

COMBATE



MUNDO DAS
TREVAS

MUNDO DAS
TREVAS



COMBATE

**O Livro para
Chutar Traseiros**

por Steve Long

Créditos

Autor: Steven Long

Desenvolvimento: Ethan Skemp

Contribuições Adicionais: Phil Brucato

Editor: Ed McKeogh

Vice Presidente a cargo de Produção: Richard Thomas

Diretores de Arte: Lawrence Snelly & Aileen E. Miles

Layout & Composição: Matt Milberger

Arte: Andrew Bates, Mike Chaney, Matt Milberger, Jeff Rebner, Steve Prescott, Alex Sheikman, Dan Smith, Ron Spencer, Brent Trammel

Arte da Capa: Jeff Rebner, John Tighe & Lawrence Snelly

Design da Capa: Matt Milberger

Agradecimentos Especiais

Aileen "Vou Pintá-los Quando Me Aposentar" **Miles**, por sucumbir às caixas do mal cheias de brinquedinhos.

Larry "Não É Incrível?" **Snelly**, por considerar o trabalho de seus artistas aceitável.

Matt "Garoto Chicote" **Milberger**, por pensar que havia ganho o dia sendo um garoto chicote.

Katie "Muro da Vergonha" **McCaskill**, por viver próximo ao bom, ao mal e ao feio... bem, só o mal e o feio.

Kathy "Patás Pegajosas" **Ryan**, por impressionar os ninjas locais com sua coragem em escalar rochas.

Rob "Vocês Estão Todos Loucos!" **Dixon**, por dez horas diretas de loucura na sala de conferência.

Emory "Elfs Suck" **Hester**, por mostrar suas verdadeiras cores logo após a afamada controvérsia L.S.

Fred "Vadia de Combate" **Yelk**, por testar tudo e mais um pouco jogado nele.

Andrew "Opa" **Bates**, por deixar as pessoas saberem que ele pode desenhar e não prever as consequências.



735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 1996 por White Wolf, Inc. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas. **Vampiro: A Máscara** e **Mago: A Ascensão** são marcas registradas de White Wolf, Inc. **Lobisomem: O Apocalipse**, **Aparição: O Oblívio**, **Changeling: O Sonhar**, **Vampiro: A Idade das Trevas** e **Mundo das Trevas** são marcas registradas de White Wolf, Inc. Todos os personagens, nomes, lugares e texto aqui mencionados são marcas registradas de White Wolf, Inc.

A menção de ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não são uma afronta à marca ou aos direitos autorais dos mesmos.

Por motivo dos temas adultos envolvidos, se recomenda discernimento aos leitores.

Consulte a White Wolf na Internet em

<http://www.white-wolf.com>

Vamos!

Cordiais desculpas a Rob Hatch por deixarmos seu nome fora dos créditos escritos para **Fúria: Guerreiros do Apocalipse**. Você já pode chamar seu *vozhd* de volta, Rob.



Créditos da Edição Traduzida:

Tradução: Tradutor

Revisão: Revisor

Títulos: Nickson Jeanmerson

Diagramação: Diagramador, muito embora os três sejam o mesmo, e o mesmo de sempre!

Na esperança de que os ladrões não roubem mais (como se fosse possível ver os peixes andando de bicicleta), publicamos mais um livro. Saudações àqueles que merecem e um dedo médio erguido e rijo para os larápios.

Como se diz na minha terra:

"Não tá morto quem peleia!"

MUNDO DAS TREVAS



COMBATE

Sumário

Introdução	5
Capítulo Um: Lutem!	9
Capítulo Dois: Manobras de Combate	21
Capítulo Três: Estilos	57
Capítulo Quatro: O Sobrenatural	77
Apêndice Um: Pontos de Impacto	89
Apêndice Dois: Modelos de Personagens	91
Apêndice Três: Armas Brancas e Armas de Fogo	95



Introdução

*Grite “Destruam!” e solte os cães de guerra.
— William Shakespeare, Julius Caesar*

Este livro é algo que muitos jogadores de **Vampiro**, **Lobisomem**, **Mago**, **Aparição**, e **Changeling** podem achar um tanto incomum: é um livro de regras opcionais para conduzir combates no sistema Storyteller. Ele não contém ficções longas e saborosas, esboços de cenários ou crônicas, mas existem algumas características. Com certeza, existem regras de combate em outros livros do Mundo das Trevas, muitas delas – mas em comparação a outros jogos, o sistema Storyteller tem pouquíssimas regras para conduzir um combate.

E para muitos isso é uma coisa boa. Como seu nome indica, o sistema Storyteller é sobre *contar histórias* – não sobre jogar dados, consultar tabelas ou discutir sobre qual regra se aplica a uma situação em particular. A essência do sistema Storyteller é sua confiança no Narrador e nos jogadores, não nos dados, para criarem um jogo intrigante e dramático do qual todos gostem.

Tendo dito isso, às vezes “narrar” num cenário de jogo nem sempre é o melhor caminho para lidar com certas situações. O combate é uma destas situações; no combate, as regras às vezes são necessárias. Os personagens em combate *fazem coisas* – eles correm pela sala, atirando suas armas ao mesmo tempo; lançam um chute relâmpago num oponente antes que ele possa puxar o gatilho; se balançam no lustre e agarram um dos caras maus. Confiar na pura narrativa para isto é possível; alguns dos melhores jogos que muitos de nós já jogamos foram conduzidos dessa forma. Mas narrar um combate nem sempre funciona para todos os grupos. Pode surgir todo tipo de questão sobre como alguém pode agir, o que eles podem fazer e o que acontece quando o fazem. Alguns jogadores tomariam um papel mais ativo nesta parte do jogo – tornando o sistema mais objetivo do que subjetivo.

Esse é o motivo porque a maior seção de muitos livros de regras de jogos de interpretação é devotada ao combate. Para

melhor e para pior, o combate é a parte mais detalhada, orientada e intensa nas regras de qualquer jogo. Existem tantas variáveis a levar em consideração e tantas ações de personagens a antecipar ou permitir que um leque de regras vêm à baila. Estas regras ajudam a manter um equilíbrio entre o poder do mestre do jogo e o “poder” dos jogadores, permitindo que o jogo progreda sem discussões sobre quem

está realmente morto e que tipo de ferimento uma katana pode realisticamente infligir.

Por muitos anos, o sistema Storyteller resistiu à esta tendência. As seções de combate em seus livros sempre foram muito curtas. Havia poucas regras sobre armas e como usá-las e quase nenhuma regra sobre artes marciais e combates desarmados. Aquele pouco disponível permitiu a uma ampla gama de interpretações criativas, mas deixou muitas questões sem resposta.

Mundo das Trevas: Combate é oferecido aos leitores da White Wolf como um sistema de regras *opcional* para conduzir enredos de combate. Nele você irá encontrar novas regras sobre criação de personagens que levam o combate em consideração. Você encontrará regras extensivas sobre artes marciais, armas, e muitos assuntos relacionados a isso. E você encontrará estatísticas de todos os tipos de armas – desde clavas primitivas até armas de fogo contemporâneas.

Em muitos casos, as regras neste livro são novas ao sistema Storyteller, mas elas se apoiam no que veio antes. Você precisará ao menos de um dos livros de regras dos jogos do Mundo das Trevas – **Vampiro: A Máscara**, **Vampiro: A Idade das Trevas**, **Lobisomem: O Apocalipse**, **Mago: A Ascensão**, **Aparição: O Oblívio**, ou **Changeling: O Sonhar** – para usar este livro. Contudo, em alguns pontos existem regras que colidem com o material existente nas muitas publicações do Mundo das Trevas. *Sempre que houver um conflito entre as regras existentes e as regras neste livro, as regras neste livro são prevalecentes, se escolher usá-las* – elas predominam e substituem as regras existentes. Claro, os Narradores sempre são livres para dispensar ou mudar qualquer regra de que não gostem. Esta é uma das melhores coisas com os jogos – a habilidade de costurar as regras para se adaptarem aos gostos individuais.

Vale a pena repetir que cada regra em **Mundo das Trevas: Combate** é **OPCIONAL**. Os personagens publicados após este livro ter sido publicado usarão os mesmos métodos básicos de criação de personagens já em uso, não os “avançados” deste livro. E, claro, se você não gostar de uma regra ou achar que ela interfere em seu jogo, livre-se dela. Como sempre, o Narrador tem a palavra final sobre quais regras serão usadas e quais serão mudadas em sua crônica.

Além disso, o fato de que agora existem regras opcionais para combate não significa que você terá de usá-las ou que você tem de usá-las sempre. É completamente possível e frequentemente preferível narrar o combate – decorar criativamente o que acontece, em modo de narrativa, ao invés de jogar dados para saber o que acontece. Fazer isto de modo adequado e *razoavelmente* é uma das maiores artes do Narrador;



normalmente exige um pouco de prática. Se você nunca fez isso antes, pratique antes de tentar pela primeira vez. Pegue um filme de ação ou compre alguns quadrinhos, e estude as cenas de luta cuidadosamente. Imagine como você pode comunicar aquele mesmo sentimento de ação e excitação em sua narrativa. Pense sobre como você pode estruturar uma luta para alcançar o mesmo “sentimento” que você teve quando observava seu material fonte. Uma luta bem narrada terá aquele sentimento e será tão boa ou melhor do que qualquer combate guiado por regras e dados, pois fluirá mais suavemente – assim como uma situação de combate num filme do que um típico jogo de batalha. Só por as regras opcionais estarem disponíveis não é motivo para se agarrar a elas.

Avaliação

Capítulo Um: Lutem! apresenta algumas atualizações às regras principais de combate no sistema Storyteller, incluindo regras que conduzem a criação de personagens e a ordem básica de combate em jogo. (As regras básicas de combate dos principais livros Storyteller não foram reimpressas aqui; consulte estes livros.) Um modelo de personagem é fornecido para detalhar o novo processo de criação de personagem.

Capítulo Dois: Manobras de Combate detalha dúzias de Manobras de Combate desarmado e armado que os personagens podem “comprar”. Ele também inclui notas sobre como criar suas próprias Manobras de Combate, se assim desejar.

Capítulo Três: Estilos descreve muitos estilos diferentes de artes marciais que os personagens podem estudar. Estudar um estilo é o meio pelo qual muitos personagens aprenderão Manobras de Combate. O conhecimento de um estilo também adiciona profundidade a um personagem, e outra fonte de subenredos para o Narrador explorar.

Capítulo Quatro: O Sobrenatural dá uma olhada nos principais livros de regras do sistema Storyteller e fornece notas sobre como usar muitos dos poderes, habilidades e perícias de combate descritas nestes livros. Este capítulo

Vampiro: A Idade das Trevas

Mundo das Trevas: Combate se preocupa principalmente com o combate na era moderna, como um olhar casual sobre as seções de armas de fogo e artes marciais pode mostrar. Contudo, este livro pode se provar útil para outros períodos históricos. Em particular, o Narrador que conduza ou considere uma crônica de **Vampiro: A Idade das Trevas** pode fazer uso de **Mundo das Trevas: Combate**. Embora o senso comum possa restringir os estilos marciais ou armas disponíveis aos Cainitas medievais, não há motivo por que brigadores experientes ou homens de armas não possam usar as manobras no Capítulo Dois. Similarmente, quaisquer notas que se refiram a **Vampiro: A Máscara** devem ser igualmente pertinentes para **Vampiro: A Idade das Trevas**. Em particular, o tratamento de Disciplinas no Capítulo Quatro: O Sobrenatural lista cada poder referido por ambos os nomes primeiro a versão moderna (tal como Comando) e então o nome medieval (Observância da Palavra Falada). Como sempre, o Narrador é encorajado a adaptar tudo ao seu gosto.

certamente não é exaustivo, mas deve fornecer linhas gerais para muitas situações.

Apêndice Um: Pontos de Impacto contém um sistema opcional para determinar aleatoriamente a parte do corpo impactado por vários ataques. Isto adiciona outro toque de realismo ao combate, mas tornará o jogo mais lento.

Apêndice Dois: Modelos de Personagens detalha quatro modelos de personagens que foram criados usando as novas regras de criação de personagem.

Apêndice Três: Armas Brancas e Armas de Fogo descreve dúzias de armas de todos os tipos, de muito períodos e de todo o mundo. Também fornece regras para aprender como usar armas (ou seja, Técnicas de Armas Brancas, Técnicas de Armas de Fogo), e detalha diferentes tipos de munições para as armas.



Capítulo Um: Lutem!

Este capítulo cobre as regras básicas que conduzem os combates no sistema Storyteller. Ele contém apenas as mudanças e as novas regras; regras existentes que ainda são válidas não são reimpressas aqui.

Em adição à informação neste capítulo, os leitores devem consultar o Apêndice Um, que contém um sistema opcional de pontos de impacto, e o Apêndice Três, que contém listas detalhadas de armas e regras sobre o uso de armas.

Criação de Personagens

Naturalmente, todas estas novas regras para combate exigem algumas pequenas mudanças no processo de criação de personagem. Felizmente, elas são mudanças simples, envolvendo como são compradas Manobras de Combate de perto (combate desarmado) e Técnicas de Armas (o oposto).

Comprando Manobras de Combate

Personagens ganham umas poucas Manobras de Combate gratuitas. Estas representam ações básicas que qualquer um pode executar numa situação de combate. Elas incluem Agarrar (uma manobra de agarrar e soltar); Golpe Rápido e Golpe Forte (socos básicos); Chute Rápido e Chute Forte (chutes básicos); Esquiva (evasão de ataques) e Corrida (um movimento). Alguns personagens terão Manobras de

Combate “gratuitas” adicionais baseadas em suas formas ou habilidades.

Outras Manobras de Combate são compradas com Pontos de Poder. O custo de uma manobra pode ser encontrado na descrição da manobra. As Habilidade de um personagem definem quantos Pontos de Poder ele tem para usar, como segue:

- Para cada ponto em Esportes, o personagem ganha 2 Pontos de Poder com os quais comprar manobras baseadas em Esportes.

- Para cada ponto em Briga, o personagem ganha 2 Pontos de Poder com os quais comprar manobras baseadas em Briga ou manobras de Dentes & Garras (exceto Bote, que é comprado com Pontos de Poder em Esportes).

- Para os Irmãos de Akasha, que compram Dô ao invés de Briga: para cada ponto em Dô, o personagem ganha 2 Pontos de Poder com os quais comprar manobras baseadas em Briga e outros 2 Pontos de Poder por ponto para comprar manobras baseadas em Dô. Eles também usam Dô em lugar de Briga para os vários testes associados ao combate.

- Para cada ponto em Esquiva, o personagem ganha 2 Pontos de Poder com os quais comprar manobras baseadas em Esquiva.

Pontos de Poder obtidos de uma Habilidade podem ser usados apenas para comprar manobras baseadas naquela Habilidade. Um jogador não pode gastar Pontos de Poder baseados em Briga em manobras de Esportes, mesmo se a manobra tem



pré-requisitos que envolvam duas ou mais Habilidades; o tipo de manobra, não seus pré-requisitos, define como você a compra.

Pontos de bônus e pontos de experiência também podem ser usados para comprar manobras. Seja qual for a forma que o jogador compra uma manobra, ela custará o mesmo (Pontos de Poder x4 pontos de experiência ou pontos de bônus). Assim, se o Conde Artimous deseja comprar a manobra Chute Giratório (2 Pontos de Poder), ele pode fazer isso ao gastar oito pontos de experiência.

Um jogador pode escolher gastar alguns, mas não todos, dos Pontos de Poder iniciais de seu personagem, e guardar o resto para usar em algum ponto no futuro. Isto muitas vezes acontece quando um personagem não tem Pontos de Poder iniciais suficientes para comprar uma manobra particular, então o jogador guarda-os até que seu personagem consiga pontos de experiência suficientes para adicioná-los.

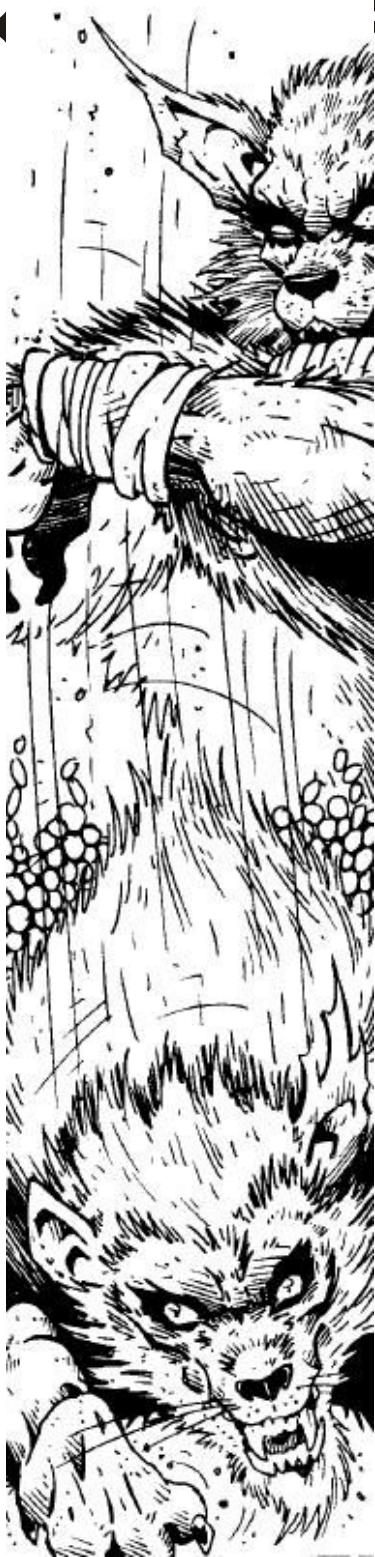
Se por alguma razão você não quer gastar seus Pontos de Poder em Manobras de Combate, você não tem que gastá-los – nem todos os personagens tem que conhecer artes marciais, afinal. Os jogadores podem escolher não gastar seus Pontos de Poder, e ao invés de “trocá-los” por mais pontos de bônus – um ponto de bônus extra para cada 4 Pontos de poder que o personagem teria de gastar em manobras. Mas note que esta regra *não* se aplica a quaisquer pontos que são deixados depois que o personagem gasta a maior parte de seus pontos em manobras. Só se aplica se o personagem escolhe não gastar nenhum de seus pontos. Pontos não gastos depois que o personagem compra alguma manobra podem ser guardados e combinados com experiência para comprar mais manobras posteriormente. Se as habilidades de Esportes, Briga, Dô, ou Esquiva de um personagem aumentam depois dele comprar inicialmente Manobras de Combate, ele obtém os Pontos de Poder extras. Por exemplo, se um personagem começa o jogo com Briga 3, ele tem 6 Pontos de Poder para manobras baseadas em Briga. Vários jogos depois ele acumula pontos de experiência suficientes para comprar seu quarto nível de Briga; ele também obtém 2 Pontos de Poder extras para gastar em manobras de Briga. Estes Pontos de Poder não podem ser trocados por experiência.

Comprando Perícias e Manobras de Armas

Lutar com seus punhos não é a única forma de lutar – existe também uma ampla variedade de armas disponíveis aos personagens, desde simples clavas até armas de fogo avançadas. Existem também algumas manobras associadas com alguns tipos de armas.

A habilidade de um personagem em usar armas brancas, tais como espadas, clavas, e facas, é dirigida pela Perícia Armas Brancas. Esta Perícia afeta o processo de criação de personagem de duas formas:

- Para cada ponto em Armas Brancas, o personagem pode escolher 1 Técnica de Armas Brancas. Estas técnicas definem que tipos de armas ele é hábil em usar e quais tipos



ele conhece pouco. Técnicas de Armas Brancas são discutidas em maiores detalhes no Apêndice Três.

– Para cada ponto em Armas Brancas, o personagem ganha 2 Pontos de Poder com os quais comprar Manobras de Armas Brancas.

Armas Brancas cobre apenas armas de combate de perto. A Perícia Armas de Fogo cobre o uso de todo tipo de armas de projéteis e outras relacionadas. Para cada ponto em Armas de Fogo, o personagem pode escolher 1 Técnica de Armas de Fogo (que também são definidas no Apêndice Três). Entretanto, não existem manobras de combate baseadas em Armas de Fogo.

Se um jogador quer que seu personagem seja familiarizado com mais armas, é bastante simples comprar Técnicas de Armas Brancas ou Armas de Fogo extras. Cada técnica adicional custa 1 ponto de bônus ou 2 pontos de experiência.

Cartas de Combate e Características de Manobras

Manter registro das diferentes manobras de combate que um personagem pode usar muitas vezes é difícil e demorado. O jogo fica lento para todos quando alguém tem que consultar o que uma manobra em particular faz. Duas formas possíveis de manter a informação sob controle são uma planilha de manobras e as Cartas de Combate.

No final deste livro há uma planilha de Manobras de Combate e alguns formulários de Cartas de Combate. O jogador pode ou preencher a planilha de manobras ou preencher uma carta para cada manobra Básica, Avançada ou de Arma que seu personagem conheça. A planilha e cada Carta de Combate contêm um espaço para o nome do personagem, o nome da manobra, as quatro características da manobra (Iniciativa, Precisão, Dano, e Movimento) e espaço para quaisquer notas que jogador deseje fazer sobre aquela manobra (as notas também podem ser escritas nas costas das cartas).

