cumprida, um talismã antigo precise ser obtido ou destruído...

Os PCs têm de *ser capazes de se movimentarem muito*: o objeto da busca não estará por perto. Nos tempos pré-modernos, o simples ato de ir de um vale para o próximo já podia ser uma busca. Nos dias de Hoje, é mais provável que uma busca signifique ter de ir de um continente para outro, às vezes atravessando regiões hostis. No futuro, a busca pode percorrer a galáxia.

Um bom inimigo para os PCs seria alguém que tem o mesmo objetivo e não se incomoda em sabotar seus competidores. Um outro tipo de adversário seria o oponente encarregado de impedir os PCs de alcançarem seu objetivo, seja ele uma personalidade demoníaca ou uma pessoa de princípios. ("Sentimos muito, mas agora que encontraram nosso vale, não podemos permitir que vocês saiam... nunca mais.") Qualquer um deles será uma ótima fonte de aventuras.



Vantagens: O PC tem um objetivo concreto a atingir, e isso faz com que seja mais fácil para o GM dirigir a campanha e prever as ações dos personagens. Haverá vários “ganchos” para aventuras, e o mais direto deles são as pistas que apontam para o objeto da busca. O clássico final falso (os PCs têm seu objetivo em vista e pensam tê-lo alcançado, quando descobrem que foram enganados) pode ser usado aqui e ali para temperar as situações.

Desvantagens: O que os PCs fazem depois de a busca acaba? A resposta mais fácil é dar a eles uma outra busca relacionada com a anterior (ex.: depois de encontrarem a princesa, eles terão de trazê-la de volta em segurança) mas, mais cedo ou mais tarde, todas as alternativas se esgotam e a campanha fica desprovida de finalidade. Evidentemente isto não tem de ser necessariamente um problema; algumas pessoas preferem que a campanha tenha um fim natural.

Fontes de Inspiração: As buscas são temas de muitos filmes; alguns bons exemplos são *A Fortaleza Escondida*, de Akira Kurosawa, e *Guerra nas Estrelas*. Embora não esteja relacionado às artes marciais, uma leitura obrigatória para o GM que planeja uma campanha de busca é *O Senhor dos Anéis* de J. R. R. Tolkien.

Servir e Proteger

Os personagens são todos policiais ou algum outro tipo de agente da lei. Na China e no Japão antigos muitos artistas marciais trabalhavam como guardiães oficiais da paz (para mais informações, veja os suplementos *GURPS China* e *GURPS Japan*).

Os policiais dos dias de hoje são treinados em alguma arte marcial (v. o parágrafo Corpo-a-Corpo Policial, na pág. 97) mas é pouco provável que sejam artistas marciais dedicados, exceto em uma campanha cinematográfica.

A maioria das aventuras gira em torno de investigações criminais, controle de sublevações e até mesmo o combate ao fogo (na China e no Japão antigos os magistrados também eram bombeiros). Uma possibilidade interessante seria, por exemplo, utilizar as tramas dos filmes policiais do século XX no Japão do século XVI. Os reis do vício seriam os gangsters do jogo, as brigas de bar seriam transformadas em batalhas de espada entre samurai bêbados, e as perseguições de carro seriam substituídas pela perseguição a cavalo ou até mesmo a pé. Os ninjas são antagonistas adequados, mas também podem ser aliados e até heróis; muitos senhores da guerra tinham clãs ninjas tão leais a ele quanto seus samurai, e realizavam o trabalho que o samurai não podia fazer.

Fontes de Inspiração: O filme *Code of Silence* de Chuck Norris é o exemplo típico de filme policial/de artes marciais.

Os Estudantes

Os PCs são membros de um *dojo* ou *kwoon*, seja como estudantes ou como instrutores. A campanha se desenrola em torno da escola e de seu progresso. O cenário provavelmente seria o do início do século XX ou um pouco antes, quando as escolas eram muitas vezes o centro das intrigas políticas e quando a rivalidade entre escolas era muitas vezes resolvida com duelos até a morte ou mesmo guerras totais nas ruas. Em épocas anteriores, a escola poderia ser um templo e os PCs, monges dedicados a seu serviço.

Boa parte da campanha será passada aprendendo e se especializando. A interpretação de partes específicas das sessões de treinamento pode ser muito divertida, especialmente se houver rivalidade dentro da escola, com algumas facções tentando fazer com que as outras dêem uma má impressão. Desafios feitos para os PCs podem acabar envolvendo a escola inteira. Uma situação típica é a da escola rival tentando



Os Sobreviventes

As aventuras pós-holocausto têm frequentemente cruzado o caminho das artes marciais, tanto nos livros quanto nos filmes. Faz sentido supor que, se a sociedade entrar em colapso (e com ela os meios de construir armas modernas) aqueles que dominarem as antigas perícias de combate desarmado se tornarão forças poderosas na nova ordem (v. na pág. 144 uma descrição mais detalhada deste cenário).

Abriço, Abriço

O PC encontra um velhinho que o guia até um abriço especial, construído pouco antes das armas nucleares serem detonadas. Este abriço contém muita comida enlatada, armas, combustíveis e outros equipamentos, e somente o velhinho sabe o código que abre a entrada do reduto inexplorável.

O problema é que entre os PCs e o abriço existe uma tribo de mutantes selvagens, liderada por um insano mestre de artes marciais que ensinou a eles tudo que suas mentes irradiadas conseguiram absorver. Outro problema é que os PCs não têm mais munição para seu armamento portátil. Felizmente eles não mataram as aulas de caratê.

Idéias de Aventura

Entre as idéias de aventura que veremos a seguir, incluem-se tanto aventuras de artes marciais puras como alguns crossovers.

O Segredo Mortal

Os PCs encontram um artista marcial e mercenário muito viajado que afirma ter encontrado um homem capaz de matar seu oponente à distância com apenas um gesto. Este mestre vive nos arredores de um vilarejo remoto de um país assolado pela guerra civil. A unidade do mercenário foi aniquilada e ele teve de deixar o país às pressas, mas quer encontrar novamente aquele homem. Ele pede aos PCs que o ajudem a encontrá-lo, pois acha que conseguirá convencê-lo a ensinar suas técnicas secretas.

A própria viagem para a área em conflito e a busca da pessoa já por si só já seriam uma aventura. Mas, ao chegar lá, eles descobrem que aquele homem é procurado por uma seita secreta de assassinos. Aparentemente ele é um ex-membro e eles desejam silenciá-lo. Os assassinos têm ligações com as forças que controlam a área, e se os PCs desejarem ajudar o sujeito, terão de enfrentar um exército e um grupo de assassinos que esquadrinham o campo. O desempenho de nossos heróis numa situação como esta é um elemento chave para que o velho homem decida se eles são alunos de valor.

Bandido Dragão

Um feiticeiro maligno capturou um Homem-Drágo Dourado (v. pág. 110) dono de perícias lendárias (no mínimo o dobro de pontos de personagem de um PC médio). Ele controla o herói com uma mágica Condicionamento. Até agora, o Homem-Drágo ajudou a incendiar uma cidade, quase matando diversos moradores.

Os PCs podem ser Homens-Drágoes enviados para fazer o que for necessário, agentes da lei locais, ou guerreiros tentando impedir o necromante de combater seu rival. Eles têm de impedir não apenas o monge renegado mas também os capangas do necromante. E para tornar as coisas ainda piores, a menos que os PCs consigam provar que o Homem-Drágo é um cúmplice involuntário, o governo local usará o incidente como desculpa para perseguir todos os membros do Templo do Dragão.

Continua na próxima página...

derrotar ou destruir o *dojo* dos personagens. Isto pode acabar resultando em torneios públicos, duelos particulares ou guerras totais. O governo pode repentinamente banir a prática de artes marciais nas escolas (se elas já não haviam sido consideradas contra-venção anteriormente) forçando-as a viver na clandestinidade; os PCs terão de evitar serem descobertos, identificar informantes, procurar locais de encontro secretos e planejar reuniões e quem sabe até mesmo conspirar para derrubar o governo.

Hoje em dia, haveria menos perigo, mas ainda assim muita ação. Os torneios não são tão perigosos, embora nos eventos de contato total exista a possibilidade dos ressentimentos serem resolvidos com selvageria. E as brigas nos becos contra os sezuques de kimonos de seda do falso mestre Chang podem ser mortais. É mais provável que a escola seja a base de operações dos PCs do que sua fonte de aventuras. Em qualquer cenário, ela é um local útil para reunir os PCs e introduzir novos membros.

Vantagem: O tema da escola dá aos PCs o incentivo para trabalharem em conjunto, em busca de objetivos comuns.

Desvantagens: No século XX, as escolas de artes marciais são, em geral (pelos menos aquelas que têm boa reputação), lugares quietos e ordeiros. Por isso, elas não seriam o ponto central ideal de uma campanha recheada de ação.

Fontes de Inspiração: O filme de Bruce Lee, *A Fúria do Dragão*, é um exemplo perfeito de campanha centrada em uma escola.

A Guerra é o Inferno

Os PCs são apanhados em meio a uma guerra. Eles podem ser soldados lutando para qualquer um dos lados (para o lado mercenário desta campanha, v. o parágrafo *Soldados da Fortuna*, abaixo), civis ou viajantes surpreendidos pelo conflito.

Num cenário histórico anterior às armas de fogo (v. acima), os artistas marciais são um recurso cobiçado, tanto como instrutores de soldados quanto como soldados de elite. Lutadores sábios e famosos podem se tornar oficiais do exército; o sistema de combate de massa descrito no *GURPS Conan*, *Horseclans*, *Japan* ou *Vikings* será útil para conduzir as operações estratégicas. Os artistas marciais cinematográficos terão a chance de enfrentar oponentes com armaduras, um desafio maior do que os durões do bairro ou as ganges de bandidos.

Neste cenário pré-moderno os generais podem tentar contratar lutadores habilidosos, ou em uma sociedade mais repressiva, recrutá-los à força. Os PCs que não desejarem se juntar a nenhum dos lados terão de fugir de ambos, viajando por uma zona rural devastada.

Outra possibilidade é os PCs serem observadores inocentes; eles podem ser estrangeiros sem nenhuma intenção de se envolverem no conflito, ou pertencerem a uma minoria sem lealdade à classe dominante que conduz a guerra. Em qualquer caso, o deixar a região seria sensato, mas difícil. Provavelmente a comida seria escassa, pois os exércitos requisitam o que eles precisam ou simplesmente saqueiam as áreas conquistadas. As tropas estão concentradas em algumas áreas e os desertores fogem para o campo; o banditismo torna-se muito comum principalmente nas áreas desmilitarizadas para onde os PCs podem estar tentando ir.





Como o deslocamento é feito a pé ou a cavalo, os refugiados enfrentarão uma longa e perigosa jornada.

Nos tempos modernos, os artistas marciais enfrentarão ainda mais perigos. No Japão do século XVII, por exemplo (v. pág. 9), a introdução das armas de fogo marcaram o início do fim da classe dos samurais; os mestres espadachins avançavam imprudentemente contra tiros de mosquete e eram dizimados às centenas. Os PCs samurais podem unir-se à minoria inovadora existente entre a nobreza japonesa e começar a usar e promover as armas de fogo. Ou podem procurar armas e táticas para reduzir a eficiência das armas de fogo. Arcos compostos, por exemplo, têm mais rapidez e precisão do que as armas primitivas de pólvora negra; os samurais cavaleiros seriam capazes de atingir formações inimigas à distância, fora do alcance dos mosquetes. Claro, isso implicaria em aprender táticas de guerrilha, o que seria contra sua personalidade.

Em NT5+, as armas de fogo automáticas reduzem significativamente o valor do artista marcial na guerra, tornando improvável seu recrutamento somente por suas perícias. Ainda assim, a espionagem e outras missões secretas sempre requerem pessoas que sejam capazes de realizá-las sem o uso de armas. Os artistas marciais podem se associar a especialistas militares de *Special Ops*.

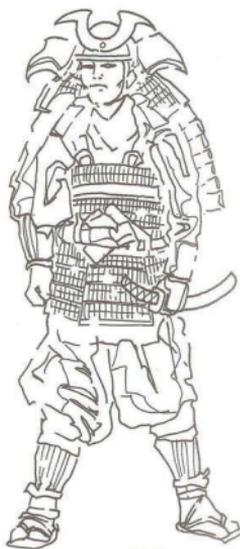
Vantagens: Se forem militares, os PCs terão de obedecer às ordens de seu superior, permitindo assim que o GM os “conduza” até a próxima aventura. Quase todos os tipos de aventuras podem ser ajustados a esta campanha, desde as do gênero matar e trucidar até as de mistério e intrigas complicadas.

Desvantagens: A campanha militar pode vir a ser muito restritiva para certos jogadores. (Se isto acontecer, o GM pode simplesmente deixá-los se ausentar sem permissão oficial e transformar a campanha em uma de renegados).

Uma Experiência de Aprendizagem

Este tipo de campanha está intimamente relacionado com o tema *Estudantes* (v. acima). A diferença é que a ênfase está no desenvolvimento do personagem como artista marcial. A “campanha” se concentra em suas vidas enquanto eles treinam e avançam desde o estágio de principiantes até a verdadeira maestria.

Embora isso possa parecer ser menos atraente do que interpretar ninjas sorrateiros ou aventureiros intrépidos, as possibilidades de interpretação são grandes. Se os PCs estudantes têm históricos diferentes (o filho de um pescador, um jovem nobre e um estrangeiro, por exemplo, ou um cenário moderno, um estudante de faculdade, um menino de rua e um artista esfomeado) sua interação pode ser interessante. Além disso, pode haver pequenas rivalidades entre estudantes (algumas das quais podem ser resolvidas depois da aula, fora do *dojo*), que são testes tanto de habilidade quanto de caráter, e também uma infinidade de subtramas envolvendo a vida pessoal dos personagens.



Idéias de Aventura (Continuação)

A Espada de Musashi

Num cenário moderno, uma série de assassinatos assola a cidade da campanha. A arma usada em todos eles foi uma Katana. A maioria das vítimas, tanto americanos quanto japoneses, são homens de negócios envolvidos com uma multinacional fabricante de produtos químicos. Se se envolverem nessa trama, os PCs acabarão enfrentando o assassino, um fantasmagórico samurai usando uma armadura completa que brando a katana com perícia sobrenatural, e que se autodenomina Miyamoto Musashi (v. pág. 88).

O espectro não está interessado em matar os PCs, pelo menos não no início. Novas investigações revelarão que o envenenamento acidental de um reservatório e a morte ou invalidez de dúzias de pessoas de uma pequena vila japonesa tem relação com a empresa. As ligações dela com a Yakuza se encarregam de mandar reforços para proteger os executivos que sobreviveram, e também para cuidar de todos os que souberem demais. Quem controla o fantasma de Musashi? Os heróis terão de descobrir antes de enfrentá-lo novamente.



As Artes Marciais em Outros Cenários GURPS

O sistema *GURPS* já foi usado com muitos cenários de ficção. Veremos a seguir algumas sugestões de outros livros *GURPS* já publicados, nos quais o GM pode introduzir as regras de artes marciais.

Conan o Bárbaro

O mundo de Conan está repleto de raças e povos estranhos, todos amantes das batalhas e respeitadores do guerreiro. O Panacrácio ou seu equivalente se encaixa na maioria dos reinos civilizados. E o reino de Hyboria, governado por um feiticeiro, tem um clã de assassinos que usa bastões especiais para atacar pontos de pressão (v. o *GURPS Conan*, pág. 57).

O próprio Conan é perito em muitas armas, principalmente a espada e o arco, mas não em um estilo específico. Ele é apenas muito bom. Reage bem diante de qualquer pessoa capaz de se equiparar a ele em força e coragem, e poderia convidar um guerreiro experiente a acompanhá-lo em uma aventura.

Lensman

O universo *Lensman* de E. E. "Doc" Smith (como descrito em seu suplemento de *GURPS*) é o cenário ideal para uma campanha de artes marciais. Todos os membros da Patrulha Galáctica e os Fuzileiros Espaciais recebem treinamento em artes marciais, bem como os guerreiros de diversas outras raças. Ações de abordagem realizadas por fuzileiros armados com machados espaciais são tão comuns quanto os duelos com armas de feixes, e as cortinas de força defensivas embutidas nas armaduras são vulneráveis a ataques em "câmera lenta", como socos e chutes. Este cenário é também completamente cinematográfico e os personagens que têm a vantagem Treinado por um Mestre se encaixariam perfeitamente, ao passo que os poderes do chi seriam o complemento ideal para os poderes psíquicos de um *Lensman*.

Continua na próxima página...

Vantagens: Haverá menos viagens e consequentemente menos trabalho de controle para o GM. Esta campanha pode nunca deixar os limites da cidade ou do vilarejo onde se iniciou. Os PCs terão de pensar e interpretar, ao invés de simplesmente matar e trucidar. Esta é uma grande campanha para jogadores que gostam de fazer seus personagens interagirem.

Desvantagens: Manter o interesse em uma campanha destas é um verdadeiro desafio, tanto para o GM quanto para os jogadores. O GM precisa ter conhecimento baseado em experiência ou fazer uma boa pesquisa sobre os métodos de ensino e os casos a utilizar durante o jogo. Jogadores mais voltados para a ação podem achar isso meio chato.

Fontes de Inspiração: O filme *Karatê Kid* é uma síntese deste tipo de campanha.

Soldados da Fortuna

Os PCs são mercenários que ganham a vida vendendo suas perícias. Numa campanha pré-moderna, os artistas marciais terão muitas oportunidades de comercializar suas perícias. Mesmo hoje em dia, os especialistas em combate corpo-a-corpo são valiosos como guarda-costas ou caçadores de recompensas, especialmente em áreas onde as armas são estritamente controladas pelo governo.

Os personagens precisam construir uma boa Reputação para atrair clientes. Outra possibilidade é a campanha começar com os PCs de aluguel trabalhando para um patrão semi-permanente, que pode ser um Patrono, um Aliado ou colega PC. Exemplo, um famoso lutador profissional de boxe pode ter um pequeno séquito de seguranças bem treinados. Ou, se suas perícias forem ilegais, os PCs podem ser "professores de guerrilha" muito bem pagos mas em constante perigo.

Vantagens: Por controlar o "mercado de mercenários", o GM pode lançar os jogadores em aventuras com facilidade. Qualquer combinação de intriga e ação pode ser oferecida.