As características da manobra listadas são as seguintes:

Iniciativa: O modificador da Parada de Dados usado para determinar quem se move primeiro numa situação de combate. Se o personagem tem uma falha crítica num teste de Iniciativa, ele não pode agir naquele turno.

Precisão: O modificador da Parada de Dados usada para jogar para acertar um oponente. A dificuldade básica de qualquer manobra de perto (armada ou desarmada) é 6; para manobras de Dô, 7. A dificuldade básica para Esquiva em ataques de perto (incluindo ataques de armas) é 6, +1 por oponente depois do primeiro. Por exemplo, se Kevin Yee está cuidando sozinho de três brutamontes, sua dificuldade para esquivar dos ataques deles é 8. Como sempre, a dificuldade não pode ser elevada acima de 10.

Falha crítica num teste para acertar tem dois efeitos. Primeiro, o personagem falha completamente em acertar seu alvo. Segundo, ele sofre um modificador de -2 no próximo turno de combate.

Dano: O modificador da Parada de Dados para jogar o dano. Veja abaixo para maiores informações sobre o dano.

Movimento: O modificador para o movimento de um personagem num turno de combate. Ao adicionar a Destreza e o modificador de Movimento, você tem o número de hexágonos que ele pode se mover por turno.

“Hexágonos” neste caso refere-se às unidades de movimento nos mapas hexagonais e auxiliares de jogo similares. A escala para estes mapas normalmente é de uma polegada por hexágono. Se você não possui um destes ou não deseja usar um, o Narrador pode simplesmente atribuir um certo número de metros de movimento para cada unidade de Movimento. Um metro e meio é o sugerido; assim, um personagem com Destreza 4 pode normalmente mover-se 6 metros num turno de combate. Se ele usou uma manobra com um modificador de Movimento de -1, ele pode se mover 4,5 metros no turno no qual usou aquela manobra.

Se o mapa hexagonal é usado





ou não, o Narrador e os jogadores podem preferir usar miniaturas, contadores ou outros sinais para indicar a posição de cada personagem no tabuleiro. Isto pode clarificar muitos detalhes do combate (seja uma boa ou uma má coisa, dependendo do clima do jogo).

O Movimento de um personagem num turno em particular pode ser afetado pelo terreno. No gelo, na lama, numa calçada escorregadia, ou terreno similarmente adverso, o Narrador pode subtrair pontos do Movimento de um personagem durante o turno ou mesmo dividi-lo a meio um por quatro.

Ordem de Jogo

O uso de Cartas de Combate tem um efeito menor sobre como os combates são conduzidos. Antes de proceder o Estágio Um (Iniciativa), os personagens escolhem uma

Carta de Combate para a manobra que desejam usar naquele turno. Se você não está usando cartas, então os personagens devem escolher suas manobras de antemão como de costume.

Uma vez que as manobras tenham sido selecionadas, cada personagem joga seus dados de Iniciativa (dificuldade 4). O personagem com o maior número de sucessos está numa posição vantajosa, embora não necessariamente aja primeiro. Empates favorecem o personagem com a maior pontuação em Percepção, depois a maior Destreza, depois uma jogada aleatória (maior número em um dado). Novamente, se um personagem tem uma falha crítica num teste de iniciativa, ele não pode agir durante o turno.

O jogo começa com o personagem que tem a menor Iniciativa. Aquele personagem usa primeiro qualquer movimento que queira, até sua pontuação de Movimento. Uma vez que tenha feito o movimento, ele pode atacar e, se acertar, infligir dano. Contudo, em qualquer ponto durante a fase de movimento do personagem, outro personagem com uma Iniciativa maior pode interrompê-lo, simplesmente ao declarar que

está fazendo isso. O personagem interrompido deve lembrar quanto movimento ainda lhe resta. O personagem que interrompe então faz seu movimento e ataca; ele, por sua vez, pode ser interrompido por um personagem mais rápido. Isto continua até todos personagens terem movido e atacado. (É muito provável que personagens mais lentos possam ser uamente interrompidos. Isto pode levar a

situações interessantes, particularmente se eles são propensos ao frenesi.) O combate então leva ao próximo turno.

Quando um personagem termina seu movimento, ele está pronto para atacar. Para usar uma Manobra de Combate ou Manobra de Arma Branca, ele deve estar dentro do alcance – para combates desarmados, isto significa estar dentro do alcance do braço (no mesmo hexágono ou num hexágono adjacente, se estiver usando mapas hexagonais); para ataques armados, isto depende do Tamanho da Arma. (Se não houver um Tamanho especificado, o alvo deve estar

Cálculos Rápidos e Rasteiros

Resumindo, aqui estão as fórmulas para imaginar a Parada de Dados para cada estágio de ataque. Modifique-as conforme seu gosto. Não se preocupe se elas parecem um pouco intimidantes; com a prática, calcular Paradas de Dados deve ser uma segunda natureza. Lembre que a despeito dos modificadores, a Parada de Dados mínima para cada um destes testes é um dado. Você sempre pode tentar.

Iniciativa: Raciocínio + Prontidão + modificador da manobra, se algum.

Precisão: Destreza + Habilidade (Esportes, Briga, Dô, Esquiva ou Armas Brancas) + modificador da manobra – quaisquer penalidades de Nível de Vitalidade = Parada de Dados.

Dano: Força + modificador = Parada de Dados. Absorver vem depois do personagem testar o dano. (Alguns Narradores podem permitir que um personagem adicione sua Briga ou Armas Brancas, como apropriado, à Parada de Dados de dano. Isto reflete a habilidade de um lutador habilidoso em desferir poderosos golpes, mas pode tornar o combate excepcionalmente letal ou desequilibrado. Se escolher usar esta opção, recomendamos que subtraia os dados de absorção do oponente diretamente da Parada de Dados para evitar que tenha que jogar uma mão obscenamente cheia de dados cada vez que alguém acerta.)

Movimento: Destreza + modificador da manobra = número de hexágonos que se move por turno.

dentro do alcance do braço como antes.) O jogador declara sua manobra (revelando sua Carta de Combate, se houver alguma) e prepara-se para jogar sua parada de Precisão para atacar. O personagem pode ser interrompido neste ponto por um personagem mais rápido, como esboçado acima. Contudo, uma vez que o teste para acertar tenha sido feito, o personagem não pode ser interrompido até que termine de jogar o dano (se aplicável). Um personagem pode usar uma manobra Abortar a qualquer momento, não importa qual seja sua iniciativa, com algumas limitações óbvias (por exemplo, você não pode esquivar um ataque que já acertou seu alvo).

Uma vez que o personagem “mais lento” tenha terminado seu ataque, os personagens “mais rápidos” agem,

até todos personagens terem movido e atacado. Os jogadores então pegam todas Cartas de Combate e se preparam para o próximo turno.

Efeitos do Combate

Dano

Existem três tipos de dano que podem ser infligidos nos personagens: dano padrão (Letal), por Contusão e Agravado.

O tipo de dano padrão para o sistema Storyteller (neste livro chamado de dano Letal) tem o potencial de ferir um personagem permanentemente ou até mesmo acabar com sua vida. Dano de garras, presas, armas, e muitos tipos de trauma (ou seja, fogo, eletricidade, queda, venenos) é dano Letal. Dano Letal é curado como descrito nos vários livros de regras.

Dano por Contusão não fere permanentemente um personagem; ao invés disso, o nocauteia. A forma mais comum de causar dano por Contusão é com os punhos (ou seja, Manobras de Combate Desarmado). Contudo, os personagens podem causar dano Letal com tais manobras ao gastar um ponto de Força de Vontade ou Fúria.

Dano por Contusão é marcado na planilha do personagem com um C ao invés de um risco. Quando um personagem alcança Incapacitado, ele é nocauteado. Todo dano por Contusão que receba depois é considerado dano Letal; o personagem ferido começa a cair na lista de Níveis de Vitalidade novamente, marcando o dano de Contusão com um risco (/) desta vez, e quando eles forem todos preenchidos com riscos, ele está morto. Assim, é possível para um personagem levar outro à morte com suas mãos vazias, mas exige algum esforço.

Aparições são obviamente imunes ao dano por Contusão. (Opcionalmente, o Narrador pode achar valioso tornar os vampiros imunes ao dano por Contusão; fantasmas nunca serão afetados. Sendo assim, os Membros recuperam-se de dano por Contusão como os mortais – são tecnicamente um corpo morto, mas o cérebro pode ainda se sacudir dentro do crânio.) Os Garou se recuperam de dano por Contusão numa taxa de um Nível de Vitalidade por turno (isto é automático; nenhum teste ou ação é exigido). Mortais (magos e changelings) e vampiros recuperam-se de dano por Contusão numa taxa de um Nível de Vitalidade por hora. Contudo, eles podem fazer um teste de Vigor (dificuldade 6, +1 para cada 2 Níveis de Vitalidade de dano por Contusão

Dano Agravado

Tipo de Criatura	Causas	Cura	Notas
Vampiros	Luz do sol, fogo, garras/dentes de outras criaturas sobrenaturais	1/dia de descanso + 5 pontos de Sangue	Só pode absorver se tiver Fortitude
Garou	Prata, fogo, radiação, armas bioquímicas, dentes/garras de outras criaturas sobrenaturais	1/dia de descanso	Pode absorver, exceto por prata
Magos	Certas mágicas (ver Mago p.171) garras/dentes de outras criaturas sobrenaturais	Por tempo de cura normal ou com mágica vulgar	
Aparições	Artefatos, aço estigiano e assemelhados, certos Arcanoi, chamuscas	8 horas de Torpor (ou meditação) + 3 Pathos por dia	Pode absorver

sofridos) para reduzir o tempo de recuperação a um Nível de Vitalidade a cada 10 minutos. Narradores que narrem crônicas mais “heroicas” podem acelerar o tempo de recuperação dramaticamente, se lhes parecer sensato.

Dano Agravado é, essencialmente, uma “sub-espécie” de dano Letal. Muitos dos tipos de criaturas (exceto os changelings) que existem no Mundo das Trevas são particularmente suscetíveis a certos tipos de ferimentos e têm dificuldades em curá-los. Dano Agravado sempre é dano Letal. As regras precisas sobre como o dano agravado afeta e é curado pelos diferentes tipos de seres sobrenaturais pode ser encontrado nos livros de regras; a tabela que segue é um breve sumário.

Atordoamento

Um personagem que perca mais Níveis de Vitalidade (por Contusão ou Letal) em um único ataque do que sua pontuação em Vigor estará Atordoado. O próximo turno de combate de um personagem Atordoado é penalizado – perdido. Se o personagem já agiu no turno no qual está Atordoado, ele perde seu próximo turno de combate; se ele ainda não agiu, ele não pode agir no atual turno de combate. Se ele for Atordoado por haver sido interrompido por um personagem mais veloz, ele perde o resto daquele turno de combate, mas pode agir no próximo turno. De qualquer forma, um personagem Atordoado não pode jogar uma Carta de Combate – ele pode apenas ficar lá, ferido e confuso, incapaz de agir enquanto seu oponente utiliza sua vantagem. Contudo, a despeito de quanto dano eles tomam, os personagens não podem ser Atordoados por dois turnos consecutivos.

Ataques contra personagens Atordoados têm Precisão +1. Um personagem que esteja Atordoado pode gastar um ponto de Força de Vontade, Fúria, ou Ponto de Sangue para superar os efeitos do Atordoamento.

Por exemplo, Brutus “o Açougueiro” Harlick tem Vigor 4. Ele ataca Chang Kwan, um Irmão de Akasha, e erra. Chang Kwan então contra-ataca, e mesmo depois de Brutus absorver o dano, ele toma cinco Níveis de Vitalidade (ai!). Por o dano (5) exceder seu Vigor (4), ele está Atordoado. Uma vez que ele já agiu neste turno, ele perde seu próximo turno. Não querendo ficar em desvantagem, Brutus gasta um ponto de Força de Vontade para superar os efeitos do Atordoamento. Agora ele pode atacar no próximo turno normalmente (bem, exceto por estar Espancado, claro).

Vantagens de Manobras

Algumas manobras de combate têm benefícios outros que não apenas causar dano. A lista de regras adicionais a seguir representa o que um dado ataque faz.

Manobra Abortar: Os personagens podem trocar de ação para uma Manobra Abortar a qualquer momento durante o turno de combate. Isto custa um ponto de Força de Vontade (ou um teste de Força de Vontade, dificuldade 8, seja qual for o método que o Narrador prefira). Não há penalidade de dificuldade para mudar ações deste modo. O jogador imediatamente substitui quaisquer Cartas de Combate atuais ou manobras escolhidas com a Manobra Abortar que quer usar. A nova Manobra Abortar se torna sua ação para aquele

turno de combate e lhe permite interromper a ação de outro personagem se a nova manobra tiver uma Iniciativa maior que exceda a Iniciativa do outro personagem. (A Iniciativa não é jogada novamente. Assuma que o dado de Iniciativa de bônus obtido para a Manobra Abortar sobre o modificador de Iniciativa da manobra são sucessos automáticos; afinal, é a Força de Vontade do personagem.)

Por exemplo, Brutus “o Açougueiro” Harlick é atacado por um ninja (isso pode acontecer). Brutus decide usar um Soco Giratório nele e obtém três sucessos para a Iniciativa. O ninja, contudo, joga uma manobra mais rápida, uma Joelhada, e marca cinco sucessos. Brutus se move para frente, mas quando o ninja o interrompe e está para tentar golpeá-lo, ele percebe que provavelmente não pode resistir ao dano. Então, ele gasta um ponto de Força de Vontade e aborta para um Bloqueio (que é uma Manobra Abortar). O teste de Iniciativa original de Brutus (Percepção + Prontidão, com um modificador de manobra de -1 para um Soco Giratório) marcou três sucessos. Brutus agora substitui o modificador de manobra de -1 com um +4, dando a ele um 8 de Iniciativa. Ele pode usar esta Iniciativa nova e mais alta para interromper o Golpe de Joelho do ninja e com sorte evitar ser ferido.

Manobra Aérea: Manobras Aéreas, tais como voadoras, são executadas no ar e normalmente envolvem saltos. O lutador não pode ser afetado por rasteiras ou outras Manobras Baixas até depois que a manobra toque o chão. Manobras Aéreas não podem acertar personagens que estejam rastejando ou que estejam de outra forma perto do chão (tais como Garou na forma Lupina) a menos que a descrição da manobra indique especificamente que podem. Manobras Aéreas podem ser usadas contra Garou na forma Crinos, que são tão altos que um personagem saltando não pode passar sobre eles.

Combinações: Alguns personagens colocarão duas ou três manobras numa Combinação, permitindo uma série de ataques mais efetiva. (Veja “Combinações”, na página 49.)

Manobra Baixas: Estas manobras são executadas muito perto do chão. Um bom exemplo é uma Rasteira. Lutadores que empregam Manobras Baixas não podem ser afetados por Manobras Aéreas (exceto aquelas especificamente projetadas para afetar personagens que rastejam) e não podem atacar personagens no ar ou saltando.

Afastar: Algumas manobras fazem um oponente ser movido um ou mais hexágonos para trás. Isto pode ser uma tática muito efetiva para interromper oponentes que usam todo seu Movimento antes que possam atacar – sem Movimento, lhes é efetivamente negada a oportunidade de acertar um golpe se forem afastados de seu inimigo.

Derrubar: Este efeito permite que um lutador derrube seu oponente no chão, muitas vezes ao juntar suas pernas. Um personagem que é derrubado sofre uma penalidade na Iniciativa de -2 em seu próximo turno enquanto fica de pé. Algumas manobras (tais como Rolamento ou Levantar) permitem o personagem evitar este efeito; a critério do Narrador, o personagem no chão pode ser capaz de usar algumas Manobras Baixas sem penalidade.

Manobra Golpes Múltiplos: Algumas manobras marcam mais de um teste de dano contra um oponente. Isto

não exige que o lutador divida sua Parada de Dados de Precisão e faça testes separados para acertar; se ele acerta uma vez com a manobra, pode fazer todos os testes de dano. Estas manobras não combinam dano para propósitos de Atordoar um oponente, a menos que sejam parte de uma Combinação de Atordoamento.

Abraço Prolongado: Algumas manobras Agarrar permitem que o lutador segure seu oponente num abraço que dure além do turno de combate no qual a manobra foi usada. O lutador continuará a infligir dano sobre sua vítima indefesa a cada turno até a vítima conseguir escapar.

Se um lutador que executa um Abraço Prolongado sobre um oponente marca ao menos um Nível de Vitalidade de dano, ele pode imobilizá-lo. O oponente não pode fazer nada até fugir do abraço. A vítima pode fazer uma tentativa de fuga por turno, sempre no final do turno. Para fugir, a vítima deve derrotar o lutador num teste resistido de Força contra Força. Contudo, a cada turno sucessivo que passe, a vítima ganha +1 em sua Força para se libertar.

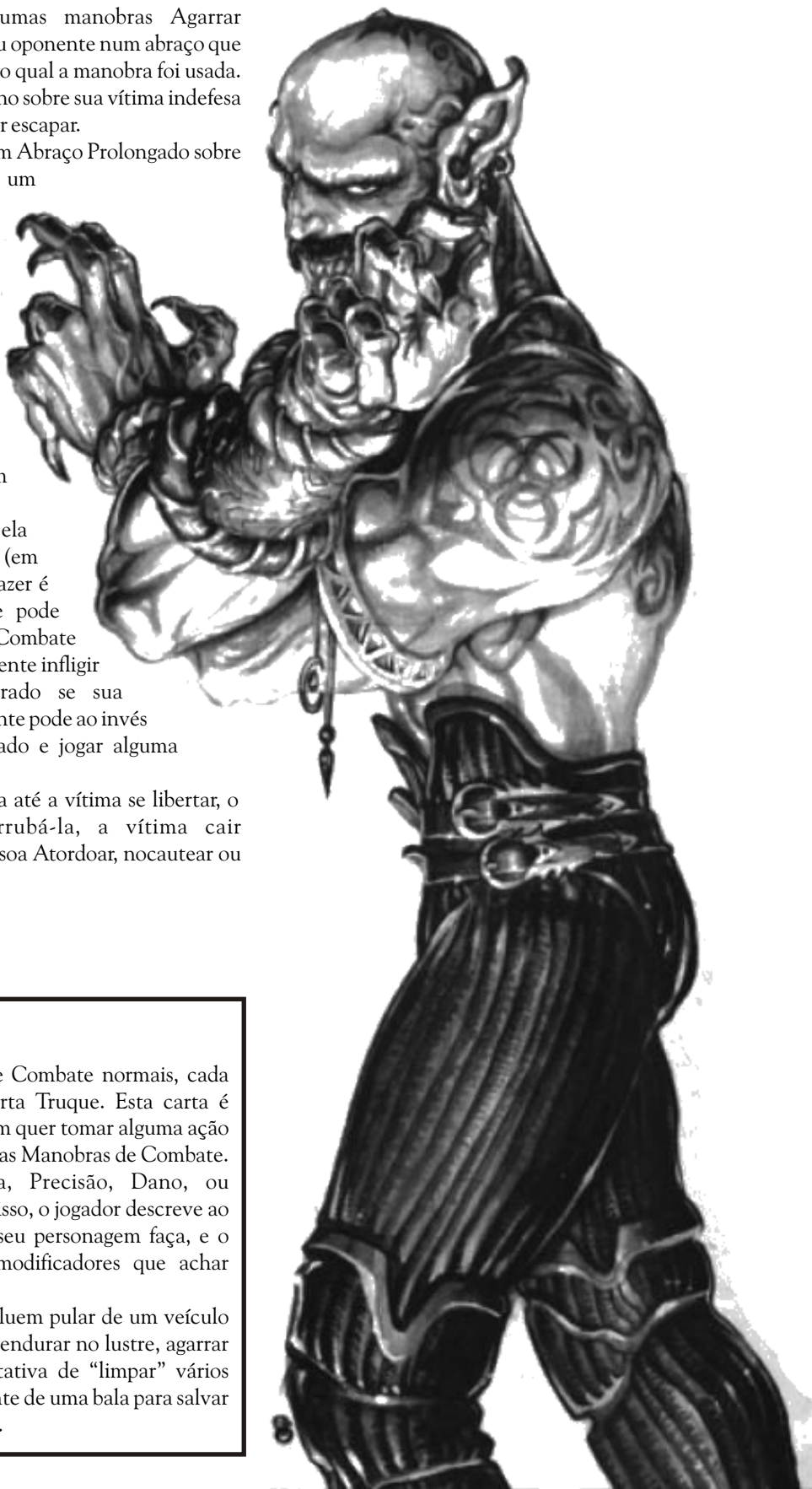
Se a vítima não se liberta, ela perde sua ação por aquele turno (em outras palavras, tudo que pode fazer é tentar se libertar). O atacante pode escolher jogar a mesma Carta de Combate no próximo turno e automaticamente infligir dano em seu oponente agarrado se sua Iniciativa permiti-lo agir. O atacante pode ao invés disso escolher derrubar o agarrado e jogar alguma outra Carta de Combate.

Um Abraço Prolongado dura até a vítima se libertar, o lutador voluntariamente derrubá-la, a vítima cair inconsciente ou uma terceira pessoa Atordoar, nocautear ou matar o atacante.