Desvantagens: A venda do talento vai contra os ideais filosóficos que existem por trás de muitos estilos de artes marciais, embora muitos artistas marciais históricos tenham atuado como mercenários ou guarda-costas.

Fonte de Inspiração: *Os Sete Samurais* de Akira Kurosawa

O Vigilante Justiceiro

Este é um dos elementos principais da ficção: os personagens são combatentes do crime, que usam suas perícias fantásticas para fazer justiça, às vezes à margem da lei. Seu objetivo é combater os criminosos que a polícia não pode ou não quer enfrentar. Em muitos casos, o personagem corre tanto perigo do lado das autoridades quanto do lado dos bandidos.

Os vigilantes têm de ocultar sua identidade para evitar a vingança dos criminosos e a perseguição da polícia. O vigilante uniformizado pertence mais ao universo das histórias em quadrinhos ao que do cinema, mas existem exemplos destes também.

Uma variação deste tema é o artista marcial andarilho, que vai ajudando os necessitados pelo caminho. Ele (ou eles) geralmente agem por conta própria, não exatamente como um fora da lei mas também não pedindo a ajuda dela. A origem deste tipo de personagem remonta à China antiga, quando os artistas marciais percorriam o campo, numa versão asiática dos cavaleiros errantes (v. o parágrafo o *Modo de Vida Chinês*, acima). Alguns *ronins* japoneses também serviram a boas causas, pelo menos na ficção popular. Portanto, este tipo de campanha é bom para quase todos os cenários.

Vantagens: O GM tem à disposição um grande número de filmes e romances para usar como fonte de inspiração. Esta campanha terá muita aventura, e satisfará os jogadores swashbucklers. Ela pode viajar muito ou ficar em um só local, conforme a preferência do GM e dos jogadores.

Desvantagens: A aventura pode degenerar em uma seqüência interminável de lutas a menos que o GM introduza alguns elementos de mistério e de investigação, que podem não agradar aos jogadores mais afeitos à ação.

Fontes de Inspiração: O tema do vingador mascarado é a pedra fundamental das histórias em quadrinhos. O exemplo clássico de um super-herói Artista Marcial é o Batman da DC Comics (que na verdade, com seu uniforme negro e o cinto cheio de truques, é um ninja high-tech). O tema do aventureiro errante está presente em inúmeros filmes. Em *O Retorno do Dragão*, Bruce Lee interpreta um justiceiro típico. A série *Kung Fu* também mostra este tema, assim como o filme *Sanjuro* de Akira Kurosawa.

As Artes Marciais em Outros Cenários GURPS

(Continuação)

Vampiro: A Máscara

Que melhor candidato para um verdadeiro mestre do que um vampiro imortal? Armas vêm e vão com o passar do tempo, mas saber como lutar com as mãos nunca sai de moda. Um artista marcial vampiro com alguns níveis de Velocidade, Fortitude ou Potência seria um artista marcial ideal (e aterradorante), ao passo que um caçador de vampiros que fosse também um verdadeiro mestre poderia muito bem ser um inimigo respeitável, mesmo para um vampiro poderoso.

Voodoo: A Guerra das Sombras

Na Guerra das Sombras, o conflito pode ser tanto espiritual quanto físico, e as artes marciais podem preparar o iniciado nos dois domínios. Aqueles que foram Treinados por um Mestre são iniciados, e seguem um caminho que desenvolve a força interior ao invés de suas relações com as forças exteriores. Os Ninjas e os Assassinos podem ser agentes das forças das sombras nas Lojas orientais, enquanto os capoeiristas podem também ser pais de santo no mundo da Guerra das Sombras.



A CRIAÇÃO de NPCs para campanhas de ARTES MARCIAIS

Bucha de Canhão

NPCs de Artes Marciais são um pouco mais difíceis de criar do que o NPC normal, pois existem perícias e manobras cujo desenvolvimento tem de ser acompanhado. Para reduzir o trabalho ao mínimo e manter o equilíbrio, os NPCs "bucha de canhão" devem ser eficientes em apenas um estilo. O GM pode dar a ele apenas as perícias primárias do estilo, eliminando todas as demais. Isto deixa as coisas simples; de todo modo, a maioria dos NPCs não serão estudantes muito avançados.

NPCs com "Personalidade"

Por outro lado, os NPCs mais importantes devem ser tratados como personagens normais em todos os aspectos, incluindo um repertório detalhado de artes marciais. Estes são os personagens que se tornarão os aliados, rivais ou inimigos principais do grupo. Use uma planilha de personagem completa para criá-los, e pense sobre suas personalidades. Para torná-los mais interessantes (especialmente numa campanha cinematográfica) eles podem receber peculiaridades apropriadas como, por exemplo:

Preferência por uma manobra específica, que é conhecida em um nível incrivelmente alto.

Preferência por uma arma fora do comum. O NPC pode ser um especialista nesta arma, ou (no caso de uma campanha cômica) completamente desajeitado.

Grande lealdade ao estilo, filosofia ou escola que escolheu.

Aversão particular para com os usuários de um determinado estilo. Isto pode ser expresso como um desejo de vencê-los em combate, ou uma recusa em ter qualquer coisa em comum com eles.

Uma preferência por aforismos ou ditados inescrutáveis. "Qual é o som de uma mão que aplaude?" Um livro sobre o Zen é um bom material de pesquisa sobre o assunto. Se um personagem exagerar na interpretação desta peculiaridade, o GM deve dizer-lhe que ele desenvolveu um Hábito Detestável.

Procura-se!

Os PCs estão sendo perseguidos por um inimigo muito poderoso, seja ele um clã ninja, as autoridades ou a Máfia. Os heróis não podem ficar muito tempo no mesmo lugar e *nunca* podem baixar a guarda. Às vezes este tipo de campanha é combinado com a *Busca* (acima) na qual os heróis procuram algo ou alguém enquanto são caçados por um outro personagem. Talvez o objeto de sua busca seja aquele (professor, arma, segredo, campo de batalha) que lhes dará a chance de escapar definitivamente, ou de uma luta justa.

Este tipo de campanha funciona bem na maioria dos cenários, apesar de nas situações futuristas existir a possibilidade dos personagens terem problemas para escapar de dispositivos de busca high-tech. O inimigo deve ser poderoso o bastante para que os personagens tenham consciência de que ficar e lutar seria suicídio. A campanha do tipo *Procura-se!* funciona melhor com grupos pequenos, até mesmo de um único PC.

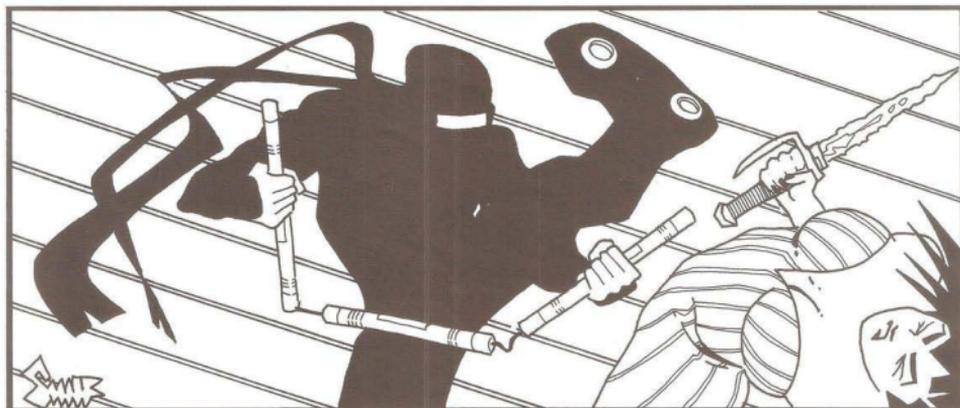
Vantagens: À medida que viaja, o PC pode se envolver em diversas situações mesmo enquanto tenta escapar de seus perseguidores. O GM ambicioso pode usar vários tipos de aventura, desde a mais pura pancadaria das artes marciais até a combinação crime/mistério/horror enquanto mantém o inimigo ameaçador nos bastidores, pronto para atacar. Os jogadores que gostam de variedade apreciarão a mudança contínua de cenário e ritmo. Para aqueles que gostam deste tipo de coisa, os PCs podem ser até mesmo criminosos fugitivos das autoridades.

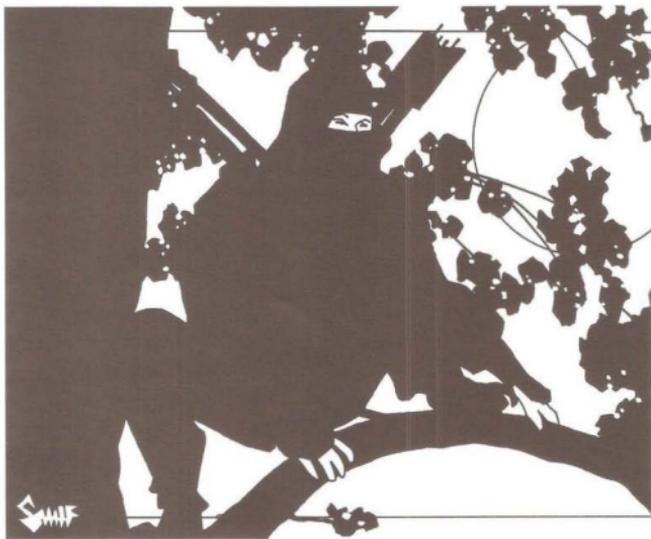
Desvantagens: Pode ser muito difícil controlar uma campanha do tipo *Procura-se!* com um grupo grande. As brigas dentro do grupo podem se tornar violentas. O GM terá muito trabalho para manter as coisas em constante renovação, para não falar nas mudanças de cenário à medida que os PCs viajam. Os jogadores nunca esquecem de que o GM está mexendo os pauzinhos.

Fontes de Inspiração: A série *Kung Fu* ou as histórias em quadrinhos *Kamui*.

Os Guerreiros da Noite

Esta é uma campanha ninja. Todos os PCs fazem parte do clã ninja secreto, ou estão do lado oposto, caçando os assassinos de preto. Dependendo da opinião que o GM tem do ninja, eles podem ser assassinos mercenários, fiéis servidores de seu senhor japonês, lutadores pela liberdade que de vez em quando alugam seus serviços para os ricos e poderosos, ou um culto sinistro com suas próprias finalidades ocultas. Existiram muitos clãs ninjas diferentes na história do Japão, e alguns deles não estavam de acordo uns com os outros por causa da lealdade que deviam a senhores guerreiros ou a lutas prolongadas e sangrentas entre feudos. Numa campanha cinematográfica, o GM pode criar dois clãs ninjas, um "bom" ou "neutro" e o outro "maligno" e deixar os PCs escolherem os lados — ou até melhor, serem apanhados no fogo cruzado.





No Japão histórico, os PCs ninjas precisam manter em segredo sua participação no clã, para não serem presos ou mortos (no caso de ninjas malignos) ou perderem eficiência (para os bons). Eles enfrentarão soldados treinados que em sua maioria são tão fanáticos e destemidos quanto eles. Os empregadores são ricos mercadores, nobres e até mesmo o próprio *xogun*. As atribuições variam, desde missões de reconhecimento para obtenção de informações até rapto, assassinato, sabotagens e comandos de assalto. Em muitos casos, o empregador não cumpre a palavra dada e tenta trair os ninjas depois que o serviço é realizado.

Pode ser que os cultos ninja ainda existam nos dias de hoje. Alguns deles podem agir em benefício da humanidade, mas é mais provável que eles trabalhem por dinheiro. Eles provavelmente usarão armas e ferramentas modernas, chegando até mesmo a excluir as antigas e tradicionais. Isto será necessário se quiserem mesmo ter sucesso, pois o "inimigo" usa armas automáticas, equipamento de vigilância eletrônica high-tech e outros recursos. Entretanto, numa campanha cinematográfica o ninja é mestre de muitas habilidades estranhas, e é capaz de enfrentar a tecnologia moderna mesmo recorrendo apenas aos métodos tradicionais.

Outra possibilidade para este tipo de campanha seria fazer dos PCs ninjas renegados, também chamados de *nukenin*. Neste caso, a campanha torna-se uma variação do tipo *Procura-se!* O ninja renegado no Japão histórico enfrenta grandes riscos; eles são caçados pela mais poderosa organização do submundo de todos os tempos e serão mantidos afastados ou até mesmo mortos pelo resto da população se sua identidade for descoberta.

Nos dias de hoje, este tipo de PC terá mais facilidades para lidar com a sociedade como um todo. Por outro lado, ninguém acredita que está sendo caçado por um ninja, até ser tarde demais. Um clã ninja, ou até mesmo um assassino solitário, é aterradoramente o suficiente para ser usado em uma campanha de *Horror* (v. texto na coluna lateral, págs. 142-3).

Em uma campanha realista o GM deve ter em mente que o Ninjutsu é ensinado atualmente em diversas escolas nos Estados Unidos, e vem se tornando um estilo de arte marcial respeitado, que tem seu foco na defesa pessoal e na sobrevivência. Algumas escolas estão simplesmente tentando se aproveitar da fama ninja para ganhar dinheiro, mas outras são locais honestos nos quais instrutores treinados no Japão ensinam o estilo de combate taijutsu (v. pág. 93) além dos aspectos básicos da filosofia ninja. O GM e os jogadores que tentam criar um ninja real devem pesquisar estas escolas.

A Busca do Mestre

Quando um PC quer aprender um novo estilo, uma antiga e honrada sub-trama pode entrar na campanha. Esta é a da Busca do Mestre, aquele professor que pode transmitir a sabedoria e o treinamento que o aspirante a estudante precisa aprender.

Isto faz muito mais sentido numa campanha histórica (quando os professores eram raros e muitas escolas viviam na clandestinidade) ou em uma campanha cinematográfica (na qual não existe o título "Mão da Morte — Professores" nas Páginas Amarelas).

Até mesmo numa campanha realista ambientada nos dias de hoje, a busca é possível. Neste caso, encontrar o mestre pode não ser tão difícil quanto convencer-lo de que você digno de aprender sua arte. O mestre pode definir tarefas a serem executadas, e elas podem não fazer muito sentido — podem até ser ilegais ou maléficas. (E talvez o sejam mesmo. Ninguém nunca disse que todos os mestres são pessoas de bem. Como o candidato a estudante reage a isto é um desafio de interpretação).

Outra variação possível é o anúncio, feito pelo professor atual do PC, de que ele não pode mais ensiná-lo em seu presente nível de compreensão. Então ele o envia em uma missão de algum tipo, com a promessa de mais treinamento quanto retornar. Ou então o professor atual diz que o estudante atingiu o nível máximo que ele pode ensinar, e manda que ele procure seu próprio mestre.

O mestre tradicional parece ser incrivelmente velho. Ele se veste e age de uma maneira totalmente tradicional, exceto quando opta pela excentricidade. Aparente fragilidade mas é capaz de grandes proezas quando o estudante menos espera. Ele sempre sabe o que o estudante precisa, e normalmente isto é exatamente o oposto do que o estudante quer. Ele pode ter a audácia de terminar o treinamento do estudante desaparecendo ou morrendo.

Este é o estereótipo. O mestre nunca é o que o estudante espera, mas o mestre descrito acima é exatamente o que o jogador pode esperar se ele lê romances de artes marciais. Portanto, convém mudar o script.

O GM pode surpreender os jogadores fazendo o mestre ser jovem. Ou mulher. Ou um alcoólatra irremediável. Ou estúpido (muitos chutes na cabeça?) Ou maligno. Ou ambicioso. (Claro que eu lhe ensino os Sete Chutes Secretos. Isto custará \$30.000 em ouro. Para cada um de vocês). O mestre nunca é o que o estudante espera.

Regras Absurdas

O GM que estiver conduzindo uma campanha pastelão (v. texto principal) pode usar algumas das regras que veremos a seguir (algumas das quais apareceram pela primeira vez no livro *Special Ops*) para simular alguns dos temas encontrados nos filmes de kung fu que passam tarde da noite na TV.



Nudez à Prova de Balas

Os personagens dos jogadores são capazes de aumentar sua DP tirando a roupa. Usar uma camiseta rasgada significa DP igual a 3; ficar com o torso nu significa DP 5 e a nudez total significa DP igual a 7. Os PCs mulheres acrescentam um bônus adicional igual a +1.

Lei de Controle de Armas

O inimigo raramente usa armas. Quando as têm, ele ameaça o PC com ela e nunca se defende de golpes com o objetivo de desarmá-lo. Na maioria das vezes, os bandidos usam armas brancas.

Artistas Marciais Anônimos

Todo NPC que o personagem encontrar, desde o verdureiro da esquina até o engraxate, tem NH 16+ em Caratê e Judô e está louco para usá-los, tanto pró quanto contra o NPC. Todo ataque é precedido de kiais altíssimos. A cada minuto o grupo escuta gritos e pancadas surdas, como corpos em queda; se investigarem, acharão uma discussão doméstica rotineira sendo resolvida com chutes e golpes de mão.

Academia Imperial dos Cadetes de Tiro

Se a Lei de Controle de Armas (acima) for infringida, os bandidos nunca acertam o primeiro tiro nem usam rajadas de armas automáticas. As balas sempre passam suficientemente perto do PC para ele perceber que está sendo alvejado, mas nunca é ferido.

Diversão Maior que a Vida

As regras opcionais de Atordoamento aplicam-se ao PC (e a alguns NPCs selecionados) mas não à maioria dos mortais (incluindo os atacantes bucha de canhão). Com efeito, isto dá aos heróis 60 ou mais "pontos de vida" contra os dez de seus inimigos. Parece com os velhos tempos do RPG, não é verdade?

Vantagens: Os PCs ninjas tem objetivos semelhantes, o que facilita a cooperação. Como o termo "ninja" vem sendo aplicado a grupos tão diversos, o GM pode usá-lo para rotular um super grupo de artistas marciais, uma organização com objetivos comerciais ou qualquer outra coisa entre esses dois extremos. O ninja é um inimigo interessante e letal.

Desvantagens: os personagens podem acabar sendo muito parecidos entre si, e o GM pode acabar tendo de enfrentar a síndrome da "Legião dos Super-Clones". (Para evitar isso, é preciso dar ênfase à personalidade e à interpretação). O ninja geralmente é tido como maléfico, e muitos jogadores não gostam deles como personagem.