Truques

Em adição às suas Cartas de Combate normais, cada personagem deve ter uma Carta Truque. Esta carta é jogada sempre que o personagem quer tomar alguma ação incomum que não é coberta pelas Manobras de Combate. Truques não têm Iniciativa, Precisão, Dano, ou Movimento listados; ao invés disso, o jogador descreve ao Narrador o que ele quer que seu personagem faça, e o Narrador designa quaisquer modificadores que achar necessários ao Truque.

Alguns Truques possíveis incluem pular de um veículo em movimento para outro, se pendurar no lustre, agarrar uma vara e girá-la numa tentativa de “limpar” vários oponentes ou mergulhar na frente de uma bala para salvar outro personagem. Seja criativo.



Uma Nota sobre Dividir Paradas de Dados

Embora seja possível sob estas regras de combate opcionais um personagem dividir sua Parada de Dados e fazer mais de uma ação num turno de combate, isto pode tornar o combate lento. Tende a diminuir o ritmo da ação do combate que resulta de usar Cartas de Combate. Uma vez que você tenha uma manobra descrita numa carta, voltar e imaginar o que tirar por estar dividindo sua Parada de Dados pode realmente tornar o jogo lento. Isto também pode prejudicar o sistema de Iniciativa baseado em cartas, então tome cuidado.

Ações Múltiplas

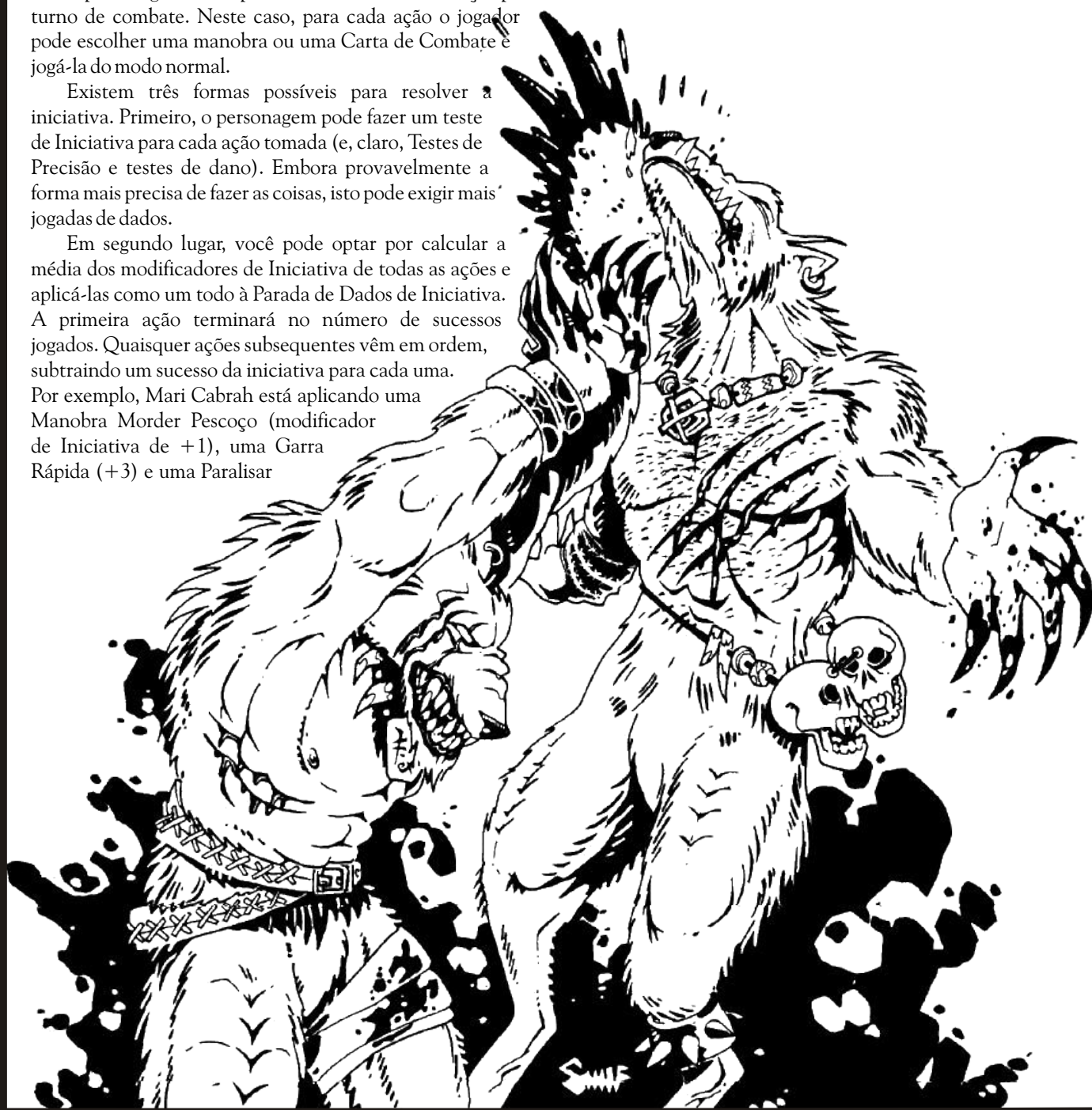
Por meio do uso de Rapidez, Fúria, ou outros poderes, certos personagens são capazes de fazer mais de uma ação por turno de combate. Neste caso, para cada ação o jogador pode escolher uma manobra ou uma Carta de Combate e jogá-la do modo normal.

Existem três formas possíveis para resolver a iniciativa. Primeiro, o personagem pode fazer um teste de Iniciativa para cada ação tomada (e, claro, Testes de Precisão e testes de dano). Embora provavelmente a forma mais precisa de fazer as coisas, isto pode exigir mais jogadas de dados.

Em segundo lugar, você pode optar por calcular a média dos modificadores de Iniciativa de todas as ações e aplicá-las como um todo à Parada de Dados de Iniciativa. A primeira ação terminará no número de sucessos jogados. Quaisquer ações subsequentes vêm em ordem, subtraindo um sucesso da iniciativa para cada uma. Por exemplo, Mari Cabrah está aplicando uma Manobra Morder Pescoço (modificador de Iniciativa de +1), uma Garra Rápida (+3) e uma Paralisar

(-1). O modificador médio de Iniciativa é +1; ela adiciona um dado a sua Parada de Dados de Raciocínio + Prontidão. Ela obtém cinco sucessos; seu oponente fômor consegue quatro. Sua manobra Morder Pescoço acertará primeiro, enquanto sua Garra Rápida acertará ao mesmo tempo em que o fômor toma sua ação. Se ela ainda estiver de pé, ela pode atacar com o Paralisar.

Finalmente, você pode fazer um teste de iniciativa padrão (Raciocínio + Prontidão), e então aplica os modificadores de Manobra da manobra diretamente ao número de sucessos. No exemplo acima, diga que Mari conseguiu quatro sucessos para a Iniciativa. Sua Garra Rápida teria sete sucessos, seu Morder Pescoço cinco e seu Paralisar três. Como o método mais simples, este sistema é recomendado. Como com todas as regras apresentadas aqui, os Narradores e jogadores devem trabalhar juntos para encontrar o sistema que funcione melhor para eles.



Regras para Armas de Fogo

Com algumas exceções, este livro não muda realmente as regras para uso de armas de fogo. As exceções são detalhadas abaixo; outras informações sobre armas de fogo, incluindo detalhes sobre diferentes tipos de armas e sobre Técnicas de Armas de Fogo, podem ser encontradas no Apêndice Três.

Esquivando de Balas: Quando se esquivar de ataques de armas de fogo, o personagem agora deve fazer um teste de Destreza + Esportes e mover-se ao menos um hexágono ou jogar-se no chão. Se o movimento de um personagem enquanto se esquivar o leva para trás de uma cobertura, use as regras padrão para cobertura.

A dificuldade para esquivar de balas ainda é determinada pela disponibilidade de cobertura próxima, como explicado nas regras padrão.

Disparos Automáticos: Os personagens não precisam usar todas as balas que restam num pente para efetuar disparos automáticos; contudo, eles devem atirar pelo menos 6 balas. O personagem ganha Precisão +1 e Dano +1 no ataque para cada duas balas atiradas, ao máximo de +5 para 10 balas. Por outro lado, a dificuldade do tiro é aumentada em 2, devido ao recuo. Se o personagem escolher atirar *todas* as balas de seu pente no modo automático (um mínimo de 10 balas é exigido), então use as regras padrão.

Recarregar: Recarregar uma arma vazia leva um turno inteiro de combate e exige concentração total (e a Parada de Dados) do personagem. Contudo, um personagem pode gastar um ponto de Força de Vontade para mudar os pentes em duas armas num turno.

Efeito Mangueira: A opção disparos automáticos descrita acima assume que o personagem está atirando em um alvo. Contudo, se ele escolher, o personagem pode atirar numa área inteira, ao invés de focar num oponente. Para fazer isso, ele deve atirar ao menos 10 balas. O ataque tem uma dificuldade base de 5, aumentada por 1 para cada hexágono-alvo coberto pelo efeito.

O jogador divide todos os sucessos uniformemente entre quaisquer alvos na área e testa o dano contra cada um; entretanto, se houver apenas um alvo na área, ele só poderá receber metade dos sucessos. Se o jogador obtiver menos sucessos do que alvos existentes, cada alvo toma um sucesso até estes se esgotarem. Por exemplo, Archodias o nocker está atirando num grupo de aranhas quiméricas gigantes. Ele obtém quatro sucessos contra o grupo de seis; as primeiras quatro aranhas são acertadas (com um sucesso), enquanto as outras não são afetadas.

A dificuldade para esquivar de um efeito mangueira é aumentada em 2.

Mirar: O Apêndice Um contém um sistema de pontos de impacto opcional. A critério do Narrador, isto pode ser usado em lugar do sistema de mirar padrão.

Exemplo de Criação de Personagem

O grupo de jogo de Bill está começando uma crônica de **Lobisomem**. Tendo interpretado personagens mau-humorados e introspectivos nas duas últimas crônicas (uma crônica de **Vampiro** e uma crônica de **Mago**), Bill agora quer um personagem que seja mais visceral, mas orientado para a ação. Ele decide seguir todos os passos e jogar com um Ahroun Cria de Fenris. Depois de passar pelo procedimento inicial de criação de personagem, o personagem de Bill parece algo assim...

Dotado-de-Garras

Raça: Hominídeo

Augúrio: Ahroun

Tribo: Crias de Fenris

Físicos: Força 4 (6/8/7/5), Destreza 3 (3/4/5/5), Vigor 3 (5/6/6/5)

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2 (1/0/0/0), Aparência 2 (1/0/2/2)

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 1, Esportes 2, Briga 4, Esquiva 2, Intimidação 2, Instinto Primitivo 1, Manha 1

Perícias: Condução 1, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 3, Furtividade 2, Sobrevivência 1

Conhecimentos: Enigmas 1, Investigação 1, Direito 1, Linguística 1, Medicina 1

Antecedentes: Aliados 2, Fetiche 2, Parentes 2, Vidas Passadas 1, Raça Pura 3

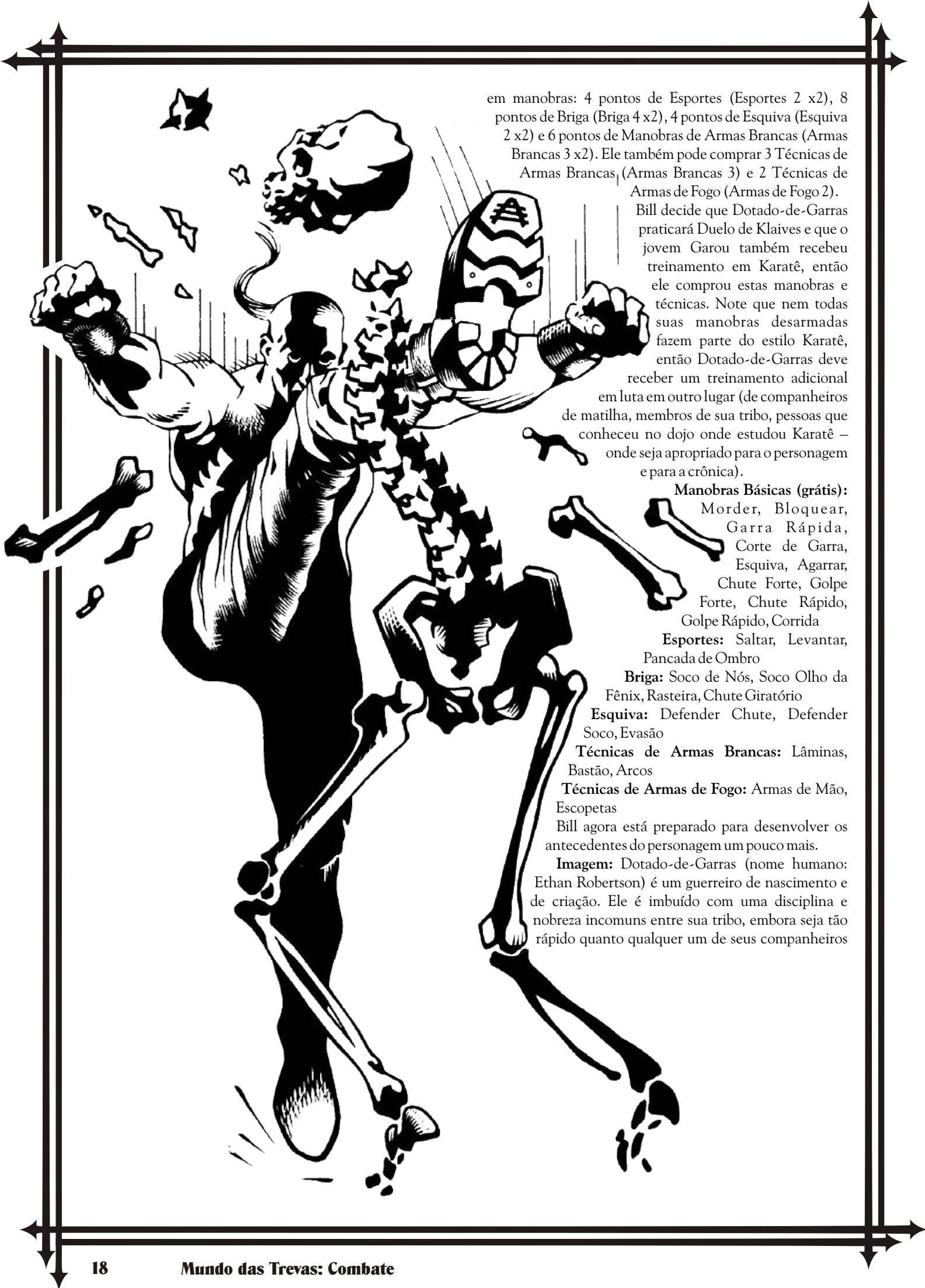
Dons: (1) Garras Afiadas, Inspiração, Resistência à Dor

Posto: 1

Fúria 8, Gnose 3, Força de Vontade 6

Tendo passado por estes passos iniciais de criação de personagem, Bill se volta para as regras adicionais de criação de personagem fornecidas neste livro. Baseado nestas regras, ele determina que tem os seguintes Pontos de Poder a gastar





em manobras: 4 pontos de Esportes (Esportes 2 x2), 8 pontos de Briga (Briga 4 x2), 4 pontos de Esquiva (Esquiva 2 x2) e 6 pontos de Manobras de Armas Brancas (Armas Brancas 3 x2). Ele também pode comprar 3 Técnicas de Armas Brancas (Armas Brancas 3) e 2 Técnicas de Armas de Fogo (Armas de Fogo 2).

Bill decide que Dotado-de-Garras praticará Duelo de Klaives e que o jovem Garou também recebeu treinamento em Karatê, então ele comprou estas manobras e técnicas. Note que nem todas suas manobras desarmadas fazem parte do estilo Karatê, então Dotado-de-Garras deve receber um treinamento adicional em luta em outro lugar (de companheiros de matilha, membros de sua tribo, pessoas que conheceu no dojo onde estudou Karatê – onde seja apropriado para o personagem e para a crônica).

Manobras Básicas (grátis):

Morder, Bloquear, Garra Rápida, Corte de Garra, Esquiva, Agarrar, Chute Forte, Golpe Forte, Chute Rápido, Golpe Rápido, Corrida

Esportes: Saltar, Levantar, Pancada de Ombro

Briga: Soco de Nós, Soco Olho da Fênix, Rasteira, Chute Giratório

Esquiva: Defender Chute, Defender Soco, Evasão

Técnicas de Armas Brancas: Lâminas, Bastão, Arcos

Técnicas de Armas de Fogo: Armas de Mão, Escopetas

Bill agora está preparado para desenvolver os antecedentes do personagem um pouco mais.

Imagem: Dotado-de-Garras (nome humano: Ethan Robertson) é um guerreiro de nascimento e de criação. Ele é imbuído com uma disciplina e nobreza incomuns entre sua tribo, embora seja tão rápido quanto qualquer um de seus companheiros

Exemplo de Jogo

Marshall, um jovem vampiro Toreador, finalmente localizou a pessoa responsável por molestar vários membros de seu rebanho. Confrontando o jovem punk num terreno baldio, Marshall se prepara para ensiná-lo uma lição ou duas sobre como os vampiros lutam. Contudo, o que Marshall não sabe é que seu adversário é na verdade o redcap McCormick, que sabe uma lição ou três sobre criar uma confusão daquelas...

Turno Um: Marshall e McCormick estão afastados um do outro uma distância de 9 metros; Marshall está desarmado e seguro de si, McCormick está carregando um taco de bilhar serrado. Ambos selecionam suas ações. Marshall escolhe uma Voadora, a melhor para aproximar as distâncias. McCormick decide se aproximar e usar Bloquear. Ambos testam Raciocínio + Prontidão, adicionando seus modificadores de Iniciativa (nenhum para Voadora, +4 para Bloquear). Marshall tem cinco sucessos, McCormick sete. Marshall age primeiro.

O Toreador tem Destreza 4, e a Voadora adiciona Movimento +2. Ele pode se mover um total de seis hexágonos ou 9 metros. Ele começa a correr e se lança sobre o punk vestido de couro, que interrompe sua ação para bloquear. A Destreza de Marshall (4) + Briga (3) lhe dá sete dados para acertar, mais um para o modificador de Precisão da Voadora. Ele joga oito dados contra uma dificuldade 6; ele obtém quatro sucessos, que é bastante. Ele tem Força 2 e Potência 2, adicionando o Dano +1 para a Voadora, ele joga três dados para o dano, mais dois sucessos automáticos para Potência. Ele obtém quatro sucessos ao todo. McCormick joga seus dados de Bloqueio: Vigor (4) + Esquiva (2) dando a ele seis dados. Ele obtém quatro

sucessos, e não toma dano.

Turno Dois: Agora em combate de perto, os dois selecionam manobras novamente. Marshall decide gastar um Ponto de Sangue, e tem duas ações (graças à sua Rapidez). Ele decide jogar Chute Forte e Rasgar Tendões. McCormick opta por bater na cabeça do vampiro com seu taco de bilhar, escolhendo usar um Grande Golpe. Marshall joga quatro sucessos para iniciativa, modificado para três para o Chute Forte e Rasgar Tendões (ambos com modificadores de Iniciativa de -1; eles agem virtualmente simultaneamente). McCormick joga quatro sucessos também. Ele normalmente levaria -2 para o Grande Golpe, mas obteve +2 do Bloquear no último turno; os dois se anulam.

Marshall golpeia primeiro com três, mas como ele recua, o redcap decide interromper seu ataque. McCormick joga sua Destreza (3) + Armas Brancas (4) – ele não tem modificadores de Precisão. Marca cinco sucessos. Sua Parada de Dados para dano é sua Força (4) + dano da clava (1) + 3 para o Grande Golpe: oito dados! Ele obtém seis sucessos, e Marshall só é capaz de absorver dois. Marshall toma quatro Níveis de Vitalidade de dano; uma vez que seu Vigor é apenas 3, ele está Atordoadado! Ele perde imediatamente quaisquer ações que teria sido capaz de tomar neste turno.

Turno Três: Marshall decide tentar e Arremessar McCormick fora do caminho. O redcap, contudo, quer ensinar a este morto vivo arrogante uma verdadeira lição. Ele decide gastar um ponto de Glamour para fazer o obviamente impossível – dar uma enorme mordida no braço do Toreador! Os dois jogam a iniciativa novamente...

de tribo para ficar ofendido com insultos e cair no combate por causa deles.

Dicas de Interpretação: Vanglorie-se, mas de modo digno. Faça-se auto-confiante e honre a todos. Sempre mantenha sua palavra. Nunca deixe alguém questionar sua honra, casta ou qualquer outra coisa e sair impune disso.

História: Ethan Robertson nasceu de uma mãe humana e um pai Garou. Toda sua vida foi rebelde e irritado, implicando com qualquer coisa que o incomodava. Os psicólogos que sua mãe consultou atribuíam esta fúria à falta da figura de autoridade paterna em sua vida, mas isso ainda não a ajudou a controlá-lo.