Fontes de Inspiração: *Octagon: Escola de Assassinos*, de Chuck Norris, e muitos outros.

Comédia Kung Fu

Uma outra possibilidade para a campanha de artes marciais é o estilo humorista. Em geral, os filmes de artes marciais são ricos em humor não-internacional, devido à má tradução e os scripts ainda piores. A trama estereotipada dos filmes de Kung Fu consiste em uma seqüência de lutas amontoadas em uma trama quase sem sentido. É comum encontrar "pérolas" como "Então você quer lutar, hein?" ou "Você não parece ser tão durão assim." Alguns destes filmes têm inclusive a intenção de fazer rir.

A campanha humorística pode usar qualquer cenário ou tema, mas as situações e os personagens devem ser clichês exagerados. Onde quer que os PCs vão, eles encontram alguém que deseja lutar, e por alguma razão todos estes adversários são exímios artistas marciais. Os bandidos não têm nenhuma motivação clara, além de tentar provar sua superioridade derrotando o herói.

As regras opcionais de Atordoamento (págs. 67-8) devem ser usadas. Na maior parte das vezes, ninguém deve se machucar seriamente. Tanto os PCs quanto os NPCs devem ter uma combinação de grandes Níveis de Habilidade e uma falta de jeito inoportuna. Antes de qualquer manobra ser tentada o GM pode jogar 2D-12 para determinar um redutor de DX para aquele turno. Os resultados devem ser comparáveis às melhores comédias pastelão e com poucos danos. Se alguém tenta uma Voadora, o GM pode fazê-lo atravessar uma vidraça e sair intacto do outro lado, exceto pelo ego. Um Golpe Vigoroso que falha o alvo pode fazer com que o "herói" fique com seu punho preso na parede. O GM deve atribuir pontos de personagem aos PCs (ou jogadores) que conseguirem mover seus lábios fora de sincronia com as palavras, para imitar a má dublagem.

Este tipo de campanha não é para todo mundo, e é pouco provável que dure mais do que algumas sessões. O GM deve levar em consideração a tolerância de seus jogadores para com os truques dos filmes de Kung Fu baratos. Se eles não conseguirem assistir a mais do que um filme ruim de artes marciais por vez, é provável que esta idéia funcione melhor como uma aventura única ou talvez como uma mudança de ritmo para uma outra campanha.

GLOSSÁRIO

Cada palavra é seguida de seu local de origem. C significa China, J é Japão e M Malásia ou Indonésia. Os demais países são indicados por extenso.

Bokken (J): katana de treinamento, feita de madeira, e suficientemente pesada para ser considerada também uma arma.

Bushi (J): membro da classe guerreira no Japão (inclui não apenas a nobreza, mas também os soldados comuns). Portanto, *bushido* significa o "caminho do guerreiro" ou o código de comportamento apropriado para ele.

-ca (J): praticante de arte marcial. Um judoca, por exemplo é o estudante de judô. Não se deve acrescentar este sufixo a nenhum termo que não seja de origem japonesa. Note também que o lutador do sumô é um *sumotori*, e não um "sumoca".

Chambara (J): drama centrado no combate heróico e com alto nível de habilidade.

Chi (C): literalmente, "respiração", energia interior encontrada em todos os seres. Em japonês, ela é chamada ki.

Chu'anfa (C): técnica de boxe ou combate desarmado.

Daisho (J): par de espadas, as duas espadas que eram usadas juntas e são a marca registrada do samurai.

Dan (J): literalmente, "degrau". Sistema de graduação para artistas marciais que passaram do nível de faixa preta (Primeiro Dan); cada Dan representa um nível acima, e o décimo Dan geralmente é o grau máximo. Usado originalmente no Judô, o sistema é hoje empregado pela maioria das artes marciais asiáticas.

Do (J): "Caminho", aplicado à maestria em qualquer perícia, inclusive as artes marciais altamente artísticas.

Dojo (J): escola de artes marciais (v. também *kwoon* e *salle*, mais adiante)

Gi (J): kimono, normalmente um par de calças e jaqueta brancos usados para praticar as artes marciais.

Gum (Coreia): espada longa coreana, equivalente à katana japonesa.

Guru (M): homem sábio, professor de artes marciais

Hakama (J): saia dividida e presa com laço sobre o kimono, dando a aparência de calças. Usada como parte do traje padrão do aikidô e algumas outras artes marciais.

JKD: abreviação comum de Jeet Kune Do.

-Jutsu (J): técnica ou estilo voltado para o combate

Kata (J): série de movimentos praticados pelo estudante como uma dança, destinados ao aprendizado das perícias avançadas.

Ki (J): força ou espírito vital. V. *chi*.

Kiai (J): grito das artes marciais dado durante o ataque, útil para canalizar a energia.

Kwoon (C): escola de artes marciais.

Mestre (português do Brasil): mestre, professor de artes marciais.

Ninja (J): membro de um dos vários clãs secretos de espionagem, assassinos e sabotadores do Japão feudal. Na acepção geral do termo, alguém que pratica o ninjutsu (v. pág. 93).

Obi (J): faixa ou cinto amarrado em torno do kimono na altura da cintura. Usado nas artes marciais para indicar o nível do estudante.

Ronin (J): Literalmente, "homem-onda", um samurai sem clã que foi rejeitado pelo clã ou cujo clã foi aniquilado.

Salle (França): escola de esgrima ou savate.

Sensei (J): professor de artes marciais.

Shinai (J): espada de bambu para treinamento.

Sifu (C): professor de artes marciais.

Sumô (J): luta tradicional japonesa, esporte popular até hoje.

Sumotori (J): praticante do sumô (acima).

Tao (C): "Caminho" (v. pág. 7), o aprendizado do tao de qualquer perícia ou função implica em adquirir total maestria nela.

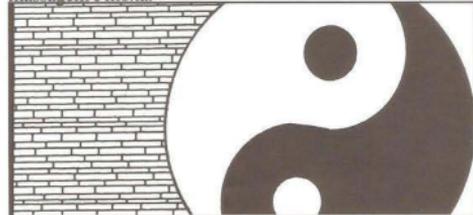
Tatami (J): colchão de palha ou madeira usado nas casas japonesas. A maioria dos dojos tradicionais são revestidos com um tatami de madeira. Os estudantes não podem andar nele calçando sapatos, e também precisam se curvar antes de entrar.

Tenglokok (M): turbante tradicional usado pelos artistas marciais malaio.

TKD: abreviação comum de Tae Kwon Do.

Tong (C): sociedade, grupo ou gangue chinesa. Não necessariamente criminosa ou secreta, mas geralmente ambas.

Yin/yang (Asiático): conceito filosófico relativo aos pares de forças opostas e complementares. Seu símbolo é usado por muitos estilos de artes marciais. O símbolo do yin/yang aparece abaixo. Além disso, indica tratamento por acupuntura, massagem e moxa.



BIBLIOGRAFIA

Não-ficção

Os livros que veremos a seguir contêm informações interessantes sobre a história e os estilos de artes marciais.

Ancient Art of Ninja Warfare de *Stephen K. Hayes*.

The Complete Martial Arts de *Paul Crompton*.

Comprehensive Asian Fighting Arts de *Donn F. Draeger e Robert W. Smith*.

Kung Fu: History, Philosophy and Technique de *David Chow e Richard Spangler*.

Weapons and Fighting Arts of the Indonesian Archipelago de *Donn F. Draeger*.

Ficção

Os livros relacionados a seguir podem dar algumas idéias de personagens e aventuras para os mestres e jogadores.

Blackcollar de *Timothy Zahn*. Tropas de elite, forças especiais futuristas com implantes biônicos e treinamento ninja enfrentam conquistadores alienígenas no futuro.

Os romances de James Bond escritos por *Ian Fleming*. Em particular Com 007 só se Vive Duas Vezes.

Marathon Man de *William Goldman* e sua continuação *Twins*. Um dos personagens principais deste livro é especialista em combate corpo-a-corpo.

Modesty Blaise de *Peter O'Donnell* e suas continuações, A Taste For Death, Sabre-Tooth, The Impossible Virgin e I Lucifer entre outros. Os personagens, situações e ação destes romances são modelos perfeitos para aventuras de RPG.

Ninja de *Eric Van Lustbader* e sua continuação *The Miko*. Estes trabalhos estão repletos de habilidades cinematográficas e engenhocas ninjas chocantes.

Histórias em Quadrinhos

As histórias em quadrinhos estão repletas de temas relacionados com artes marciais. Você encontrará a seguir alguns exemplos. Várias editoras estão traduzindo e publicando gibis japoneses. Eles são cenários fantásticos para campanhas de RPG.

Badger, *First Comics*. Repleto de artes marciais misturado com humor: O criador do Badger, *Mike Baron*, é um praticante de artes marciais e dá ênfase para os detalhes nos gibis que escreve. (Como o patrono de *Badger* é um mago genuíno, este gibi é um cross de artes marciais com magia.)

Daredevil, *Marvel Comics*.

Green Arrow, *DC Comics*.

Kamui, *Viz*.

Lone Wolf & Cub, *Dark Horse*.

Ninja High School, *Eternity Comics*.

Power Man and Iron Fist, *Marvel Comics*.