Quando Ethan estava no meio da adolescência e começou a entrar em grandes enrascadas com a lei, foi encontrado pelos Garou, que lhe revelaram sua verdadeira natureza. Primeiramente, Ethan pensou que isto era realmente legal. Ele poderia se transformar num monstro-lobo de 3 metros! Ele tinha garras! Em pouco tempo, contudo, começou a olhar além de suas primeiras impressões na sociedade e história Garou e ficou impressionado com o que viu. Com a ajuda dos anciãos de sua tribo, ele se tornou uma pessoa muito mais séria, honrada, digna do que qualquer um que o conhecia quando criança poderia esperar – mas ele ainda é danado numa briga se for preciso.



Capítulo Dois:

Manobras

de Combate

Este capítulo cobre as manobras que os personagens usam para lutar, tanto armados quanto desarmados. No próximo capítulo você verá como grupos de manobras são reunidos para formar os estilos.

Manobras de Combate

Manobras de Combate são manobras que não envolvem o uso de armas. Elas variam desde os mais básicos socos sujos e golpes baixos de briga de rua às mais artísticas e esotéricas manobras de artes marciais. Elas são divididas em duas categorias de manobras: Manobras Básicas, que são conhecidas por qualquer personagem, e Manobras Avançadas, que devem ser compradas. Manobras Básicas podem variar por tipo de personagem; vampiros e Garou, por exemplo, têm

algumas Manobras Básicas a mais do que os mortais.

A dificuldade base para acertar um oponente com qualquer Manobra de Combate é 6; para manobras de Dô, 7. A dificuldade para esquivar em ataques de perto é uma base de 6, + 1 por oponente depois do primeiro.

A menos que diga o contrário, Manobras de Combate Desarmado causam apenas dano por Contusão. (A exceção é causar dano em aparições; Manobras de Combate Desarmado causarão dano apenas se forem de qualquer outra fonte, com algumas exceções – uma aparição não toma dano ao ser estrangulada, por exemplo. O senso comum deve ser seu guia.) Um personagem pode gastar um ponto de Força de Vontade, Fúria, ou Ponto de Sangue para causar dano Letal com uma manobra.

Manobras Básicas

Manobras Básicas são manobras de luta elementares instintivamente conhecidas por todos personagens – nenhum treino é necessário para usar estas manobras. Elas não são muito elegantes ou precisas, mas funcionam. Estas manobras também representam as manobras de artes marciais mais elementares que os lutadores iniciantes aprendem.

AGARRAR

Pré-requisitos: Nenhum
Pontos de Poder: Nenhum
Descrição: Um ataque simples de agarrar e apertar.
Sistema: Este é um Abraço Prolongado.
Custo: Nenhum
Iniciativa: -1
Precisão: +0
Dano: +0
Movimento: +0

BLOQUEAR

Pré-requisitos: Nenhum
Pontos de Poder: Nenhum
Descrição: Uma ação defensiva básica na qual o personagem para o ataque de um oponente ao bloqueá-lo, normalmente com sua mão ou antebraço.

Sistema: Quando um personagem usa Bloquear, ele adiciona sua pontuação em Esquiva ao seu Vigor para propósitos de calcular os Dados de Absorção. Contudo, alguns ataques, tais como Agarradas, ignoram Bloqueios e só podem ser absorvidos com o Vigor do personagem.

Bloquear tem duas outras vantagens. Primeiro, no turno após o personagem usar um Bloqueio, ele obtém +2 na Iniciativa de sua manobra naquele turno; isto representa a habilidade do personagem em contra-atacar rapidamente depois de desviar o golpe. Segundo, Bloquear evita que um personagem sofra uma Queda de qualquer ataque que normalmente causaria uma (exceto por Quedas de ataques que ignoram Bloqueios, tais como Agarradas).

Bloquear não pode ser usado para bloquear um ataque de uma arma. Para isso, o personagem deve ou conhecer uma Manobra Avançada ou usar uma arma e a Manobra de Armas Brancas apropriada.

Bloquear pode ser jogada como uma Manobra Abortar.

Custo: Nenhum
Iniciativa: +4
Precisão: Nenhuma
Dano: Nenhum
Movimento: +0

CORRIDA

Pré-requisitos: Nenhum
Pontos de Poder: Nenhum
Descrição: Um movimento genérico, usado para cruzar o campo de batalha rapidamente.
Custo: Nenhum
Iniciativa: +3
Precisão: N/A
Dano: N/A
Movimento: +3

CHUTE FORTE

Pré-requisitos: Nenhum
Pontos de Poder: Nenhum
Descrição: Um chute forte, muitas vezes usado depois que um oponente se estabelece ou é Atordoad. Ele pode simular uma ampla variedade de chutes laterais, chutes circulares e ataques similares.
Custo: Nenhum
Iniciativa: -1
Precisão: -1
Dano: +2
Movimento: -1

CHUTE RÁPIDO

Pré-requisitos: Nenhum
Pontos de Poder: Nenhum
Descrição: Um chute rápido, e às vezes desesperado, normalmente no abdômen ou nas pernas do oponente. Ele pode simular uma ampla variedade de chutes para frente, chutes estralados, chutes baixos e assim por diante.
Custo: Nenhum
Iniciativa: +1
Precisão: +0
Dano: +1
Movimento: +0

ESQUIVA

Pré-requisitos: Nenhum
Pontos de Poder: Nenhum
Descrição: A inestimável arte de sair do caminho de um ataque.
Sistema: Quando um personagem usa uma ação para esquivar, ele joga sua Destreza + Esquiva. O número de sucessos que marca indica quantos sucessos são subtraídos do teste de seu oponente para acertar. A dificuldade para Esquivar aumenta com o número de atacantes. Se atacado múltiplas vezes, o personagem pode escolher qual ataque esquivar, ou dividir sua Parada de Dados.

Esquiva pode ser jogada como uma Manobra Abortar.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +6
Precisão: Nenhuma
Dano: Nenhum
Movimento: +1

GOLPE FORTE

Pré-requisitos: Nenhum
Pontos de Poder: Nenhum
Descrição: Um soco (ou outro golpe de algum tipo) genérico numa tentativa de ferir o oponente.

Custo: Nenhum
Iniciativa: +0
Precisão: +0
Dano: +1
Movimento: +0

GOLPE RÁPIDO

Pré-requisitos: Nenhum
Pontos de Poder: Nenhum
Descrição: Um ataque rápido e básico com um punho, cotovelo, joelho ou outro apêndice apropriado.

Custo: Nenhum
Iniciativa: +3
Precisão: +0
Dano: +0
Movimento: +1

Manobras Avançadas

Manobras Avançadas são habilidades de luta especiais que só podem ser aprendidas através do treinamento. Como explicado no Capítulo Dois, os personagens devem comprar estas manobras usando Pontos de Poder.

Existem 10 tipos de Manobras Avançadas, que são divididas em categorias definidas pela Habilidade ou características em que estão baseadas. Estas Categorias são as seguintes:

Manobras Avançadas

Manobras de Esportes

Manobras de Briga

- Socos
- Chutes
- Agarradas
- Arremessos

Manobras de Dô

Manobras de Esquiva

- Bloqueios
- Evasões

Manobras de

Dentes & Garras

Manobras de Mudança
de Forma

Manobras de Armas Brancas

Cada manobra concede modificadores a quatro características – Iniciativa, Precisão, Dano e Movimento. Em muitos casos estes serão escritos com um número (ou seja, +1, -2). Algumas manobras têm um modificador de Movimento que é escrito como uma palavra (ou seja, “Um”); isto significa que quando o personagem usa aquela manobra, ele está limitado exatamente àquela quantidade de hexágonos de movimento (ao invés de um bônus ou penalidade ao seu Movimento normal).



Manobras de Esportes

Manobras de Esportes são, obviamente, baseadas na Habilidade Esportes. Elas tipicamente envolvem ações do tipo saltos e acrobacias e são bastante “quentes”.

Exceto pela manobra “Saltar”, Garou nas formas Hispo e Lupina não podem usar Manobras de Esportes.

CAMBALHOTA

Pré-requisitos: Esportes 3

Pontos de Poder: 4

Descrição: Usando esta manobra defensiva de retirada, um lutador bem treinado pode evitar quase qualquer ataque. A Cambalhota é realmente uma série de saltos para trás que podem levar um ginasta competente longe pelo campo de batalha enquanto se esquia de projéteis e outros ataques.

Sistema: Enquanto executa esta manobra, o lutador só pode se mover numa linha reta para longe de seu inimigo, mas enquanto faz isso, ele não pode ser ferido por qualquer ataque. Contudo, ele estará vulnerável a ataques tanto antes quanto depois desta manobra ser executada.

Custo: Força de Vontade 1

Iniciativa: +3

Precisão: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento: +2

ENCONTRÃO

Pré-requisitos: Esportes 2, Saltar

Pontos de Poder: 2

Descrição: Esta manobra simples e efetiva é usada mais comumente por lutadores de luta livre e outros tipos que não imaginam se aproximar e realmente entrar em contato. O lutador salta sobre seu oponente tão forte quanto puder, batendo nele com seu ombro, bem parecido com um jogador de futebol americano dando um encontrão.

Sistema: O oponente do lutador deve estar de pé no mesmo hexágono com ele, ou num hexágono adjacente ao do lutador para usar esta manobra. O lutador se move para o hexágono do oponente, testa o dano para o Encontrão e então termina seu movimento. O Encontrão é uma Manobra Aérea.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +0

Precisão: -1

Dano: +2

Movimento: -1

FICAR DE PÉ

Pré-requisitos: Esportes 2

Pontos de Poder: 1

Descrição: Uma das manobras de luta em Esportes

mais básicas, Ficar de Pé permite que um lutador no chão fique de pé quase instantaneamente. O lutador ergue suas pernas do chão e chuta-as no ar enquanto simultaneamente ergue suas costas com força. O movimento resultante praticamente o levanta do chão e o coloca de pé

Sistema: Um lutador que conheça a manobra Ficar de Pé sofre apenas uma penalidade de -1 na Iniciativa no turno após sofrer uma Queda (ao invés da penalidade padrão de -2). Ficar de Pé não é jogado como uma Carta de Combate; seu efeito é automático.

Custo: Nenhum

Iniciativa: Ver acima

Precisão: Nenhum

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

LUTA DE SOLO

Pré-requisitos: Esportes 4

Pontos de Poder: 3

Descrição: Embora você nunca a tenha conhecido ao assistir filmes de kung fu, um grande número de lutas terminam com ambos os lutadores no chão, lutando para derrotar um ao outro. Nesta situação, um lutador que tenha sido treinado em luta de solo tem uma vantagem distinta.

Sistema: Esta manobra não exige uma Carta de Combate; ela é simplesmente invocada quando um lutador cai, é arremessado, derrubado ou impelido a isso. O lutador não tem de levantar do chão para continuar lutando (embora se o fizer, ele sofra a penalidade padrão de -2 na Iniciativa a menos que tenha Rolamento ou Levantar). Enquanto lutando no chão, ele pode usar qualquer Manobra Básica ou Avançada outra que não manobras derivadas do uso do quadril (ou seja, muitos arremessos), Manobras Aéreas ou outras manobras que o Narrador indique que simplesmente não podem ser usadas enquanto no chão.

Lutadores que não têm esta manobra têm -3 na Iniciativa e -3 de dano quando tentam usar uma manobra do chão, mesmo que seu oponente também esteja no chão.

Lutar contra um oponente que luta no solo quando o lutador está de pé pode ser difícil, também. Manobras que pretendem especialmente funcionar contra personagens Rastejando (ou seja, um Chute Machado) e quaisquer outros ataques “baixos” funcionarão normalmente, mas qualquer outro golpe físico terá -2 em Iniciativa e -2 em Precisão.

Custo: Força de Vontade 1

Iniciativa: Ver acima

Precisão: Ver acima

Dano: Ver acima

Movimento: Ver acima

ROLAMENTO

Pré-requisitos: Esportes 1

Pontos de Poder: 3

Descrição: Muitos estilos, tais como jiu-jitsu e aikido, enfatizam técnicas de arremessar. Antes que alguém possa aprender como arremessar, contudo, se deve aprender como ser arremessado sem sofrer danos sérios. Rolamento é normalmente executado como um rolar sobre os ombros e braços, com a cabeça envolvida para proteger contra ferimentos no pescoço.

Sistema: Rolamento é praticado até se tornar instintivo; por isso, ele não conta como uma ação e uma Carta de Combate não tem que ser jogada para usá-lo. Sempre que o lutador é arremessado ou toma dano de uma manobra que causa uma Queda, esta manobra lhe permite reduzir o dano que ele toma da queda em um ponto por cada sucesso obtido num teste de Destreza + Esportes. (Nota: Rolamento só se aplica a manobras nas quais atingir o chão é o que causa o dano; ele não protege um personagem de dano causado por uma manobra que o fere e então o derruba. Por exemplo, Rolamento se aplica a todas as Manobras Arremessar, mas não a socos que causariam uma Queda.)

Adicionalmente, Rolamento permite ao lutador ignorar a penalidade de -2 na Iniciativa que normalmente se sofre quando se toma uma Queda. Isto se aplica a qualquer Queda. Quando usando Rolamento, o personagem fica de pé instantaneamente; ele não tem que gastar um turno para fazer isso ou fazer qualquer tipo de teste.

Custo: Nenhum

Iniciativa: Ver acima

Precisão: Ver acima

Dano: Ver acima

Movimento: Ver acima

ROLO DO MACACO

BÊBADO

Pré-requisitos: Esportes 2

Pontos de Poder: 2

Descrição: Os praticantes dizem que o fundador do Estilo Kung Fu do Macaco injustamente aprisionado inventou esta manobra evasiva depois de assistir um grupo de

macacos pelas barras de sua cela. Os macacos ficaram embriagados após beber vinho jogado pelos guardas e cambaleavam e rolavam pelo chão. Ao copiar as artimanhas dos macacos, o mestre desenvolveu uma série de tombos evasivos e o Rolo do Macaco Bêbado nasceu.

Sistema: Esta manobra é uma boa técnica evasiva para todas as situações. É uma Manobra Baixa. Ela também pode ser usada para interromper e evadir ataques de projéteis (use as mesmas regras como para Saltar).

Custo: Nenhum

Iniciativa: +3

Precisão: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento: +2

SALTAR

Pré-requisitos: Esportes 1

Pontos de Poder: 1

Descrição: Saltar é uma manobra simples que permite que o personagem salte sobre projéteis em sua direção, muitos obstáculos e assim por diante. É um pré-requisito para muitas manobras de Esportes.

Note que usar Saltar não é a



mesma coisa que usar as regras da Tabela de Salto dos livros de regras do Sistema Storyteller básico. A Manobra Saltar é mais graciosa e ágil do que o salto padrão e muitas vezes leva o personagem mais longe também.

O Narrador e os jogadores devem estar atentos que esta manobra não é *plenamente* realista; usando-a, um atleta de colegial pode saltar 1,80m no ar! Se isto for não for nenhum pouco “dramático” para o seu jogo, diminua a escala da manobra.

Sistema: O personagem pode saltar 1 metro no ar ou 1,5 metro para frente para cada ponto em Esportes. Em situações de combate, usar Saltar adiciona +1 ao Movimento quando usado sozinho (ou seja, não em conjunto com uma manobra de ataque).

Um personagem pode jogar uma carta Saltar junto com qualquer uma das Manobras Básicas de ataque, com qualquer Manobra Avançada que tenha como pré-requisito ou sozinho. Se jogada sozinha, a carta Saltar indica que o lutador está se movendo pelo campo de batalha ao saltar; ele usa os modificadores da manobra listados abaixo. Quando usada sozinha como um movimento, Saltar pode ser jogada como uma ação Abortar. Ela também é uma Manobra Aérea.

Uma carta Saltar jogada com uma Manobra Básica representa o lutador saltando sobre o oponente para aplicar um soco ou chute. Isto torna o soco ou chute padrão numa Manobra Aérea. O lutador usa os modificadores para a Manobra Básica e *não* adiciona o +1 de Movimento ao Saltar.

Note que, para propósitos de Combinações, o lutador deve distinguir entre uma Manobra Básica e uma Manobra Básica jogada com uma carta Saltar. Esta distinção deve ser feita quando a Combinação é criada. Por exemplo, um personagem pode criar uma Combinação Chute Forte-Chute Giratório. Uma vez que esta Combinação não foi feita com um elemento Saltar, a carta Saltar não pode ser jogada com o Chute Forte. Se a manobra fosse um Chute Forte Saltado-Chute Giratório, então ele teria Saltar para usar na Combinação; ele não pode “ignorar” o elemento Saltar.

Se um lutador planeja usar um Saltar para esquivar de um ataque de projétil, ele deve esperar por um oponente declarar que ele é o alvo de um ataque de projétil. Se o Saltar do lutador tem uma Iniciativa maior do que o ataque de projétil, ele pode interromper o ataque do oponente e tentar esquivar o ataque vindouro ao saltar sobre ele ou para longe dele (claro, se o Saltar do lutador tiver uma Iniciativa menor, ele está sem sorte). Os dois lutadores fazem um teste resistido, comparando a Técnica de ataque de projétil do atacante à Destreza + Esportes do lutador que salta. Se o atacante vencer o teste, o lutador que salta é acertado pelo míssil (talvez ele tenha calculado mal seu salto ou

talvez o atacante simplesmente tenha conseguido acertá-lo no ar) e deve imediatamente terminar seu turno.

Se o lutador usa a carta Saltar com uma Manobra Básica de ataque, ele pode tentar esquivar de um projétil e ainda aplicar seu ataque.

Garou na forma Hispo e Lupina podem usar esta manobra.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +3

Precisão: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento: +1

Manobras de Briga

Socos

Socos são ataques feitos com as mãos, punhos, ou cotovelos.

CABEÇADA

Pré-requisitos: Briga 1

Pontos de Poder: 1

Descrição: O lutador golpeia sua cabeça contra a cabeça do oponente. Isto pode causar dano severo. Contudo, o lutador tem de treinar intensa e arduamente para aprender a usar sua cabeça deste modo sem se ferir.

Sistema: Use os modificadores listados abaixo.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +0

Precisão: +0

Dano: +1

Movimento: -2

COTOVELADA

Pré-requisitos: Briga 1

Pontos de Poder: 2

Descrição: Comum ao moai tai e alguns outros estilos de arter marciais, este soco devastador já nocauteou muitos lutadores.

Sistema: Use os modificadores listados abaixo.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +2

Precisão: +1

Dano: +1

Movimento: Um

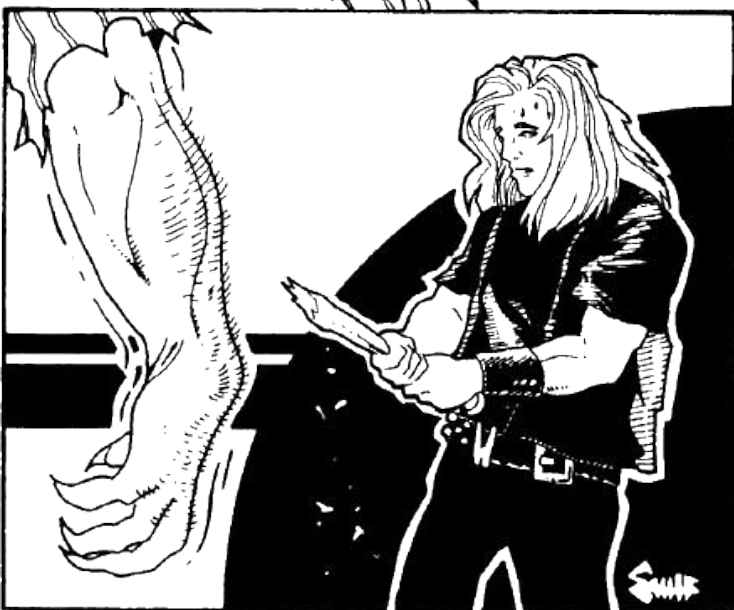
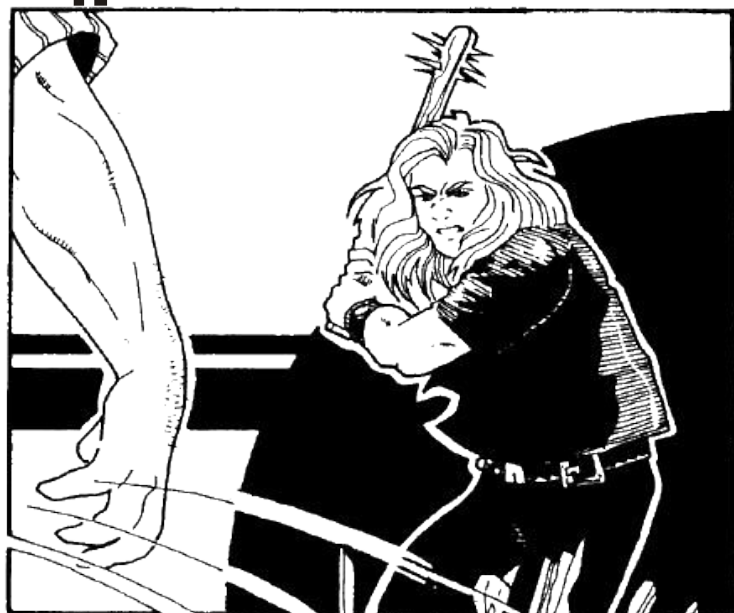
DESARMAR

Pré-requisitos: Briga 3

Pontos de Poder: 3

Descrição: O lutador habilmente golpeia a arma, mão ou braço de seu oponente, não para causar dano, mas para tirar uma arma do alcance do oponente.

Sistema: O lutador testa sua Força + Briga, dificuldade 6. O alvo absorve o dano jogando Força



(dificuldade 6). Para cada sucesso que reste ao lutador depois que o alvo faz o teste de absorção, a arma voa das mãos do alvo um hexágono numa direção especificada pelo lutador. Se o lutador não marca ao menos um sucesso depois da absorção, o alvo não perde sua arma. Se o teste de Desarmar resulta numa falha crítica, o lutador golpeia a arma de tal forma que é machucado por ela (seu oponente pode testar o dano normal, sem modificadores de manobra).

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

FURAR OLHO

Pré-requisitos: Briga 2

Pontos de Poder: 2

Descrição: Num movimento realmente desesperado, o lutador aperta seu dedo numa garra e perfura face e olhos do oponente. Isto causa pouco ou nenhuma dor, mas cega temporariamente o oponente.

Sistema: Muito pouco dano resulta deste ataque, mas para o próximo turno o oponente deve lutar cego e está efetivamente Atordoadado.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +2

Precisão: +0

Dano: -3

Movimento: +0

GOLPE ATEMI

Pré-requisitos: Briga 4, Soco Olho da Fênix

Pontos de Poder: 4

Descrição: O lutador golpeia um dos pontos vitais de seu oponente, causando uma dor agonizante. Os pontos vitais são conhecidos como *kyusho* no Japão, *tien-hsueh* na China, *kuepso* ou *keupso* na Coreia, *huyet* no Vietnã, *marman* na Índia e *rahasia* na Indonésia.

Sistema: O lutador deve ser capaz de golpear um ponto vital desprotegido no corpo de seu oponente; se todos os pontos vitais de seu oponente estão protegidos, ele não pode usar esta manobra. Se a manobra for usada com sucesso, o dano dela não pode ser absorvido. Contudo, a manobra pode ser bloqueada, quando o dano dela pode ser absorvido normalmente.

Custo: Força de Vontade 1

Iniciativa: -1

Precisão: -1

Dano: +2

Movimento: -2

HIPER SOCO

Pré-requisitos: Briga 4

Pontos de Poder: 4

Descrição: Os lutadores que dominam esta manobra são capazes de lançar uma lufada de socos, normalmente diretos e jabs curtos no abdômen, que acertam seus oponentes com múltiplos golpes.

Sistema: O lutador faz três testes de dano contra a vítima.

Custo: Força de Vontade 1

Iniciativa: +1

Precisão: +1

Dano: -1

Movimento: Um

MÃO DE ESPADA

Pré-requisitos: Briga 3

Pontos de Poder: 4

Descrição: Conhecido no ocidente como o “golpe de caratê”, esta manobra realmente toma duas formas. A primeira é usar o canto da mão achatada para atingir o alvo, normalmente com a intenção de quebrar ossos ou infligir outro ferimento sério. A segunda, uma forma mais difícil, é achatar a mão e golpear com as pontas dos dedos, direcionando a mão do lutador no corpo de seu oponente.

Sistema: Este soco ignora quaisquer bônus que o alvo obtenha de uma armadura, tendo pele especialmente grossa ou poderes similares. Entretanto, ele não ignora Fortitude ou a habilidade Maka Wara.

Esta manobra causa somente dano Letal.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: +1

Dano: +2

Movimento: -2

PANCADA DE DUAS MÃOS

Pré-requisitos: Briga 2

Pontos de Poder: 3

Descrição: O lutador junta suas mãos num grande punho para esmagar seu oponente. Normalmente o lutador atinge com o punho a cabeça do oponente ou suas costas, mas o golpe também pode atingir sua lateral.

Sistema: Use os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -2

Precisão: -1

Dano: +3

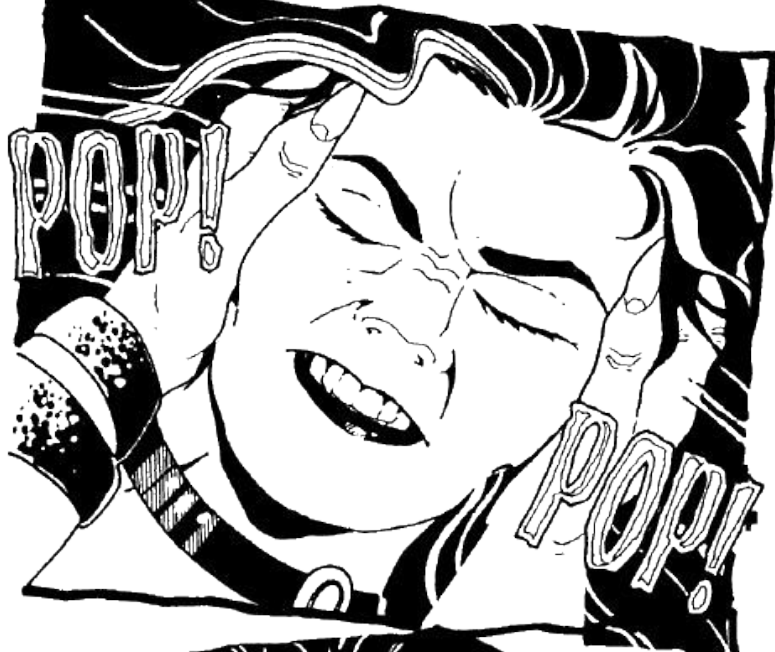
Movimento: Um

SOCO AGARRADO

Pré-requisitos: Briga 2

Pontos de Poder: 2

Descrição: Esta manobra simples ainda que efetiva é derivada do Estilo do Macaco no kung fu. O lutador se lança para frente, agarra o braço de defesa de seu



oponente, tira-o do caminho e então aplica um poderoso soco com sua mão livre.

Sistema: O Soco Agarrado é similar ao Golpe Forte, exceto por ser mais lento e ignorar Bloqueios. Se o oponente usa Bloquear, ele não adiciona seu Bloqueio à absorção total para resistir ao dano deste ataque.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -2

Precisão: +0

Dano: +1

Movimento: +0

SOCO CONCENTRADO

Pré-requisitos: Briga 1

Pontos de Poder: 2

Descrição: Este é um soco para todas ocasiões no qual o lutador leva um tempo para “carregar” e dar força extra ao golpe. Um balanço do punho muitas vezes é usado para dar impacto extra ao golpe.

Sistema: Um oponente atingido por um Soco Concentrado deve fazer um teste resistido de Força para ver se também é derrubado um hexágono. Este soco causará uma Queda contra oponentes Aéreos.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -2

Precisão: -1

Dano: +2

Movimento: -2

SOCO GIRATÓRIO

Pré-requisitos: Briga 2

Pontos de Poder: 3

Descrição: O lutador gira, adicionando força ao seu golpe no momento do giro. Quando o giro for completado, ele traz as costas de seu punho em contato com o queixo de seu oponente, com resultados devastadores.

Sistema: Um personagem executando uma Manobra Baixa não será acertado por este ataque.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: +1

Dano: +1

Movimento: +1

SOCO MERGULHADO

Pré-requisitos: Briga 2

Pontos de Poder: 2

Descrição: O lutador se abaixa e aplica um soco curto e poderoso no ventre de seu oponente (ou até mesmo abaixo da linha da cintura, para um lutador particularmente traçoeiro).

Sistema: Esta é uma Manobra Baixa

Custo: Nenhum

Iniciativa: +0

Precisão: +1

Dano: +1

Movimento: Nenhum

SOCO DE NÓS

Pré-requisitos: Briga 2

Pontos de Poder: 3

Descrição: Esta manobra é como um soco típico, exceto que ele não é aplicado com a mão fechada – ao invés disso, o lutador não dobra a junta interna de seus dedos, deixando os nós de ossos do meio apontando para frente para atingir o oponente – reduzindo a área de impacto, assim aumentando o dano causado pelo soco.

Sistema: Um oponente atingido por um Soco de Nós deve fazer um teste resistido de Força para ver se também é derrubado um hexágono. Este soco causará uma Queda contra oponentes Aéreos.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +1

Precisão: +1

Dano: +1

Movimento: +0

SOCO OLHO DA FÊNIX

Pré-requisitos: Briga 3

Pontos de Poder: 2

Descrição: Esta manobra é como um soco normal, exceto pelo dedo do meio (ou às vezes o dedão) que pode protrair sobre o punho, criando uma superfície mais pontuda com o qual atacar o oponente. A força do soco tipicamente é dirigida aos grupos de nervos do oponente para uma máxima efetividade.

Sistema: Um oponente atacado com esta manobra sofrerá atordoamento no turno seguinte. Se qualquer dano for infligido, o oponente sofre Movimento -1 durante o próximo turno. Se nenhum dano for infligido, se assume que o golpe errou o grupo de nervos e não retarda apreciavelmente o oponente.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +0

Precisão: -1

Dano: +1

Movimento: +0

TELEFONE

Pré-requisitos: Briga 2

Pontos de Poder: 3

Descrição: O lutador golpeia ambas orelhas do oponente com suas mãos em forma de concha, causando incrível pressão de ar nos ouvidos do oponente; o oponente sofre dor intensa (e, possivelmente, perda de audição temporária ou permanente). É uma manobra violenta, considerada “desonrada” por muitos lutadores.

Sistema: Este golpe ignora completamente o Vigor da vítima para propósitos de absorção de dano.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: -2

Dano: -3

Movimento: -1

UPPERCUT FORTE

Pré-requisitos: Briga 1

Pontos de Poder: 4

Descrição: Este poderoso soco começa baixo e termina alto, enquanto o lutador traz seu punho por baixo do queixo de seu oponente (ou no estômago do oponente, se usou para interromper uma Manobra Aérea). Ao usar a força de suas pernas e costas, o lutador pode causar algum dano sério com esta manobra. A força com a qual o golpe é aplicado muitas vezes levantará o lutador alguns centímetros do chão.

Sistema: Se usado para interromper uma Manobra Aérea, o Uppercut Forte causará uma Queda, atingindo o oponente no ar antes que possa aplicar seu próprio ataque.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: +1

Dano: +1

Movimento: Um

Chutes

Chutes são ataques executados com as pernas, pés e joelhos. Eles incluem ataques simples que pretendem causar dano e manobras mais sofisticadas, tais como rasteiras.

CARIMBO COM O CALCANHAR

Pré-requisitos: Briga 1

Pontos de Poder: 2

Descrição: Esta manobra não é projetada para causar muito dano; ao invés disso, ela é usada quando o lutador quer colocar um pouco de distância entre ele e seu oponente. Ele levanta sua perna e acerta o calcanhar no peito do oponente, levando o oponente em uma direção e se impulsionando para outra.

Sistema: Quando esta manobra é usada, o oponente é Afastado. O oponente é movido uma distância em hexágonos igual à Força + Esportes do lutador menos a Força do oponente; o lutador vai para trás um hexágono. Esta manobra é especialmente perigosa quando usada em lutas que tomam lugar em telhados, perto de barris de produtos químicos, em desfiladeiros e assim por diante.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +2

Precisão: +0

Dano: -4

Movimento: +1



CHUTE CIRCULAR

Pré-requisitos: Briga 1

Pontos de Poder: 3

Descrição: O lutador enfrenta seu oponente diretamente, então gira e chuta-o (normalmente alto), usando o impulso do giro para aumentar o poder do chute.

Sistema: Use os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: +0

Dano: +2

Movimento: +0

CHUTE DE PONTA-CABEÇA

Pré-requisitos: Briga 2, Esportes 2

Pontos de Poder: 2

Descrição: Este chute flamejante é uma especialidade dos praticantes do estilo de luta capoeira. O lutador se curva, coloca suas mãos no chão, e então ergue suas pernas de ponta-cabeça. As pernas acertam com uma tremenda força de chute.

Sistema: Oponentes Aéreos sofrerão uma Queda em adição ao dano se o ataque com esta manobra for bem sucedido.

Os personagens podem, se quiserem, permanecer sobre suas mãos depois que fazem este ataque. Quando estão de ponta-cabeça, os personagens podem se mover no máximo um hexágono por turno. Eles só podem atacar com esta manobra.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: +0

Dano: +2

Movimento: -2/Um (ver acima)

CHUTE DUPLO

Pré-requisitos: Briga 3

Pontos de Poder: 4

Descrição: Este movimento especial é uma combinação de dois chutes, normalmente um chute circular seguido por um chute giratório. Alguns lutadores preferem usar um chute baixo e forte seguido por um segundo chute no abdômen, tórax ou cabeça com o mesmo pé (um “chute para cima”).

Sistema: Esta manobra marca dois testes de dano na vítima. Contudo, oponentes usando manobras Baixas ou Aéreas levarão apenas um.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: +1

Dano: +0

Movimento: +1

CHUTE GIRATÓRIO

Pré-requisitos: Briga 2

Pontos de Poder: 2

Descrição: O lutador gira e então chuta empurrando seu oponente, usando o impulso do giro para aumentar a força do chute. Às vezes o lutador acertará seu oponente com seu calcanhar enquanto seu pé chicoteia; este é conhecido como chute Giratório Traseiro.

Sistema: Use os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: +0

Dano: +3

Movimento: -1

CHUTE INVERSO

Pré-requisitos: Briga 3

Pontos de Poder: 4

Descrição: O lutador lança uma finta perto da cabeça de seu oponente, então rapidamente inverte-o com um movimento afiado, conduzindo seu calcanhar na nuca de seu oponente.

Sistema: Este chute ignora Manobras Bloquear.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: +1

Dano: +1

Movimento: -1

CHUTE MACHADO

Pré-requisitos: Briga 2, Saltar

Pontos de Poder: 3

Descrição: O lutador começa esta manobra ao saltar no ar enquanto estende sua perna acima de sua cabeça. Enquanto desce, ele bate sua perna na cabeça ou ombros do oponente, usando este impulso para aumentar a força do golpe.

Sistema: Este chute é uma Manobra Aérea. O lutador executa seu movimento permitido no ar usando o modificador de -2 e termina seu ataque no mesmo hexágono de seu alvo. Por este ataque visar o oponente de cima, alvos baixos tomarão um golpe como qualquer outro. Oponentes que saltam também serão atingidos e sofrerão uma Queda.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: -1

Dano: +2

Movimento: -2



JOELHADA

Pré-requisitos: Briga 3

Pontos de Poder: 5

Descrição: Nesta manobra violenta, o lutador fica perto de seu oponente e salta para acertar com seu joelho no estômago, tórax ou face, usando o impulso do salto para aumentar o dano.

Sistema: Para usar este ataque, o lutador deve estar no mesmo hexágono de seu oponente. Ele não conta como uma Manobra Aérea. A vítima de uma Joelhada sofrerá uma Queda.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +2

Precisão: +1

Dano: +1

Movimento: Nenhum

RASTEIRA

Pré-requisitos: Briga 2

Pontos de Poder: 1

Descrição: Esta manobra é um chute baixo e poderoso, projetado primeiramente para derrubar um oponente, mas não causar dano. Ainda, a força combinada do chute e a queda não são agradáveis.

Sistema: Vítimas de uma Rasteira bem sucedida sofrerão uma Queda em adição ao dano normal. A Rasteira é uma Manobra Baixa.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -2

Precisão: +0

Dano: +1

Movimento: -2

VASSOURA DE FERRO

Pré-requisitos: Briga 2, Esportes 1, Rasteira

Pontos de Poder: 4

Descrição: Também conhecido como rasteira da cola do tigre ou rasteira da cola do dragão, esta manobra é uma Rasteira executada contra múltiplos oponentes. O lutador se abaixa, estende sua perna e gira rapidamente, chutando seus oponentes e acertando seus pés.

Sistema: O lutador joga para dano contra cada um em seu próprio hexágono e os seis hexágonos circundantes (adjacentes) ao seu hexágono. Qualquer vítima que sofra dano é derrubado.

A Vassoura de Ferro é uma Manobra Baixa.

Custo: Força de Vontade 1

Iniciativa: -2

Precisão: +0

Dano: +2

Movimento: Nenhum

VOADORA

Pré-requisitos: Briga 3, Esportes 3, Saltar

Pontos de Poder: 4

Descrição: O lutador se lança com os pés no ar em direção ao oponente. Ele termina o movimento com um poderoso chute, normalmente na cabeça ou no tronco do oponente.

Sistema: A Voadora é uma Manobra Aérea.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +0

Precisão: +1

Dano: +1

Movimento: +2

Agarradas

Agarradas são manobras nas quais o lutador obtém um controle sobre seu oponente e então usa este controle para ferir ou incomodá-lo de alguma forma. Agarradas variam desde abraços de urso de força bruta a sofisticadas chaves-de-braço que podem ser executadas com apenas uma mão.

Com algumas agarradas, o lutador tem um controle sobre seu oponente, faz algo para feri-lo, e então o solta. Outras agarradas, conhecidas como Abraços Prolongados, podem ser mantidos por um período de tempo. Consulte o Capítulo Um para detalhes sobre Abraços Prolongados.

Uma vantagem importante de manobras Agarradas é que elas não podem ser bloqueadas – Bloqueios não diminuem o dano delas.

ABRAÇO DE COMBATE

Pré-requisitos: Briga 3

Pontos de Poder: 4

Descrição: O lutador agarra a vítima e então a ataca repetidamente até ela cair inconsciente. A manobra é projetada para que o lutador mantenha ao menos um membro – braço, perna ou cabeça – livre para atacar a vítima.

Sistema: Esta manobra é um Abraço Prolongado no qual o lutador causa dano ao acertar sua vítima com seu membro livre. O lutador não joga outra Carta de Combate; ao invés disso, a habilidade de continuar acertando a vítima é refletida no alto modificador de Dano desta manobra.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: -1

Dano: +2

Movimento: Um

ABRAÇO DE URSO

Pré-requisitos: Briga 2

Pontos de Poder: 2

Descrição: Cansado de lutadores mais ágeis

dançando em torno de você? Agarre aquele ligeirinho e quebre os ossos de seu tórax! O Abraço de Urso é um velho auxiliar da luta livre, e alguns outros estilos já o adotaram também.

Sistema: O Abraço de Urso é um Abraço Prolongado.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: -1

Dano: +1

Movimento: Um

DEFESA DE AGARRADA

Pré-requisitos: Briga 2

Pontos de Poder: 2

Descrição: Muitos estilos que ensinam manobras de agarrada também ensinam a seus estudantes como resistir e fugir destas mesmas manobras. Esta manobra permite que a vítima de uma agarrada resista melhor ao dano de uma agarrada, e melhore suas chances de fugir dela.

Sistema: Um lutador que emprega uma Defesa de Agarrada pode adicionar seu Vigor à sua Briga para determinar seu total de absorção contra o dano da manobra Agarrar (se algum).

Adicionalmente, Defesa de Agarrada torna mais fácil para um personagem se livrar de Abraços Prolongados: adiciona +2 à sua Força para este propósito.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +4

Precisão: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

DESLOCAR MEMBRO

Pré-requisitos: Briga 4, Esportes 1

Pontos de Poder: 3

Descrição: Esta difícil manobra permite que o lutador desloque um dos membros de seu oponente – tipicamente um braço. O método mais comum de executar esta manobra é agarrar o braço do oponente firmemente e então chutar o oponente na junta do braço enquanto o puxa. O resultado é um deslocamento incrivelmente dolorido que imobiliza o membro.

Sistema: No turno após o membro do lutador ter sido deslocado, ele não pode fazer ataques com aquele membro. Ele ainda pode fazer ataques com outros membros, embora com Precisão -1.

Alternativamente, o oponente pode colocar seu membro de volta no lugar no próximo turno. Isto exige o gasto de 1 ponto de Força de Vontade. Ele então tem uma penalidade de Iniciativa -3 naquele turno; se tentar usar aquele membro para atacar no mesmo turno depois de colocá-lo no lugar, ele sofre um modificador



de Dano -2 em qualquer teste de dano que fizer.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: +0

Dano: +1

Movimento: +1

ESMAGAR NO JOELHO

Pré-requisitos: Briga 4

Pontos de Poder: 3

Descrição: O lutador agarra a cabeça da vítima, puxa-a para baixo e bate repetidamente com seu joelho.

Sistema: Esta manobra é um Abraço Prolongado; o atacante pode bater com o joelho no rosto da vítima em cada turno em que o abraço é mantido. Mesmo quando (se) a vítima tiver a chance de escapar, ela é derrubada e sofre uma penalidade de Iniciativa -2 no turno seguinte em que se liberta.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: -1

Dano: +2

Movimento: Um

ESTRANGULAMENTO

Pré-requisitos: Briga 3

Pontos de Poder: 4

Descrição: O lutador agarra seu oponente pelo pescoço (normalmente por trás) e aplica pressão para cortar o fluxo de ar e sangue da vítima, deixando-o inconsciente.