Master of Kung Fu, *Marvel Comics*.

Usagi Yojimbo, *Fantagraphics e Dark Horse*.

The X-Men, *Marvel Comics*.

Filmes

Existem filmes de artes marciais demais para relacionar todos eles aqui. O número de filmes de artes marciais bons, por outro lado, é bem menor. A lista a seguir está longe de ser completa.

O Grande Dragão Branco

Fúria do Dragão Neste filme *Bruce Lee* luta contra uma escola japonesa de artes marciais no começo do século XX.

Código do Silêncio

Dragão: A História de *Bruce Lee*. Uma biografia de *Bruce Lee*. Mostra algumas das dificuldades enfrentadas por mestres de artes marciais que desejam desenvolver e ensinar novos estilos.

Operação Dragão. O filme clássico de artes marciais de *Bruce Lee*. Obrigatório.

Fists of Fury

A Fotaliza Escondida de *Akira Kurosawa*

Caratê Kid

The Kentucky Fried Movie. Os mestres que desejarem conduzir uma campanha humorística podem buscar inspiração neste filme. Contém uma seqüência que é uma paródia de *Operação Dragão*.

Kickboxer

007 Contra o Homem da Arma Dourada

Mortal Kombat. Um filme de artes marciais four-color, inspirado no video-game de mesmo nome.

Octagon, Escola de Assassinos. Filme de *Chuck Norris* que descreve um acampamento ninja.

Rajada de Fogo. Estrelado pelo filho de *Bruce Lee*, *Brandon*.

O Vôo do Dragão

Sanjuro

Fúria Incontrolável. Uma mistura interessante de artes marciais e horror. *Chuck Norris* usa sua perícia contra um homem que não pode ser morto.

Os Sete Samurais. Filme clássico de samurai dirigido por *Akira Kurosawa* que foi mais tarde usado como inspiração para o faroeste *Sete Homens e um Destino*.

Guerra nas Estrelas, O Império Contra-ataca e O Retorno de Jedi. O filme tem lutas de espada, a busca do auto-desenvolvimento, professores anciões e habilidades místicas — não deixe as espaçonaves e as armas de raios enganá-lo, eles são filmes de artes marciais!

Street Fighter II. Outro filme de artes marciais four-color baseado em um video-game.

Com 007 só se Vive Duas Vezes. *James Bond* (*Sean Connery*) se torna um ninja.

Séries de TV

Besouro Verde. Não se trata de um filme de artes marciais, mas foi nesta série que *Bruce Lee* representou seu primeiro papel nos Estados Unidos: *Kato*, o motorista do *Besouro Verde*.

Kung Fu. Esta série clássica descreve as aventuras de um monge shaolin no velho oeste americano. Excelente fonte de aventuras cinematográficas e "filosofia kung fu."

Martial Law. Na TV a cabo

Buffy, a Caçadora de Vampiros

Revistas

Estas publicações são uma grande fonte de informação sobre novos estilos de artes marciais, história, filosofia, armas e movimentação.

Black Belt

Karate Illustrated

Inside Karate

Ninja

Inside Kung Fu

PLANO DE CAMPANHA DE ARTES MARCIAIS

GM: _____

Data: _____

Nome da Campanha: _____ Ano de Início da Campanha: _____

Ritmo de passagem do tempo de jogo: _____

Regras cinematográficas em uso; se houver alguma: _____

Regras opcionais de Atordoamento em uso, se houver alguma: _____

Cenário da Campanha: lugar e data: _____ (Sugestão: dê aos jogadores um mapa da área)

Nível Tecnológico da Campanha: _____ Diferenças entre este NT e o descrito no *Módulo Básico*: _____

INFORMAÇÕES SOBRE OS PCs:

Valor em pontos com que os PCs serão criados: _____ Qtd inicial de recursos dos PCs: _____

Língua(s) que os PCs precisarão: _____

Tipos de personagem especialmente úteis/inúteis: _____

Profissões especialmente adequadas/inadequadas: _____

Vantagens e perícias que serão especialmente úteis nesta campanha: _____

Vantagens e perícias que serão inúteis nesta campanha: _____

Desvantagens que serão desencorajadas nesta campanha por serem fatais ou porque não serão realmente desvantagens: _____

Patrons adequados (e valor básico): _____

Inimigos adequados (e valor básico): _____

DISCIPLINAS ESPECIAIS DISPONÍVEIS NESTA CAMPANHA:

Psíquismo? (Quão poderoso? Quão comum?) _____

Magia? (Quão poderosa? Quão comum?) _____

Variantes das regras: Novas perícias, vantagens, desvantagens (resuma) _____

Variantes das regras: Mudanças nas regras de combate (resuma) _____

INFORMAÇÕES PARA OS ARTISTAS MARCIAIS:

Existem restrições legais quanto ao uso de Artes Marciais? _____

Estilos permitidos para os PCs: _____

Estilos cuja existência é conhecida mas não estão disponíveis para os PCs: _____

Existem estilos e manobras não descritos neste livro? (Escreva as descrições em folhas separadas.) _____

MAGIA (SE ELA EXISTIR):

Nível geral de mana: _____ Existem áreas com nível de mana diferente? Qual seu tamanho e quão comuns elas são? _____

Existem regras opcionais de magia em uso? _____

Quão comuns são a magia e os magos? Existem feiticeiros que não são artistas marciais? _____

Os usuários de magia estão bem distribuídos? Em caso de resposta negativa, em que lugar é mais fácil encontrá-los? _____

Quão comuns são os objetos encantados? _____

Existem encantamentos sujos e rápidos neste mundo? _____

Existem divindades ou Altos Poderes em atividade? _____

Existe algum tipo especial de magia clerical? _____

Que mágicas da Lista de Mágicas são conhecidas nesta campanha? _____

Existe alguma mágica "de conhecimento geral" a ser adicionada a esta lista? _____

O mestre deveria fornecer aos jogadores detalhes sobre: novos estilos e manobras e sua disponibilidade; "regras próprias" para a criação de personagens; organizações importantes e sua história, se esta não for uma campanha estritamente histórica.