Sistema: Esta manobra é um Abraço Prolongado. A vítima automaticamente perde um Nível de Vitalidade para cada turno após o primeiro em que o abraço se mantém (ele não perde Níveis de Vitalidade durante o primeiro turno, mas é incapaz de falar ou gritar). Este dano não pode ser absorvido. Ao alcançar Incapacitado, a vítima perde a consciência; se o abraço for mantido ela começará a morrer, como de costume para manobras de dano por Contusão.

Estrangulamentos não causam danos a personagens que não precisam respirar (por exemplo, vampiros), embora previna-os de falar.

Esta manobra é intencionada para usar contra seres humanoides. Ela geralmente não funcionará com animais, Garou na forma Lupina ou outras criaturas não-humanoides a menos que o personagem compre uma manobra Estrangulamento separada especificamente projetada para afetar tais criaturas.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: +0

Dano: Ver acima

Movimento: Um

PRENDER

Pré-requisitos: Briga 2

Pontos de Poder: 3

Descrição: Prender só pode ser usado num oponente que esteja caído ou Atordado. O lutador se move para o hexágono do oponente e faz um teste de ataque. Se conseguir dois ou mais níveis de dano, o oponente está preso num abraço dolorido e imobilizante até que consiga se libertar – uma tarefa difícil.

Sistema: A Força do lutador é considerada aumentada em 3 apenas para propósitos de manter seu abraço sobre seu oponente (ou seja, não causa dano). O lutador pode escolher se quer infligir dano com esta manobra em cada turno após o primeiro; em alguns casos pode ser preferível simplesmente segurar o oponente. Se escolher causar dano, o alvo só adiciona seu Vigor e sua Defesa de Agarrada (se tiver) contra o dano.

Esta manobra é um Abraço Prolongado.

Custo: Força de Vontade 1 no primeiro turno apenas

Iniciativa: -1

Precisão: +0

Dano: +2 (primeiro turno)/+1 (turnos subsequentes)

Movimento: +1 (primeiro turno)/Nenhum (turnos subsequentes)

PRENDER JUNTA

Pré-requisitos: Briga 4

Pontos de Poder: 4

Descrição: O lutador agarra um dos membros do oponente e torce-o de uma forma que não está acostumado a ser torcido. Isto força o oponente a ficar de joelhos numa dor excruciante.

Sistema: Este é um Abraço Prolongado; a vítima toma dano a cada turno em que o abraço se mantém. A vítima é considerada estar abaixada enquanto sob um Prender Junta. Ela não pode usar o membro preso enquanto o abraço se manter, mas se gastar um ponto de Força de Vontade, ela pode usar outro membro para atacar o lutador que o está segurando (ou qualquer outro alvo dentro do alcance).

O dano desta manobra é apenas dano por Contusão; mesmo se a vítima ficar Incapacitada de dor, ela não tomará dano Letal se a manobra for mantida. Este dano pode ser absorvido apenas com o Vigor do personagem; armaduras não a afetam.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +1

Precisão: +1

Dano: +1 (primeiro turno)/+0 (turnos subsequentes)

Movimento: +0 (primeiro turno)/Um (turnos

subsequentes)

PRENDER MELHORADO

Pré-requisitos: Briga 3, Esportes 2, Prender

Pontos de Poder: 4

Descrição: Um refinamento da manobra Prender

Sistema: O lutador pode usar um Prender Melhorado em qualquer alvo em seu hexágono ou um hexágono adjacente, a despeito de se o alvo está caído ou Atordado, usando os modificadores abaixo. Ele também pode se mover lentamente enquanto mantém o abraço. Sem ser isso, ele funciona exatamente como um Prender.

Custo: Força de Vontade 1 no primeiro turno apenas

Iniciativa: +0

Precisão: +0

Dano: +2 (primeiro turno)/+1 (turnos subsequentes)

Movimento: +1 (primeiro turno)/Um (turnos subsequentes)

QUEBRAR COSTAS

Pré-requisitos: Briga 3

Pontos de Poder: 2

Descrição: O lutador agarra seu oponente, levanta-o no ar e atira-o contra o chão (ou, para adicionar efeito, em seu joelho erguido).

Sistema: O oponente sofre um Tombo em adição ao dano.

Se o lutador atingir a vítima em seu joelho ao invés do chão, o dano é Letal; esta forma de manobra pode causar sérios ferimentos na espinha.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -2

Precisão: -1

Dano: +2

Movimento: Um

QUEBRAR JUNTA

Pré-requisitos: Briga 5, Prender Junta

Pontos de Poder: 4

Descrição: O lutador agarra um dos membros de seu oponente (tipicamente um braço) e o dobra violentamente numa direção que ele não está acostumado a dobrar, quebrando-o na junta.

Sistema: Se a vítima tomar qualquer dano desta manobra, seu membro está quebrado, inútil até que o cure (seja naturalmente ou através de mágika ou regeneração).

Esta manobra causa somente dano Letal (embora, a critério do Narrador, a vítima possa suportar a dor).

Custo: Força de Vontade 1

Iniciativa: +0

Precisão: +1

Dano: +2
Movimento: +0

QUEBRAR PESCOÇO

Pré-requisitos: Briga 5, Quebrar Junta

Pontos de Poder: 5

Descrição: Esta manobra letal é ensinada apenas aos estudantes mais avançados. O lutador agarra a cabeça de seu oponente e torce-a de determinada maneira, quebrando seu pescoço.

Sistema: Se o oponente sofrer qualquer dano desta manobra, seu pescoço é quebrado. Normalmente isto significa morte. O melhor que se pode esperar é paralisia do pescoço para baixo.

Quando absorve o dano desta manobra, a vítima pode adicionar sua Força ao seu Vigor. Esta manobra causa apenas dano Letal.

Custo: Força de Vontade 2

Iniciativa: +0

Precisão: +0

Dano: +3

Movimento: Nenhum

SOLTAR

Pré-requisitos: Briga 2, Esporte 2

Pontos de Poder: 3

Descrição: O lutador usa sua flexibilidade e rapidez para se libertar do aperto de um oponente.

Sistema: O lutador deve jogar esta manobra durante qualquer turno em que esteja num Abraço Prolongado. Quando jogado, o lutador cativo testa uma segunda vez aquele turno para tentar escapar de seu captor. Contudo, para o segundo teste, o lutador testa sua *Destreza* contra a Força de seu oponente. Se fugir e tiver mais Movimento restando, ele deve se afastar de seu oponente.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +1

Precisão: +0

Dano: Nenhum

Movimento: -2

Arremessos

Arremessos são manobras em que o lutador lança seu oponente no chão, seja gentil ou violentamente. De qualquer forma, a vítima de um arremesso bem sucedido sofre uma Queda.

Em alguns casos, muitos arremessos são uma "subclasse" de Manobras Agarrar, pois envolvem obter controle sobre o oponente. A diferença primária entre elas é que agarradas não envolvem normalmente derrubar um oponente no chão, e arremessos sempre o fazem.



ARREMESSO

Pré-requisitos: Briga 1

Pontos de Poder: 1

Descrição: Quase todos estilos de luta ensinam manobras nas quais o lutador agarra seu oponente e o arremessa no chão. Alguns arremessos envolvem bem pouco contato entre os dois lutadores, mas todos eles exigem ao menos algum contato. Tipicamente, os quadris, ombros e/ou braços são usados para desequilibrar o oponente e levá-lo ao chão. O impulso do oponente (de seu ataque ou movimento) normalmente é voltado contra ele, fazendo o arremesso muito mais fácil para o atacante. Mestres podem arremessar oponentes a muitos metros usando esta manobra.

Sistema: Se este movimento for bem sucedido, o lutador pode escolher em qual hexágono seu oponente aterrissa. Um oponente pode ser arremessado um número de hexágonos igual à Força do lutador; a critério do Narrador, oponentes que estejam se movendo com muito impulso (por exemplo, correndo rápido) quando são arremessados podem viajar 2 hexágonos extras.

O oponente aterrissa no hexágono designado e é derrubado. Se houver algo no hexágono que seja inerentemente danoso (tal como um poço de lava ou uma cama cheia de espinhos de ferro), ele sofrerá dano daquilo também. O dano da manobra é realmente infligido quando o personagem aterrissa e acerta o chão (ou para-brisa, parede ou outra superfície).

Um lutador pode arremessar um oponente em outro oponente, fazendo com que ambos sofram dano. O dano do primeiro oponente é baseado na manobra Arremesso; o dano do segundo oponente é baseado no Vigor do personagem arremessado – caras grandes o ferem mais do que caras pequenos quando caem em você!

Por exemplo, Jason Caliburn, Força 4, está lutando contra dois capangas – um Vigor 3, o outro Vigor 4. Ele decide matar dois coelhos com uma cajadada só com um Arremesso. Ele espera até o primeiro capanga se aproximar dele e então usa sua manobra Arremesso. Ele acerta. Ele pode jogar o capanga a 4 hexágonos (um por ponto de Força). Se ele jogar este capanga no outro e acertá-lo, o segundo capanga tomará 3 pontos de dano (pois o capanga arremessado tem Vigor 3). O capanga arremessado tomará o dano normal do Arremesso.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +0

Precisão: +0

Dano: +1

Movimento: Um

ARREMESSO AÉREO

Pré-requisitos: Briga 2, Arremesso, Saltar

Pontos de Poder: 3

Descrição: O lutador intercepta um oponente que saltou no meio do ar, agarra-o, torce-o e bate com ele no chão, ficando em cima dele intocado.

Sistema: Para usar o Arremesso Aéreo, o lutador deve interromper um oponente que executa uma Manobra Aérea. Se o alvo sofrer qualquer dano, sua Manobra Aérea é interrompida e ele sofre uma Queda; o lutador e sua vítima terminam aquele turno no mesmo hexágono (o lutador é capaz de usar seus pés rapidamente e não sofre penalidades; seu oponente sofre as penalidades comuns para Quedas). Se não sofrer dano, o lutador pode continuar seu ataque.

Arremesso Aéreo é (obviamente) uma Manobra Aérea.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: -1

Dano: +3

Movimento: +0

ARREMESSO DE COSTAS

Pré-requisitos: Briga 2, Esportes 1, Arremesso

Pontos de Poder: 2

Descrição: O lutador agarra seu oponente (muitas vezes pela gola do casaco, um colete ou outra peça de roupa) e então rola de costas no chão, enquanto planta um pé no peito ou estômago do oponente para ajudar a forçá-lo para cima e lançá-lo por cima! O oponente termina em algum lugar atrás do lutador. O lutador então rola rapidamente e fica de pé.

Sistema: Use as regras padrão para Arremesso para determinar a distância arremessada, dano e assim por diante.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: +0

Dano: +2

Movimento: Um

ARREMESSO DE ESTRANGULAMENTO

Pré-requisitos: Briga 3, Esportes 2, Saltar, Arremesso

Pontos de Poder: 2

Descrição: O lutador salta e ou pega seu oponente no meio do salto ou executa esta manobra ao tocar o chão. De qualquer modo, o resultado é o mesmo: o lutador agarra seu oponente pela garganta e usa este momento para derrubá-lo no chão e sufocá-lo.

Sistema: O Arremesso de Estrangulamento é uma Manobra Aérea. Um lutador usando-a pode interromper um oponente que executa uma Manobra Aérea ou atacar um oponente de pé. Se a vítima tomar qualquer dano, ela sofre uma Queda.

Esta manobra é um Abraço Prolongado, permitindo ao lutador continuar sufocando seu oponente até ser nocauteado ou fugir. Use o primeiro modificador de dano listado abaixo para o turno no qual a vítima é derrubada no chão e estrangulada. Depois disso a vítima toma dano como se estivesse num Estrangulamento comum (ver acima). A vítima não pode ficar de pé até se libertar do abraço.

O atacante e a vítima terminam o turno no mesmo hexágono.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: -1

Dano: +1/Ver “Estrangulamento”, acima

Movimento: +0

ENCONTRÃO VOADOR

Pré-requisitos: Briga 2, Esportes 2, Saltar

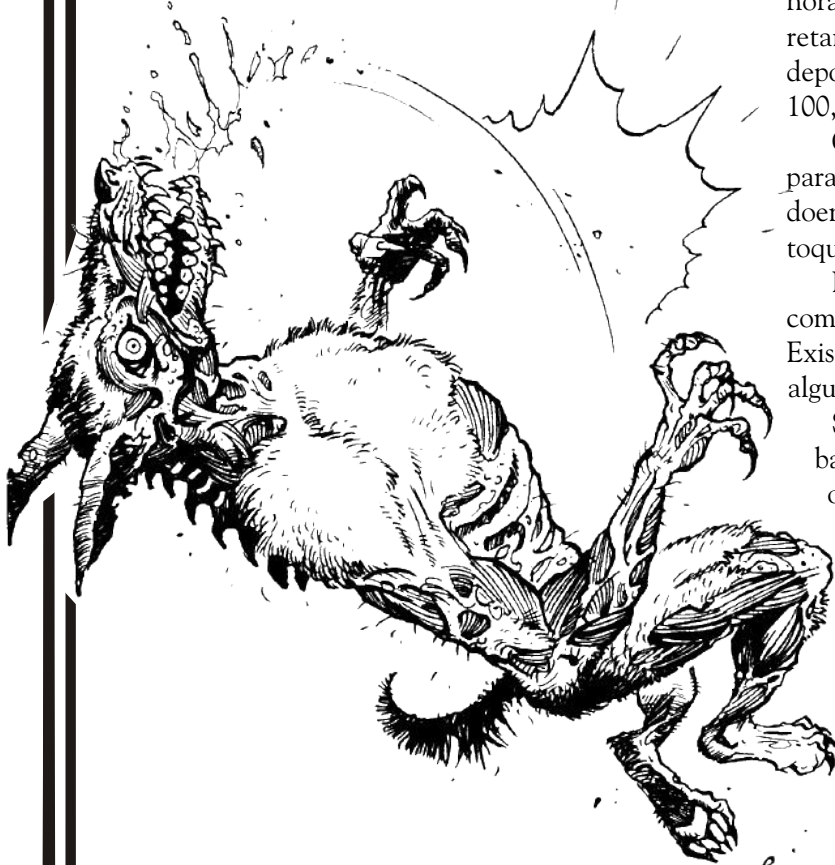
Pontos de Poder: 3

Descrição: Esta manobra é um mergulho em direção ao oponente; no final do mergulho, o lutador se agarra no oponente e usa seu peso e o impulso para derrubá-lo no chão.

Sistema: Esta é uma Manobra Aérea. Se bem sucedida, o lutador derrubará seu oponente. O lutador e seu oponente terminam no chão no mesmo hexágono. Ambos sofrem a penalidade de Iniciativa comum de -2 para o próximo turno para ficarem de pé.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +1



Precisão: +0

Dano: +1

Movimento: +1

Manobras de Dô

Manobras de Dô são manobras quase místicas conhecidas apenas pelos mestres de Dô, a Irmandade de Akasha. Estas manobras só podem ser aprendidas por personagens que tenham ao menos três pontos na Perícia Dô.

DIM MAK

Pré-requisitos: Dô 4

Pontos de Poder: 5

Descrição: *Dim Mak* é a antiga arte chinesa do toque da morte. Mestres de *Dim Mak* possuem conhecimento secreto de como o *ch'i* (literalmente, “alento”) flui através do corpo humano. Se diz que o fluxo de *ch'i* varia, dependendo da hora do dia, a estação, o estado de saúde e outros fatores esotéricos. Um mestre de *Dim Mak* usa seu conhecimento destes fatores para definir os pontos vulneráveis do corpo de seu oponente. Ao golpear devidamente estes pontos, mesmo com um simples toque de dedo, o mestre pode romper o fluxo de *ch'i* do corpo, fazendo com que o alvo sofre dor intensa e morra.

Dizem as lendas que grandes mestres podem “retardar” o dano de *Dim Mak*, para que toquem uma vítima e ela não sofra nenhum ferimento por minutos, horas, dias ou até mesmo meses. Às vezes o mestre retarda o dano baseado em quantos passos a vítima dê depois de ser golpeada – ele não sofre dano até dar nove, 100, 1.000 ou quantos passos for.

Certos golpes de *Dim Mak* podem ser usados para paralisar os membros, afligir a vítima com várias doenças ou, dizem as lendas, matar com um único toque.

Esta Manobra de Combate não deve ser confundida com o efeito de Entropia, “*Dim Mak*”, listado em **Mago**. Existe mais de uma forma de interromper o *ch'i* de alguém.

Sistema: Os efeitos de *Dim Mak* podem variar bastante, e o Narrador deve se sentir livre para alterar o que está descrito abaixo para propósitos dramáticos.

Sempre que um lutador golpear um oponente com *Dim Mak*, o dano é jogado normalmente, e o atacante também inflige dois outros efeitos. Primeiro, ele pode retardar o dano para qualquer número de turnos, e o dano será aplicado ao alvo no tempo especificado. O jogador deve escrever o tempo numa folha de papel e mostrá-lo ao Narrador; ele não precisa dizer ao seu oponente quando o dano infligido será sofrido.

Segundo, o atacante pode reduzir temporariamente um dos Atributos Físicos da vítima em um ponto por golpe bem sucedido de Dim Mak. O jogador que fizer o ataque Dim Mak escolhe qual Atributo diminuir. Atributos Físicos não podem ser diminuídos abaixo de um por meio de Dim Mak. Claro, a Iniciativa, Dano, e outras habilidades da vítima cairão conforme os Atributos apropriados forem reduzidos.

A vítima pode recuperar estes pontos de Atributos perdidos de duas formas. A primeira é gastar um dia e 2 pontos de Força de Vontade por ponto perdido. A segunda, e melhor, forma é localizar um mestre de Ch'i Kung de cura que possa restaurar os pontos perdidos sem custos à vítima ao usar uma combinação de “toque de cura” e técnica de acupuntura para corrigir as rupturas no ch'i da vítima. Mestres Ch'i Kung são raros. Qualquer um que conheça Dim Mak por definição conhece Ch'i Kung, bem como qualquer um com Dô 3 ou mais. O curandeiro deve testar Vigor + Dô, Dificuldade 6, e obter 2 sucessos por ponto de Atributo perdido para restaurar os pontos. Leva aproximadamente um dia por ponto restaurado.

Dano de Dim Mak retardado pode ser curado por um mestre de Ch'i Kung antes que o personagem realmente sofra o dano; dano retardado não pode ser “curado” com o gasto de Força de Vontade – o personagem tem de esperar até que sofra o dano antes que possa curá-lo desta forma.

A busca para encontrar um mestre de Ch'i Kung para curar o personagem (especialmente se o personagem sabe que o dano foi retardado!) pode criar uma história interessante; talvez o mestre exija que o personagem empreenda uma busca de algum tipo como “pagamento” pela cura.

Custo: Força de Vontade 3

Iniciativa: +0

Precisão: -1

Dano: +3

Movimento: +0

KONGJIN

Pré-requisitos: Dô 3

Pontos de Poder: 4

Descrição: *Kongjin*, que significa “força vazia”, é a habilidade dos mestres de *ch'i* de golpear à distância, sem mesmo ter de tocar em seu oponente! Ele também é conhecido como “punho de poço” ou “um dedo” no método de treinamento usado para aprendê-lo: o estudante suspende um sino de ferro (ou um objeto similarmente pesado) de um poço (ou num pátio) e impulsiona-o com um dedo à distância até que seja capaz de projetar seu *ch'i* o suficiente para mover o dito objeto.

Sistema: Uma Carta de Combate de Kongjin pode ser jogada com qualquer manobra de Soco ou Chute.

Quando usar Kongjin, o lutador não precisa estar a uma distância de combate de perto para golpear seu oponente. Ele pode golpear a uma distância de 2 hexágonos por ponto em Dô. Este golpe não pode ser bloqueado.

Custo: Força de Vontade 2

Iniciativa: +1

Precisão: +1

Dano: +1

Movimento: Nenhum

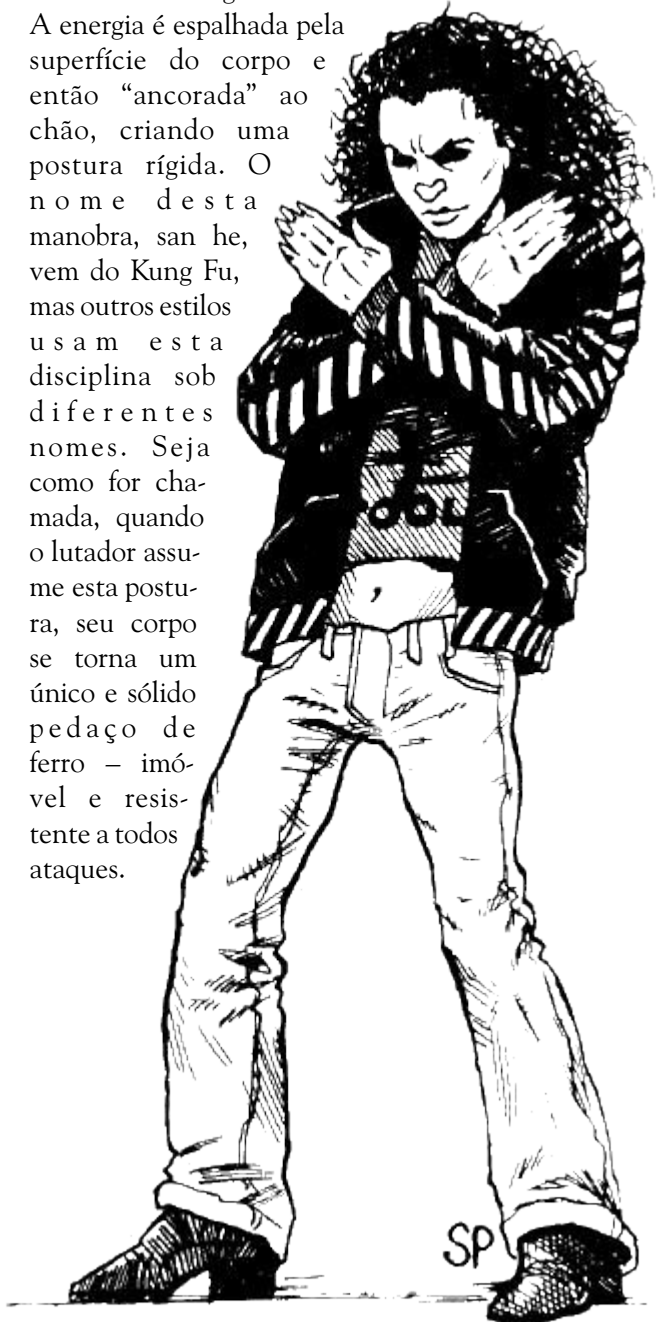
SAN HE

Pré-requisitos: Esquiva 4, Dô 3

Pontos de Poder: 4

Descrição: Alguns estilos de luta ensinam aos seus praticantes a habilidade de se “enraizarem” no chão usando sua energia *ch'i* interna.

A energia é espalhada pela superfície do corpo e então “ancorada” ao chão, criando uma postura rígida. O nome desta manobra, *san he*, vem do Kung Fu, mas outros estilos usam esta disciplina sob diferentes nomes. Seja como for chamada, quando o lutador assume esta postura, seu corpo se torna um único e sólido pedaço de ferro – imóvel e resistente a todos ataques.



Sistema: Quando executa San He, o personagem adiciona Do + Esquiva + Vigor para determinar sua absorção total. Por exemplo, um personagem com Dô 3, Vigor 3, e Esquiva 4 teria um total de absorção de 10 dados (3 + 3 + 4) quando usar San He.

Em adição, o lutador não pode ser derrubado exceto por um encontrão, e ele não pode ser afastado de seu hexágono. A postura San He enraíza o lutador no chão, e nenhuma manobra de luta pode afastar o personagem. Contra objetos em movimento realmente massivos como carros, o Narrador deve jogar a Força + Esquiva do lutador para permanecer de pé. Quanto maior o objeto, mais sucessos o lutador precisará em seu teste para evitar ser movido (um carro poderia exigir quatro sucessos, um ônibus sete). Obviamente, impactos realmente impressionantes (por exemplo, se o mago Akáshico estava de pé nos trilhos do trem das 3:15) são impossíveis de resistir.

Um lutador não tem o bônus de Iniciativa de +2 para bloquear no turno após usar San He.

Custo: Força de Vontade 1

Iniciativa: +2

Precisão: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

Manobras de Esquiva

Manobras de Esquiva envolvem evitar ou parar o dano. Elas incluem Bloqueios, que são usados para bloquear ou desviar um ataque, e Evasões, que um lutador usa para se retirar da trajetória do dano.

Bloqueios

Bloqueios evitam que um lutador seja avariado ao permiti-lo bloquear, parar ou desviar um ataque. Eles melhoram a habilidade do lutador em absorver dano. Um personagem que usa um Bloqueio adiciona sua Esquiva ao seu Vigor quando absorve dano.

BLOQUEAR ARMA

Pré-requisitos: Esquiva 4

Pontos de Poder: 3

Descrição: Esta manobra permite que o personagem bloqueie ataques de armas sem ser ferido pela arma.

Sistema: Esta manobra funciona como a Manobra Bloquear, exceto que funciona contra armas.

Custo: Força de Vontade 1

Iniciativa: +4

Precisão: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento: +0

DEFENDER CHUTE

Pré-requisitos: Esquiva 2

Pontos de Poder: 1

Descrição: Defender Chute incorpora muitos movimentos e manobras que ajudam a defender o lutador contra os ataques de pés e joelhos de um oponente. Contudo, por a concentração do lutador estar nos pés do oponente, ele é mais suscetível a socos.

Sistema: Isto opera como uma manobra Bloquear padrão, exceto por o lutador ter um +4 para absover chutes e -2 para absorver qualquer outro tipo de manobra de ataque. Este modificador é adicionado a ou subtraído do total de absorção de Bloqueio normal do lutador.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +4

Precisão: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

DEFENDER SOCO

Pré-requisitos: Esquiva 2

Pontos de Poder: 1

Descrição: Similar a Defender Chute, esta manobra incorpora uma variedade de movimentos de mergulho, subir e descer e desviar que defende um lutador contra socos mas deixa-o aberto a outros tipos de ataques.

Sistema: Isto opera como a manobra padrão Bloquear, exceto que o lutador tem +4 para absorver socos e -2 para absorver qualquer outro tipo de manobra. Este modificador de absorção é adicionado a ou subtraído do total normal de absorção do Bloqueio do lutador.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +4

Precisão: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

DESVIAR PROJÉTIL

Pré-requisitos: Esquiva 4

Pontos de Poder: 2

Descrição: Artistas marciais que estudaram os detalhes íntimos dos movimentos de evasão e deflexão são capazes de apanhar flechas no ar e facas arremessadas com as mãos. Muitas vezes o lutador devolverá a arma ao seu remetente num movimento fluido de pegar-e-arremessar.

Sistema: Para usar esta manobra, o defensor se prepara para interceptar quaisquer objetos arremessados ou projetados nele. Se qualquer ataque de projétil é dirigido a ele, ele tem uma chance de pegá-los e até mesmo devolvê-los ao seu remetente ou lançá-los em qualquer direção. O defensor deve jogar Destreza (dificuldade 7) para pegar um projétil com sucesso: armas arremessadas (pedras, shurikens, facas

arremessadas) exigem um sucesso; mísseis como flechas, virotes, e pedras de fundas exigem dois sucessos; e balas exigem três sucessos para serem desviadas (balas não podem ser arremessadas ou desviadas ao atacante ou qualquer outro alvo, a menos que o narrador permita-o num momento heroico de drama elevado). Para desviar de uma arma de fogo, o defensor deve estar segurando algum pedaço de metal ou outro material capaz de resistir a balas e lançá-las longe.

Se o projétil é refletido ao atacante ou outra pessoa, a nova vítima sofre o mesmo dano que o projétil teria causado ao defensor que o desvia. O defensor testa o dano, não o atacante.

O defensor pode refletir qualquer número de projéteis mirados durante o mesmo turno. Sim, *qualquer* número.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +3

Precisão: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento: -1

DESVIAR SOCO

Pré-requisitos: Esquiva 3, Briga 1, Defender Soco
Pontos de Poder: 2

Descrição: Vários estilos de luta, incluindo Kung Fu Wing Chun e algumas variedades do caratê, desenvolveram contrassocos rápidos que realmente desviam o soco do oponente ao mesmo tempo em que o lutador está atacando! Quando o lutador vê seu oponente soqueando, ele contra-ataca com seu próprio soco, desviando o soco do oponente com seu braço enquanto seu punho continua para golpear o oponente.

Sistema: O lutador deve interromper a manobra Soco de seu oponente (a parte de bloqueio desta manobra trabalha apenas contra socos). O oponente testa o dano para seu soco mesmo se for interrompido; o lutador tem sua absorção de Bloqueio cheia contra o dano do oponente. Se o oponente usar um ataque outro que não um soco, o lutador simplesmente usa sua absorção normal, sem quaisquer bônus para bloquear (embora ele ainda possa acertar seu contrassoco).

Uma vez que o oponente cuidou do dano, o lutador imediatamente acerta seu soco a menos que seja Atordado, afastado ou derrubado pelo ataque de seu oponente. O lutador calcula o dano usando sua Briga (ou Dô).

Custo: Nenhum

Iniciativa: +2

Precisão: +0

Dano: -1

Movimento: Nenhum



MAKA WARA

Pré-requisitos: Esquiva 4

Pontos de Poder: 5

Descrição: Os estilos de artes marciais chineses e japoneses incorporam métodos de treinamento para tornar a superfície do corpo e os ossos do lutador tão duros quanto ferro. Chamado *maka wara* em japonês, este treinamento envolve o lutador golpear com suas mãos, ante-braços, pernas e assim por diante, superfícies progressivamente mais duras: madeira acolchoada, madeira nua, tijolo, pedra e finalmente metal. Os golpes repetidos tornam o corpo do lutador mais duro com o tempo até se tornarem como barras de ferro. Este treinamento é facilitado por uma fórmula herbal secreta chamada *dit da jow* em chinês. O remédio herbal ajuda a curar os ferimentos que se formam nos braços e pernas do lutador, permitindo que treine novamente no dia seguinte.

Ninguém gosta de chutar ou soquear uma barra de ferro, mas isso é essencialmente o que se deve fazer para superar um mestre em Maka Wara.

Sistema: Personagens que possuem Maka Wara não têm de preencher uma Carta de Combate para o poder. Ao invés disso, eles invocam o poder sempre que usam uma Manobra Bloquear e o oponente golpeia-os com um soco ou chute. O defensor com Maka Wara toma dano como normal, mas imediatamente faz um teste de dano contra seu oponente, que se feriu ao golpear os braços ou pernas duros como ferro do mestre Maka Wara. O defensor testa dano usando a Parada de Dados de (Vigor + Bloquear) -3. O atacante então tenta absorver.

Se o mestre de Maka Wara é atacado com uma arma ou uma Manobra Agarrar ou Arremessar, o atacante não toma dano.

Garou não podem usar esta manobra nas formas Hispo ou Lupina.

Custo: Nenhum

Iniciativa: Ver acima

Precisão: Ver acima

Dano: Ver acima

Movimento: Ver acima

Evasões

Manobras de Evasão envolvem evitar ou eludir um ataque. Como Bloqueios, elas melhoram a habilidade de um lutador em absorver dano. Um personagem usando uma manobra Evasão adiciona sua Destreza + Esquiva à absorção de dano.

Evasões podem ser compradas como parte de estilos de artes marciais baseados em armas, para simular a habilidade do duelista em esquivar dos ataques de seu oponente.

DESLOCAMENTO

Pré-requisitos: Esquiva 2, Briga 1, Esportes 1, Evasão

Pontos de Poder: 3

Descrição: Esta manobra consiste de um deslocamento rápido (permitindo que o lutador evite o golpe de seu oponente), seguido por um golpe rápido (se o oponente ainda estiver dentro de alcance).

Sistema: Esta manobra é completamente efetiva apenas se o lutador for mais rápido do que seu oponente e tiver Movimento o suficiente para iniciar um contra-ataque. Quando o oponente iniciar seu ataque, o lutador deve ter uma Iniciativa alta o bastante para interromper o ataque; caso contrário, o Deslocamento é ineficaz. Depois de interromper, o lutador pode então aplicar seu Movimento pleno para a esquerda ou para a direita de seu oponente. Uma vez que o movimento do oponente está completado, o lutador “deslocado” pode então voltar e contra-atacar se ele tiver Movimento suficiente sobrando. A técnica de Briga do lutador (não sua Esquiva) é usada para propósitos de calcular o dano.

Esta manobra pode ser usada para evitar projéteis, mas um teste resistido deve ser feito (confira “Saltar”, acima).

Custo: Força de Vontade 1

Iniciativa: +2

Precisão: -1

Dano: -1

Movimento: +1

EVASÃO

Pré-requisitos: Esquiva 1, Esportes 1

Pontos de Poder: 2

Descrição: Nesta técnica comum de esquiva, o lutador simplesmente esquiva do ataque.

Sistema: O lutador deve ter Iniciativa o suficiente para interromper seu atacante. Enquanto o oponente ataca, o lutador simplesmente se move em qualquer direção, até dois hexágonos, assim se colocando fora de alcance.

Garou nas formas Hispo e Lupina podem usar esta manobra.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +2

Precisão: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento: Dois

Manobras de Dentes & Garras

Natureza, vermelha em dentes e garras.

— Alfred, Lord Tennyson, *In Memoriam*

Manobras de Dentes & Garras são aquelas manobras usadas por seres com garras, presas e armamento natural similar.

Garou nas formas Crinos, Hispo e Lupina e vampiros usando a Disciplina Metamorfose para criar garras são alguns dos seres mais comuns no Mundo das Trevas a “possuírem garras”. Tipicamente, garras vampíricas (criadas com a Disciplina Metamorfose) causam dano de Força +1, e garras Garou causam dano de Força +2; as manobras listadas abaixo adicionam a este total. A dificuldade base para um ataque baseado em garras é 6. O dano das garras é dano Agravado.

Criaturas propensas a “possuírem presas” incluem vampiros, redcaps, aparições devidamente Modeladas e Garou nas formas Crinos, Hispo e Lupina (e muitos outros metamorfos em formas similares). Tipicamente, presas causam dano de Força +1; as manobras listadas abaixo adicionam a este total. A dificuldade para um ataque baseado em presas é 6. O dano das presas é dano Agravado.

Pontos de Poder em Briga são usados para comprar todas as Manobras de Dentes & Garras, exceto Bote, que é comprado com Pontos de Poder em Esportes.

BOTE

Pré-requisitos: Esportes 3, Saltar

Pontos de Poder: 4

Descrição: O lutador se abaixa e então explode num poderoso salto sobre sua presa. A ferocidade da manobra muitas vezes pega oponentes de surpresa, embora guerreiros experientes possam ser avisados pelo rosnado baixo vindo do lutador um pouco antes do salto.

Sistema: Esta é uma Manobra Aérea e pode ser usada para esquivar de projéteis. No final de seu salto, o lutador termina sobre seu oponente; se qualquer dano for marcado, o oponente sofre uma Queda.

Tipicamente, esta manobra é usada por Garou nas formas Crinos, Hispo ou Lupina. Ela é raramente usada por vampiros (exceto alguns Gangrel particularmente ferozes).

Custo: Força de Vontade 1

Iniciativa: +0

Precisão: +1

Dano: +2

Movimento: +4

CORTE DE GARRA

Pré-requisitos: Briga 1, possuir garras

Pontos de Poder: 2

Descrição: A manobra de ataque básico usado por seres com garras que praticaram especialmente o uso de garras em combate.

Sistema: Esta é uma Manobra Básica para seres com garras.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +1

Precisão: +1

Dano: +1

Movimento: +0

FINCAR MANDÍBULAS

Pré-requisitos: Briga 2, possuir presas

Pontos de Poder: 2

Descrição: O lutador finca suas poderosas mandíbulas em seu oponente, não para feri-lo, mas para imobilizá-lo.

Sistema: Este ataque só pode ser executado quando o lutador pode atacar seu oponente de cima ou de baixo, tal que possa usar seu peso para tirar vantagem. É tipicamente usado apenas por Garou nas formas Crinos, Hispo e Lupina; outras formas Garou não podem usá-la, e os vampiros a consideram excessivamente crua e banal. Ela não causa dano real, mas se os sucessos de dano do lutador excederem a Força do oponente, o alvo é forçado ao chão e imobilizado. Este é um Abraço Prolongado.

Fugir de um Fincar Mandíbulas exige um teste de Força + Esportes, com a dificuldade igual à Intimidação + 4 do atacante (mínimo de 4). Defesa de Agarrada é adicionada à Força da vítima para propósitos de se libertar de um Fincar Mandíbulas. Os sucessos precisam igualar o número de sucessos pelos quais o atacante excedeu a Força da vítima. Se os sucessos excederem aquele número, a vítima se liberta sem se ferir. Contudo, se os sucessos são exatamente iguais aos que a vítima precisa para escapar, ela escapa mas toma os sucessos como dano [Letal] Agravado real, enquanto se rasga para se libertar. Se o teste de fuga tiver falha crítica, a vítima sofre o dano de Força +1 do lutador e não foge.

O teste para se libertar se torna mais difícil quanto mais o abraço é mantido. Aumente a dificuldade em 1 para cada turno após o primeiro em que Fincar Mandíbulas é mantido.

Enquanto o lutador segura sua vítima, ambos são considerados abaixados.

Por exemplo, Oponente Severo, um Ahroun Cria de Fenris, tem Força 4 e Intimidação 4. Ele executa um Fincar Mandíbulas em Chorão e consegue cinco sucessos. A Força de Chorão é 3, então Oponente Severo o supera por 2 sucessos. Chorão é forçado ao chão com as presas de Oponente Severo fincadas em sua carne. No turno seguinte, o miserável Roedor de Ossos tenta fugir. Sua dificuldade é 8 (a pontuação em Intimidação de Oponente Severo de 4, mais 4). Chorão marca 2 sucessos, apenas o que precisava para se libertar (porque o ataque de Oponente Severo o superou por 2 sucessos). Contudo, por Chorão haver marcado apenas o número exato que precisava para se liberar, quando ele tenta se livrar das mandíbulas de Oponente Severo, ele deve tentar absorver dois Níveis de Vitalidade de dano enquanto rasga sua própria carne.

Custo: Nenhum
Iniciativa: +0
Precisão: +0
Dano: Ver acima
Movimento: +0

GARRA RÁPIDA

Pré-requisitos: Briga 1, possuir garras
Pontos de Poder: 1

Descrição: Um ataque de garras rápido feito por lutadores treinados com garras – é menos letal do que muitos ataques com garras, mas muito mais rápido.

Sistema: Esta é uma Manobra Básica para seres com garras.

Custo: Nenhum
Iniciativa: +3
Precisão: -1
Dano: -1
Movimento: +1

MORDER

Pré-requisitos: Briga 1, possuir presas
Pontos de Poder: 1

Descrição: O lutador morde selvagemmente sua vítima.

Sistema: Esta é uma Manobra Básica para personagens com presas, incluindo vampiros, muitos metamorfos e changelings redcaps.

Custo: Nenhum
Iniciativa: +0
Precisão: +1
Dano: +1
Movimento: +0

MORDER PESCOÇO

Pré-requisitos: Briga 2, possuir presas
Pontos de Poder: 2

Descrição: O lutador salta sobre seu oponente, segura-o e morde seu pescoço.

Sistema: Esta manobra é um Abraço Prolongado; o atacante pode continuar a infligir dano no alvo (ao mordê-lo ou roê-lo) a cada turno em que mantém o abraço. O dano é baseado nas presas do atacante, não em sua Briga.

Custo: Nenhum
Iniciativa: +1
Precisão: +1
Dano: +1
Movimento: Um

PARALISAR

Pré-requisitos: Briga 2, possuir presas
Pontos de Poder: 3

Descrição: O lutador derruba no chão, morde os tendões da perna de seu oponente e arranca-os, aleijando-o.

Sistema: Se o oponente tomar qualquer dano desta manobra, uma de suas pernas se torna inútil. Se bípede, o oponente pode se mover a um quarto de sua taxa de movimento normal (arredondado para cima); se quadrúpede, ele pode se mover a metade de sua taxa de movimento normal (arredondado para cima). A menos que tenha acesso a métodos de cura (ou seja, mágica, regeneração), este ferimento incapacitará a perna para sempre.

Esta é uma Manobra Baixa.
Custo: Força de Vontade 1
Iniciativa: -1
Precisão: -1
Dano: +1

Movimento: +0

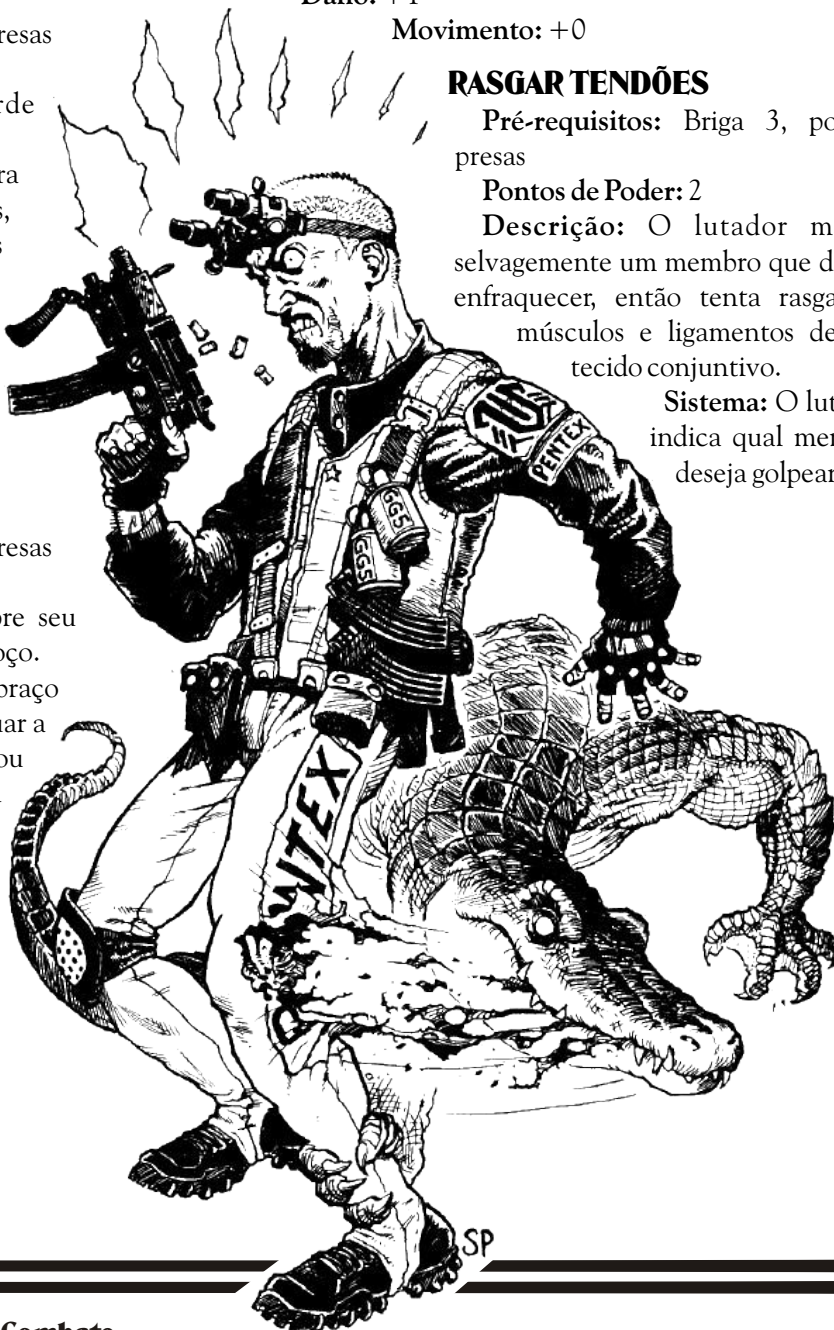
RASGAR TENDÕES

Pré-requisitos: Briga 3, possuir presas

Pontos de Poder: 2

Descrição: O lutador morde selvagemmente um membro que deseja enfraquecer, então tenta rasgar os músculos e ligamentos de seu tecido conjuntivo.