ÍNDICE RECÍSSIVO



- Acrobacia, 45; *nível de habilidade*, 31.
- Agente secreto, tipo de personagem, 23.
- Aikido, 15, 77.
- Aikijutsu, 12.
- Aliados, vantagem, 25.
- Na Ch'i, 77.
- Análise de Estilo, perícia, 34.
- Antecedentes Incomuns, desvantagem, 26.
- Apara Agressiva com a Cauda, 115.
- Apara Ampliada, 49.
- Apara Ampliada, manobra, 58.
- Apara com Telefone, manobra, 59.
- Apara do Judô, manobra, 51.
- Apara Pré-cognitiva, perícia, 39.
- Apara Arma de Projétil, perícia, 34.
- Armaduras, 129; *Chinesas Antigas*, 129; *digital para sparring*, 128; *kendô*, 129; *Lavas de Boxe*, 129; *modernas*, 129; *ninja*, 128; *para sparring em realidade virtual*, 128.
- Armas; *ampliadas*, 120; *armas de haste*, 118, 124; *armas especiais*, 124, 128; *bastões e porretes*, 123, 124, 126; *capas*, 125; *chicotes*, 118, 127; *chinesas*, 117-118; *cibernéticas*, 117; *coreanas*, 124; *custo*, 117; *custo histórico*, 117; *de longo alcance*, 119, 124, 127; *disfarçadas*, 122; *esgrima europeia*, 125; *espadas*, 117, 118, 123, 124, 125, 126; *facas*, 117, 118, 123, 124, 125, 126; *filipinas*, 124; *indianas*, 123; *indonésias*, 123; *japonesas*, 118-119; *machados*, 118; *manguais*, 118, 126; *modernas*, 126; *ninja*, 119; *outras*, 119; *preparação*, 66; *tabelas*, 130-135; *treinamento*, 128; *ultra-tecnológicas*, 126.
- Armas cibernéticas; *garras*, 127; *reservatório de veneno*, 127; *ripsnake*, 127.
- Armas de Haste, 119; *dahdou*, 117; *forcado tigre do sul*, 117; *lança (chiang)*, 117; *latajang*, 124; *naginata*, 118; *oh-gama*, 119; *ronchin*, 118; *yari*, 118; *yarinage*, 118; *yueh-ya-chaan*, 117.
- Armas de Longo Alcance; *dai-kyu*, 119; *flechas explosivas*, 121; *paku*, 124; *piau*, 124; *semi-arco*, 119; *shuriken*, 34, 119; *shuriken sônico*, 127.
- Armas de Okinawa, ver *Kobujutsu*.
- Armas Especiais; *garrote*, 119; *garrote monofio*, 128; *leque de combate*, 124; *nekude*, 119.
- Arqueiro Zen, perícia, 36, 40, 66.
- Arremesso do Judô, manobra, 51.
- Arremesso, perícia, 31.
- Arte da Guerra Selvática, 112.
- Arte da Invisibilidade, perícia, 38.
- Arte de Arma/Combate ou Arma/Combate Esportivo, perícia, 32.
- Arte do Arremesso, perícia, 40, 67.
- Arte japonesa da Esgrima, ver *Kenjutsu*.
- Arte Marcial do Povo Alado, ver *Luta Ninho de Água*.
- Arte Marcial Kaa, 114.
- Artes Marciais, e a lei, 13; e as mulheres, 15; *estilo*, 12; *vantagem*, 26.
- Ataque Duplo com Armas, manobra, 57.
- Ataque Furação, manobra, 61.
- Ataques contra o Rosto, manobra, 48.
- Ataques Múltiplos, 65; *aparar e Defesa Total*, 66; *armas arremessadas*, 67; *armas de projétil*, 66; *Ataques Totais*, 65; *controlando*, 66; *fintado*, 66; *oponentes com*, 66; *preparação*, 66.
- Atirador de escol, vantagem, 27.
- Bandô, 78; *formas animais*, 78.
- Bastao Turbo, perícia, 74.
- Bastões, *bastão de Esgrima*, 124; *bo*, 118; *bong*, 124; *dan bong*, 124; *gada*, 123; *jitte*, 118; *jo*, 118; *muchan*, 123; *nevrálgicos*, 126; *otta*, 123; *tetsubo*, 118; *tjabang*, 123; *tokushu keibo*, 126; *tonfa*, 118; *tongkat*, 123; *toya*, 123.
- Bloqueio Agressivo com o Pé, manobra, 44.
- Bloqueio Agressivo, manobra, 43.
- Bloqueio Ampliado, manobra, 58.
- Bloqueio com a Mão, manobra, 49.
- Bloqueio com o Pé, manobra, 53.
- Bodhidharma, 6, 7, 9.
- Boxe profissional, 98.
- Boxe, perícia, 32.
- Briga de Rua, 22.
- BruceLee, 11, 85.
- Budismo, 6, 7, 34, 83; *monges*, 15.
- Campanha four-color, 114, 138; *artes marciais*, 40; *combate*, 59; *regras*, 84.
- Campanhas, *cinematográficas*, 19, 114, 138; *cinematográficas vs realistas*, 137; *comédia de pancadaria*, 154; *criando NPCs para*, 152; *four-color*, 19, 114, 138; *híbridas*, 139; *nível tecnológico*, 139; *realistas*, 15, 18, 19, 137; *temas*, 146.
- Capa, perícia, 32.
- Capas; *leves*, 126; *pesadas*, 125.
- Capoeira, 79.
- Caratê, 33, 87.
- Caratê Kronin, 109.
- Ch'in Kang, manobra, 39.
- Ch'uan fa, 12.
- Chave de Braço ou de Pulso, manobra, 44; *nível de habilidade*, 39.
- Chave de Cabeça, manobra, 50.
- Chave de Dedo, manobra, 48.
- Chi, 6, 38, 40, 83, 84, 104, 106, 110, 114, 140; e *psiquismo*, 85; *regras cinematográficas*, 84.
- Chicotes, *chicotes de corrente*, 118; *monomolecular*, 127.
- Chin Na, 79.
- China, 6, 140; e *Coréia*, 139.
- Chute Acrobático, manobra, 57.
- Chute Circular (Giratória), manobra, 51.
- Chute Circular Lateral/para Trás, manobra, 55.
- Chute Descendente, manobra, 44.
- Chute em Varredura, manobra, 56, 109.
- Chute para Trás, manobra, 45.
- Chute Saltando, manobra, 52; *nível de habilidade*, 37.
- Chute, manobra, 52.
- Cibernijutsu, 113.
- Cinematográficas, 19; *campanhas*, 114, 138; *combate*, 59; *exemplo de combate*, 57; *habilidades e pré-requisitos*, 75; *manobras*, 57; *perícias*, 73; *regras*, 64; vs *campanhas realistas*, 137.
- Circunspeção, desvantagem, 29.
- Código de Honra, desvantagem, 28.
- Colagem, manobra, 60.
- Combate, *duração*, 62; *exemplo*, 51; *mais rápido*, 59; *regras opcionais*, 60; *torneio*, 61.
- Combate Corpo-a-Corpo, manobra, 46.
- Combatente do crime, tipo de personagem, 21.
- Combinações, 54.
- Competição, 55; *contato total sem proteção*, 56; *sem contato*, 55; *semi-contato*, 56.
- Competidor, tipo de personagem, 20.
- Concentração, 44.
- Conservar a Arma, manobra, 53.
- Contatos, vantagem, 25.
- Controle da Respiração, perícia, 31.
- Controle das Funções Involuntárias, perícia, 36.
- Coréia, 13, 90.
- Corpo-a-Corpo Militar, 92.
- Corpo-a-Corpo para Defesa Pessoal, 100.
- Corpo-a-Corpo Policial, 97.
- Corpo-a-Corpo, manobra, 46.
- Cura yin/Yang, perícia, 35, 37.
- Dano, *atordoamento*, 67, 68; *ferimentos parciais*, 50; *incapacitante*, 69; *órgãos vitais*, 49; *redução*, 67; *tipo diferente*, 68; *venenos*, 69, 121.
- Defesa, *ampliada*, 58; *concentrada*, 62.
- Desarmar, manobra, 47.
- Deslizamento, manobra, 54.
- Deslocar, perícia, 37.
- Desvantagens, 25, 28; *novas*, 30.
- Desviar, perícia, 40.
- Dever Extremamente Perigoso, desvantagem, 30.
- Dever, desvantagem, 27.
- Double, tipo de personagem, 24.
- Engaijutsu, 108.
- Equipamento, *ninja*, 119; *ninja especial*, 120; *para treinamento*, 128.
- Esgrima, 14, 80.
- Esgrima com Espadas de Luz, 114.
- Esgrima Francesa, 80.
- Esgrima Italiana com Florete, 84.
- Esgrima, perícia, 31.
- Espada de Luz, perícia, 39.
- Espadas, *ariz*, 123; *bokken*, 88, 118; *bolo*, 124; *borboleta*, 117; *dan sang gum*, 124; *dau*, 117; *empunhaduras em copo*, 125; *espada curta de vestimenta*, 125; *espada de bengala*, 125;

- espada de luz*, 127; *espada em gancho*, 117; *florete*, 125; *florete de gume*, 125; *floretes eletrônicas*, 128; *gum*, 90, 124; *jiann*, 117; *katana*, 10, 118; *katar*, 123; *lâmina monoflo*, 127; *lâmina sônica*, 127; *niinja-to*, 119; *nodachi*, 118; *parang*, 123; *pedang*, 123; *sabre de esgrima*, 125; *shinai*, 88, 118; *terçado*, 125; *urumi*, 123; *vibrólâmina*, 126; *wakizashi*, 10, 118.
- Espadas japonesas, ver *Kendo*.
- Esquiva Ampliada, manobra, 58.
- Estigma Social, desvantagem, 29.
- Estilo Chambara, 28; *ataques*, 32; *defesas*, 64; *luta*, 64; *regras*, 57, 65.
- Estilo Embriagado, perícia, 37.
- Estilo Exterior, 83, 91.
- Estilo Hashishin, 82.
- Estilo Interior, 83, 91.
- Estilo Isshinryu, 84.
- Estilo Orc de Combate, ver *Smasha*.
- Estilos, *aprendendo novos durante o jogo*, 76; *cinematográficos*, *custo*, 75; *combinando*, 75; *comprados durante a criação de personagem*, 75; *contra estilos*, 79; *criação de novos*, 71; *custo*, 74; *de fantasia*, 109; *desenvolvendo novos durante o jogo*, 72; *em Yrth*, 140; *ficcionais*, 107; *futuristas*, 113; *históricos e modernos*, 77.
- Estocada, manobra, 52.
- Facas, *balisong*, 80, 124; *hishi*, 118; *kozuka*, 118; *kris*, 96, 123; *main gauche*, 125; *punal*, 124; *rodas afiadas*, 117; *sai*, 89, 118; *tanto*, 118.
- Fadiga, *torneios*, 63.
- Faixa Preta, 16, 18, 73, 77, 137.
- Familiaridade com o Estilo, *vantagem*, 26; *alienígenas*, 108.
- Fanatismo, desvantagem, 28.
- Filipinas, 80.
- Filosofia, perícia, 34.
- Finta, 49, 56, 66.
- Finta, manobra, 48.
- Flecha, manobra, 48.
- Fleuma, *vantagem*, 26.
- França, 80, 99.
- Fuga, perícia, 31.
- Furtividade, perícia, 31.
- Garrote, perícia, 33.
- Gijo Ryu, 81.
- Golpe com a Cabeça, manobra, 50.
- Golpe com a canela, 54.
- Golpe com a Mão, manobra, 49.
- Golpe com o Cotovelo, manobra, 47.
- Golpe com o Joelho, manobra, 52.
- Golpe Desintegratedor, perícia, 36.
- Golpe nos Olhos, manobra, 47.
- Golpe Vigoroso, 39.
- Gradação, 78; *de Okinawa*, 77; *do*
- Pentjak Silat*, 96; *do Savate*, 99; *do Tae Kwon Do*, 104.
- Gravação de Iniciais, manobra, 59.
- GURPS China**, 106, 139, 140.
- GURPS Cliffhanger**, 22, 98, 106, 107, 141, 143.
- GURPS Cyberpunk**, 107, 115, 145.
- GURPS Fantasy**, 107, 113, 140.
- GURPS Horror**, 47, 137, 142, 153.
- GURPS Japan**, 9, 23, 89, 138.
- GURPS Special Ops**, 37.
- GURPS Swash**, 19, 21, 67, 99.
- GURPS Supersbucklers**, 24, 92, 95, 120, 125, 141, 144.
- GURPS Viagem Espacial**, 39, 107, 145.
- Hapkido, 82.
- Harmonia com o Tao, *vantagem*, 27.
- Hipnotismo, perícia, 31.
- Hsing-Yi Chuan, 83.
- Hwarang, 13, 90.
- Iaijutsu, 88.
- Impacto de Parada, 49.
- Impacto de Parada, manobra, 46, 55.
- Indonésia, 14, 91.
- Iniciativa, 65.
- Inimigos, desvantagem, 27.
- Instrutor, tipo de personagem, 22.
- Intimidação, perícia, 31.
- Intolerância, desvantagem, 29.
- Jab, manobra, 51.
- Japão, 9, 138, 142.
- Jeet Kune Do, 85.
- Jitte/Sai, perícia, 33.
- Judô, 15, 85.
- Jujutsu, 12, 86.
- Kalari, 86.
- Kempô, 12, 88.
- Kendô, 10, 88, 89.
- Kenjutsu, 88, 89.
- Kiai, perícia, 3.
- Kickboxe Profissional, 98.
- Kickboxe tailländes, 92.
- Kobujutsu, 89.
- Kuk Sool Won, 15, 90.
- Kung Fu, 90.
- Kung Fu do Grou Branco, 105.
- Kung Fu Espacial, 115.
- Kung Fu Homem-Dragão, 110.
- Kung Fu Louva-a-Deus, 97.
- Kung Fu Punho do Leopardo, ver *Pao Chuan*.
- Kung Fu Shaolin, 6, 101.
- Kung Fu Shaolin; *uniforme*, 101.
- Kung Fu Wing Chun, 11, 15, 105.
- Kung Fu Wushu, 106.
- Kuntao, 14, 91.
- Kusari, perícia, 33.
- Kyudo, 92.
- Laçar Pescocoço, manobra, 115.
- Linguagem Corporal, perícia, 32.
- Línguas, 8, 9, 137.
- Luta Livre Profissional, 99.
- Luta Livre, perícia, 35.
- Luta Ninho de Água, 109.
- Luta no Solo, manobra, 49.
- Luta pela Fama, desvantagem, 28.
- Lutar Sentado, manobra, 58.
- Machados, *kama*, 89, 118; *masakari*, 118; *nata*, 118.
- Magia, 40.
- Main Gauche, perícia, 33.
- Manguais, *bastão de três partes*, 118; *kusari*, 118; *kusari-gama*, 118; *manriki-gusari*, 118; *nunchaku*, 118; *nunchaku dobrável*, 126.
- Manobras, 42, 73, 74; *aprendendo*, 42; *cinematográficas*, 74; *e a perícia em Arte de Arma/Combate ou Arma/Combate Esportivo*, 45; *nível de habilidade*, 34; *novas*, 42.
- Manriki-gusari, 13.
- Mão de Ferro, *vantagem*, 27.
- Mãos Hipnóticas, perícia, 31.
- Marca Registrada, desvantagem, 30.
- Mata-Leão, manobra, 45.
- Mergulho no Chão, 49.
- Mestre de Armas, *vantagem*, 28, 23, 36, 66, 67, 73, 77, 92, 112, 114.
- Miyamoto Musashi, 10, 88, 149.
- Monge, tipo de personagem, 22.
- Muay Thai, 92.
- Ninja, 10, 20; *equipamento*, 119; *equipamento especial*, 120; *outras engenhosas*, 122.
- Ninja, tipo de personagem, 23.
- Ninjutsu, 89, 93.
- No Limite, desvantagem, 29.
- Obsessão, desvantagem, 29.
- Pacificismo, 28, 29.
- Pakua, 94.
- Pancrácio/Mu Tau, 94.
- Pao Chuan, 95.
- Patrão, *vantagem*, 26.
- Pentjak Silat, 14, 96; *sistema de gradação*, 96.
- Perícias, 25, 31, 71; *cinematográficas novas*, 36; *concentração reduzida*, 61; *opcionais*, 72; *primárias*, 71; *realistas novas*, 32; *secundárias*, 71.
- Personagens, *exemplos*, 20, 22, 82, 88, 91, 94, 98, 102, 105, 106, 108, 110, 112; *tipos*, 20.
- Pisão, manobra, 56.
- Pobreza, desvantagem, 29.
- Policial, tipo de personagem, 20.
- Ponto de Cegamento, perícia, 36.
- Ponto de Impacto, manobra, 50.
- Pontos de Pressão, perícia, 37, 39.
- Pontos Secretos, perícia, 40.
- Postura do Gato, manobra; *uniforme*, 101.
- Postura Imóvel, perícia, 38.
- Psiquismo, *e as artes marciais*, 85-86.
- Punhos Voadores, perícia, 37.
- Quebrapilha, manobra, 60.
- Queda, manobra, 45.
- Rasteira, manobra, 36.
- Regras de Torneio, perícia, 34-35.
- Reputação, 47, 48, 74.
- Reputação; *vantagem*, 26.
- Resistência Mental, perícia, 39.
- Restringir, manobra, 57.
- Reticulado, manobra, 114.
- Risposta, 49, 56; *manobra*, 54.
- Rolar com o Golpe, manobra, 60.
- Sacar Rápido (Balisong), 32.
- Salto de Ataque, manobra, 60.
- Salto em Arco com o Bastião, manobra, 112.
- Salto Voador, perícia, 37.
- Salto, perícia, 31.
- Samurai, 9, 10, 15.
- Savate, 99; *gradação*, 99; *uniforme*, 99.
- Segredo, desvantagem, 29.
- Segurar Perna, manobra, 52.
- Senso do dever, desvantagem, 27.
- Shaolin, 8; *iniciação*, 7, 100; *templo*, 7, 95, 100, 101.
- Shuto, manobra, 54.
- Sistemas de gradação, 77.
- Smasha, 111.
- Soco Circular Amplo, manobra, 54.
- Soco Coelho, manobra, 53.
- Soco em Círculo, manobra, 55.
- Soldado, tipo de personagem, 24.
- Sulsa, 14.
- Sumô, 102; *luta livre, perícia*, 35; *traje*, 103.
- Suscetibilidade, perícia, 34.
- T'ai Chi Chuan, 104.
- Tabelas de Erros Críticos, 68, *golpeando e aparando*, 68; *segurar, chaves e arremessos*, 69.
- Tae Kwon Do, 103.
- Taoísmo, 7, 79, 83.
- Telefone, manobra, 47.
- Teologia, perícia, 31, 34.
- Tonfa, perícia, 35.
- Torção de Pescocoço, manobra, 53.
- Torneio, *árbitros e faltas*, 64; *representando*, 62.
- Trato Social, 34, 35.
- Treinado por um Mestre, *vantagem*, 21, 22, 23, 27, 32, 36, 57, 64, 66, 73, 74, 75, 93, 99, 108, 112, 145.
- Treino no Manejo de Armas com a Mão Inábil, manobra, 53; *nível de habilidade*, 33.
- Triades, 8.
- Truques sujos, 43, 93, 102.
- Uechi Ryu, 104.
- Uniformes, 76; *Aikidô*, 76; *Kung Fu Shaolin*, 101; *Ninja*, 93; *Petjak Silat*, 96; *Savate*, 99; *Sumo*, 103.
- Vantagens, 25; *Realistas*, 26; *Cinematográficas*, 27.
- Verificações de Pânico, 47.
- Voadora Lateral, manobra, 59.
- Voadora Lateral, manobra, *nível de habilidade*, 37.
- Voadora, manobra, 47; *nível de habilidade*, 37.
- Vontade, 48.
- Voto, desvantagem, 29.
- Wudong, 106.
- Yawara, perícia, 57.
- Yrth, 82, 95, 140.
- Zarabatanas, 119; *Pistola d'Água*, 119.
- Zen budismo, 9, 79.

SENHORES DA MORTE

O ninja mítico capaz de matar uma pessoa com um único golpe...

O boxeador de punhos ágeis como um raio...

O espadachim com seu sabre afiado como uma navalha — Todos eles evocam o mistério e a excitação das artes marciais.

Independente de você preferir a competição dos torneios, o realismo violento das ruas miseráveis e o noticiário noturno ou os chutes altos e as portas esmagadas dos gibis e dos filmes de ação, o **GURPS Artes Marciais** pode dar vida a seus combates.



O **GURPS Artes Marciais**, tem regras para mais de 50 formas de combate armados ou desarmados, incluindo estilos históricos e modernos tanto do ocidente quanto do oriente, da fantasia e da ficção científica.

Cada estilo é apresentado tanto de forma realista quanto cinematográfica. Da esgrima francesa dos filmes de piratas até o Kung Fu praticado no Templo Shaolin passando pelo Savate praticado nas docas de Marselha.

Este livro traz tudo o que você precisa para introduzir as artes marciais em sua campanha, incluindo novas vantagens e perícias, expansões do sistema de combate e mais de 60 manobras novas. Ele tem também exemplos de personagens, regras completas para a criação e adaptação de estilos e manobras, capítulos sobre história e filosofia das artes marciais e estatísticas para armas especiais



Devir
DEVIR EDITORA

ISBN 85-85443-66-2