Sistema: O lutador indica qual membro deseja golpear. Um



teste bem sucedido inflige dano e faz com que o alvo sofra uma penalidade de -1 tanto em Força quanto em Destreza pelo restante do combate. Esta manobra pode ser repetida, prejudicando assim um oponente. Se um membro alcançar o nível de penalidade -3, ele é considerado totalmente inutilizado; a vítima tem de gastar um ponto de Força de Vontade, Fúria ou Ponto de Sangue para fazer qualquer coisa com ele.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: +0

Dano: +1

Movimento: Um

SALTO DILACERANTE

Pré-requisitos: Briga 2, Esportes 1, Saltar, possuir garras

Pontos de Poder: 3

Descrição: O lutador salta sobre o oponente, dilacerando-o com suas garras enquanto está no ar.

Sistema: Esta é uma Manobra Aérea. É utilizável por Garou nas formas Glabro, Crinos ou Hispo; vampiros usando a Disciplina Metamorfose para criar garras; ou outras criaturas humanoides com garras.

Note que esta manobra funciona apenas se o lutador tiver Movimento o suficiente para saltar *sobre* seu oponente. Se ele puder apenas saltar em direção ao oponente, ele não pode usar esta manobra.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +1

Precisão: +1

Dano: +1

Movimento: +1

Manobras de Mudança de Forma

Estas manobras são usadas por criaturas que podem mudar de forma (principalmente Garou), e são projetadas para tirar vantagem desta habilidade. O personagem muda de forma no meio da manobra; isto exige o gasto de um ponto de Fúria (ou outro ponto apropriado – Pathos para aparições usando Modelar e assim por diante). Todas têm “habilidade para mudar de forma” como pré-requisito.

DESLIZAR

Pré-requisitos: Briga 1

Pontos de Poder: 2

Descrição: O lutador muda para uma forma menor ou diferente para escapar de manobras de Agarrar ou similares.

Sistema: O lutador joga Destreza + Esquiva, adicionando o número de sucessos à sua Parada de Dados de Força para escapar da Agarrada. Se o teste tiver falha crítica, o lutador sofre um teste de dano adicional do aperto do oponente.

Custo: Fúria 1

Iniciativa: +0

Precisão: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento:
Nenhum





ENXAME

Pré-requisitos: Briga 3

Pontos de Poder: 3

Descrição: O lutador investe contra um oponente na forma Lupina, passando pelo meio das pernas e derrubando-o, então muda para outra forma (tipicamente Crinos) para tirar vantagem da situação.

Sistema: A Carta de Combate Enxame é jogada com qualquer outra manobra (normalmente uma Manobra de Dentes & Garras). Ela adiciona os modificadores listados abaixo aos modificadores daquele ataque. Adicionalmente, a vítima de um ataque Enxame será derrubada.

Personagens que definam Combinações devem especificar se uma das manobras na Combinação é uma manobra comum ou uma manobra mais Enxame (similar ao uso de Saltar).

Custo: Fúria 1

Iniciativa: -1

Precisão: +1

Dano: +1

Movimento: +0

ESQUIVA DE VENTO

Pré-requisitos: Briga 3, Esquiva 2

Pontos de Poder:*

Descrição: O lutador rapidamente muda de forma tal que a área de seu corpo sendo atacada por seu oponente não esteja mais lá. Normalmente isto envolve mudar para uma forma menor (ou seja, forma Lupina). O lutador então muda para uma forma que o permitirá fazer um ataque tirando vantagem de quaisquer aberturas.

Sistema: O lutador pode usar sua Destreza + Esquiva para absorver o dano do ataque de seu oponente, similar a uma manobra Evasão. Ele então segue com um ataque numa dificuldade 4, usando os modificadores abaixo.

Custo: Fúria 1

Iniciativa: -1

Precisão: +1

Dano: +1

Movimento: Nenhum

GOLPEARA ÁGUA

Pré-requisitos: Briga 3, Esquiva 3

Pontos de Poder: 4

Descrição: Um Garou em qualquer forma exceto Crinos usa esta manobra para evitar dano e então faz um contra-ataque que tira vantagem das fraquezas de seu oponente. Ele muda para a forma Crinos e se permite ser acertado, então contra-ataca!

Sistema: Um personagem usando esta manobra automaticamente será acertado (seu oponente precisa apenas testar o dano). Contudo, ele terá o Vigor

adicionado da forma Crinos para absorver o dano, com um adicional de +2 para absorver pois ele pode afastar órgãos vitais do ponto de ataque. Ele então faz um contra-ataque com dificuldade 4 usando os modificadores abaixo.

Custo: Fúria 1

Iniciativa: O personagem automaticamente golpeia depois de seu oponente.

Precisão: +1

Dano: +1

Movimento: Nenhum

Manobras de Armas Brancas

O Caminho do guerreiro é dominar a virtude de suas armas.

— Miyamoto Musashi, *Go Rin No Sho* (“A Book of Five Rings”)

Manobras de combate de perto normais não podem ser usadas com armas; os personagens precisam comprar Manobras de Armas Brancas. Estas manobras são descritas abaixo.

Manobras de Armas Brancas são compradas de modo muito parecido a Manobras de Combate. Para cada ponto em Armas Brancas, o personagem ganha dois Pontos de Poder com os quais comprar estas manobras.

A dificuldade para acertar alguém com uma arma de combate de perto é listada na tabela de Técnicas de Armas Brancas no Apêndice Três. A dificuldade para Esquivar de ataques de armas de perto é uma base de 6, +1 por oponente depois do primeiro. Dano de armas sempre é dano Letal (mesmo as armas de ponta romba).

Note que nem todas Manobras de Armas Brancas podem ser executadas com todas armas. Em adição aos pré-requisitos listados para estas manobras, um personagem deve conhecer as Técnicas de Armas apropriadas, que são listadas sob “Utilizável Com”. Se “Qualquer” é listado ali, a manobra é utilizável com qualquer tipo de arma.

APARAR

Pré-requisitos: Armas Brancas 1

Pontos de Poder: 1

Utilizável Com: Qualquer uma exceto Soqueiras

Descrição: O lutador usa sua arma para bloquear a arma de um oponente ou ataque desarmado.

Sistema: Esta manobra funciona exatamente como um Bloqueio, exceto por ser executada com uma arma (assim, Armas Brancas [ao invés de Esquiva] é adicionado ao Vigor para propósitos de Absorção). Se uma arma é usada para Aparar um ataque desarmado, o oponente não toma dano da arma.

O Narrador pode dizer que certas armas não podem ser usadas para executar esta manobra. Em alguns casos,

isto se deve à diferença de tamanho entre as armas – uma faca geralmente não pode aparar uma espada de duas mãos ou um machado de batalha. Em outros casos, simplesmente não é possível usar a arma para aparar (pode ser o caso com garottes, por exemplo).

Custo: Nenhum

Iniciativa: +4

Precisão: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento: +0

BATER

Pré-requisitos: Armas Brancas 1

Pontos de Poder: 1

Utilizável Com: Machados & Picaretas, Clavas, Soqueiras, Bastões

Descrição: Uma manobra rápida, poderosa e esmagadora, normalmente executada como “alavanca” com um machado, clava ou bastão, e como um rápido soco com uma soqueira.

Sistema: Use os modificadores listados abaixo.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +1

Precisão: +0

Dano: +1

Movimento: +0

CONTRAGOLPE

Pré-requisitos: Armas Brancas 2, Aparar

Pontos de Poder: 2

Utilizável Com: Qualquer uma exceto Soqueiras

Descrição: Esta manobra, mais comumente executada com lâminas, é um golpe rápido que segue um bloqueio.

Sistema: Um lutador só pode usar um Contragolpe no turno após ter feito um Aparar – ela é projetada para permitir ao lutador tirar vantagem da inabilidade do oponente em reagir (ou seja, o bônus de Iniciativa recebido de aparar o ataque).

Custo: Nenhum

Iniciativa: Ver acima

Precisão: +1

Dano: +0

Movimento: Nenhum

CORTAR

Pré-requisitos: Armas Brancas 1

Pontos de Poder: 2

Utilizável Com: Machados & Picaretas, Lâminas

Descrição: Um poderoso golpe com um machado, espada ou arma similar.

Sistema: Use os modificadores listados abaixo.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +1

Precisão: +0

Dano: +2
Movimento: +1

DESARMAR

Pré-requisitos: Armas Brancas 3

Pontos de Poder: 2

Utilizável Com: Lâminas, Armas Rombudas, Armas Flexíveis, Bastões

Descrição: O lutador golpeia habilmente a arma, mão ou braço de seu oponente, não para causar dano, mas para derrubar a arma dele. Alternadamente, ele pode usar uma arma articulada como uma corrente para envolver a arma do inimigo e puxá-la. **Sistema:** O lutador joga sua Força + Armas Brancas, dificuldade 6. O alvo absorve o dano jogando Força (dificuldade 6). Para cada sucesso que sobre, depois que o alvo absorve, a arma se afasta das mãos do alvo um hexágono numa direção especificada pelo lutador. Se o lutador não marcar ao menos um sucesso depois da absorção, o alvo não perde sua arma. Se tiver uma falha crítica no teste para Desarmar, ele derruba sua própria arma; levará um turno para pegá-la.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: Nenhuma

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

ESMAGAR

Pré-requisitos: Armas Brancas 1

Pontos de Poder: 2

Utilizável Com: Machados & Picaretas, Clavas, Soqueiras, Bastões

Descrição: Uma manobra forte e poderosa, normalmente executada ao descer com a arma sobre o oponente.

Sistema: Use os modificadores listados abaixo.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +0

Precisão: +1

Dano: +2

Movimento: +1

FLECHE

Pré-requisitos: Armas Brancas 2

Pontos de Poder: 2

Utilizável Com: Machados & Picaretas, Lâminas, Armas Rombudas, Soqueiras, Bastões

Descrição: Esta manobra tem seu nome da Esgrima (é mais comumente usada com espadas); ela também é conhecida como um ataque. O lutador se move para frente rapidamente, usando o impulso de seu ataque para aumentar o dano que causa.

Sistema: Use os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1
Precisão: +1
Dano: +1
Movimento: +3

FURAR

Pré-requisitos: Armas Brancas 1

Pontos de Poder: 1

Utilizável Com: Lâminas, Bastões

Descrição: Esta manobra é um cruzamento entre um Perfurar e um Cortar – ela combina a velocidade da primeira com o poder da última.

Sistema: Use os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +1

Precisão: +1

Dano: +1

Movimento: +1

GOLPE ATORDOANTE

Pré-requisitos: Armas Brancas 3

Pontos de Poder: 2

Utilizável Com: Qualquer (veja abaixo)

Descrição: Como descrito acima, as armas sempre causam dano Letal. Contudo, se um personagem souber como usar bem uma arma, ele pode simplesmente nocautear alguém com ela – em outras palavras, causar algum dano por Contusão. Com uma arma rombuda, ele acerta menos vigorosamente; com uma arma de lâmina, ele usa o lado “chato” da lâmina.

Sistema: A critério do Narrador, nem todas as armas podem ser apropriadas para esta manobra. Por exemplo, mesmo que seja possível nocautear alguém ao acertá-lo com o lado chato ou o cabo de uma espada, acertá-lo com o lado chato de um canivete é muito menos efetivo.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -1

Precisão: +0

Dano: -2

Movimento: -1

GRANDE GOLPE

Pré-requisitos: Armas Brancas 1

Pontos de Poder: 1

Utilizável Com: Qualquer

Descrição: O lutador coloca tudo que tem no golpe, se expondo ao dano na esperança de causar um ferimento pior em seu oponente.

Sistema: Use os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Iniciativa: -2

Precisão: +0

Dano: +3

Movimento: -2

PERFURAR

Pré-requisitos: Armas Brancas 1

Pontos de Poder: 1

Utilizável Com: Lâminas, Armas de Cabo, Bastões

Descrição: Este é um golpe rápido e leve com uma arma, usado mais para testar a habilidade e defesas de um oponente do que feri-lo.

Sistema: Use os modificadores listados abaixo.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +2

Precisão: +1

Dano: -2

Movimento: +1

VARRER

Pré-requisitos: Armas Brancas 2

Pontos de Poder: 2

Utilizável Com: Bastões

Descrição: O personagem usa seu bastão para acertar as pernas de seu oponente.

Sistema: Em adição a qualquer dano tomado, o oponente sofre uma Queda.

A critério do Narrador, algumas armas flexíveis também podem ser usadas para executar esta manobra; elas são usadas para puxar as pernas de um oponente.

Custo: Nenhum

Iniciativa: +0

Precisão: +1

Dano: +0

Movimento: Nenhum

Armas e Combate Desarmado

Usar uma arma pode evitar que alguém use uma Manobra de Combate, como as que seguem:

Socos: Se uma arma é usada em uma mão, o personagem pode soquear com sua mão livre; personagens não podem soquear quando usam armas de duas mãos.

Chutes: Muitos chutes não são afetados pelo uso de armas, mas chutes mais acrobáticos não são possíveis (a critério do Narrador).

Bloqueios: Muitos bloqueios são similares a socos; consulte também as notas sob as manobras Bloqueio e Aparar.

Agarradas: Agarradas que só exigem que o personagem use uma mão podem ser executadas com a mão livre quando usando uma arma de uma mão. Agarradas que exigem as duas mãos (a maioria) não podem ser executadas quando usam uma arma.

Arremessos: Arremessos são tão incomuns que esta questão tem de ser respondida caso a caso. Em muitos casos, como com agarradas, dependerá de quantos membros são exigidos para executar a manobra.

Combinações

Combinações são grupos de manobras que são “reunidas” por um personagem – ele as pratica em sequência, para que a Combinação toda seja maior do que a soma de suas partes. Ele pode ainda usar as manobras que constroem a Combinação separadamente, mas quando as coloca juntas, elas



formam uma potente manobra de luta.

Quaisquer duas ou três Manobras de Combate podem ser feitas numa Combinação, com uma limitação: Manobras Desarmadas e de Armas Brancas não podem ser reunidas. Uma Combinação deve ser feita completamente de Manobras de Combate ou Manobras de Armas Brancas.

As Combinações têm dois benefícios.

Primeiro, a segunda manobra (e a terceira, se houver uma terceira) adiciona +2 à Iniciativa (ela não é cumulativa para manobras múltiplas). Segundo, algumas Combinações combinam o dano da manobra componente para propósitos de

cálculo se um oponente for Atordoado (este custo é extra).

Combinação de ataques não tomam lugar no mesmo turno; ao invés disso, elas tomam lugar em turnos sucessivos. Se um personagem não executa sua

Combinação de manobras em sequência, ele perde o benefício da Combinação. Por exemplo,

se Dotado de Garras tem uma Combinação Golpe Rápido-Chute Giratório-Golpe Rápido, ele deve

usar seu Golpe Rápido no

primeiro turno, seu Chute Giratório no segundo turno (com +2 na Iniciativa), e

seu Golpe Rápido (+2 na Iniciativa novamente) no terceiro turno, para obter os

benefícios de usar a Combinação. Se ele

tentar variar a ordem na qual as manobras são

usadas ou se ele usar alguma outra manobra

“entre” estas três manobras, ele perde os benefícios da Combinação.

Combinações custam Pontos de Poder: um

Ponto de Poder por manobra na Combinação (assim, existe um custo mínimo de 2 pontos).

Adicionalmente, se o jogador quiser que a

manobra seja combinada para propósitos de

cálculo se o oponente de seu personagem está

Atordoado (uma “Combinação Atordoante”), ele

deve gastar dois Pontos de Poder adicionais.



Construindo Suas Próprias Manobras

Jogadores e Narradores podem querer criar manobras além daquelas descritas neste livro. Isso é legal, contanto que as manobras não sejam muito poderosas para seu custo. O valor derivado de uma manobra deve ser aproximadamente equivalente ao preço pago por ela. Manobras baratas e poderosas tendem a desequilibrar o jogo, tornando a história menos divertida para todos interessados.

Para esse fim, o que segue são as diretrizes usadas

para construir as manobras neste livro, para uso pelo leitor. Note que *estas são apenas diretrizes* – se você tentar segui-las e reconstruir cada manobra neste livro, muitas delas não baterão. Às vezes uma manobra é mais barata ou mais cara do que este sistema indicaria, por vários motivos. Sendo este o caso, o Narrador deve aprovar *cada* manobra projetada por qualquer jogador e deve se sentir livre para rejeitar manobras que parecem muito baratas ou muito efetivas.

O custo inicial de todas manobras é zero. Use a tabela abaixo para imaginar as adições e subtrações deste total. Contudo, todas manobras devem custar um mínimo de 1 Ponto de Poder.

Efeito	Custo em Pontos de Poder
+ Iniciativa	1 ponto por Iniciativa + 1
+ Precisão	1 ponto por Precisão + 1
+ Dano	2 pontos por Dano + 1
+ Movimento	1 ponto por Movimento + 1
Manobra Abortar	1 ponto
Manobra Aérea	1 ponto
Manobra Baixa	1 ponto
Golpes Múltiplos	2 pontos para 2 golpes, 3 pontos para 3 golpes
Derrubar ou Afastar	1 ponto
Abraço Prolongado	2 pontos
Não pode ser Bloqueado	2 pontos
Causa dano especial (exemplo, Golpe Atemi)	1 ponto
Efeito automático (não jogado como carta; Maka Wara, Rolamento)	1-3 pontos
- Iniciativa	-1 ponto por Iniciativa -1
- Precisão	-1 ponto por Precisão -1
- Dano	-1 ponto por Dano -1
- Movimento	-1 ponto por Movimento -1
Custo (em Força de Vontade, Fúria, Dô, etc.)	-1 ponto por ponto que deve ser gasto
Pré-requisitos Altos	Varia (a critério do Narrador)

Tabela de Manobras

MANOBRAS BÁSICAS

Manobra	Pré-Requisito	Pts	I	P	D	M	Especial
Agarrar	Nenhum	N/A	-1	+0	+0	+0	Abraço Prolongado
Bloquear	Nenhum	N/A	+4	Nada	Nada	+0	Esquiva + Vigor para Absorver; I + 2 turno seguinte
Corrida	Nenhum	N/A	+3	Nada	Nada	+3	
Chute Forte	Nenhum	N/A	-1	-1	+2	-1	
Chute Rápido	Nenhum	N/A	+1	+0	+1	+0	
Esquiva	Nenhum	N/A	+6	Nada	Nada	+1	Esquiva ataques; Abortar
Golpe Forte	Nenhum	N/A	+0	+0	+1	+0	
Golpe Rápido	Nenhum	N/A	+3	+0	+0	+1	

MANOBRAS AVANÇADAS

MANOBRAS DE ESPORTES

Manobra	Pré-Requisito	Pts	I	P	D	M	Especial
Cambalhota	Esportes 3	4	+3	Nada	Nada	+2	Força de Vontade 1
Encontrão	Esportes 2, Saltar	2	+0	-1	+2	-1	Aéreo
Ficar de Pé	Esportes 2	1	Texto	Nada	Nada	Nada	Fica de pé instantaneamente
Luta de Solo	Esportes 4	3	Texto	Texto	Texto	Texto	Força de Vontade 1; Texto
Rolamento	Esportes 1	3	Texto	Texto	Texto	Texto	Ver texto
Rolo do Macaco	Esportes 2	2	+3	Nada	Nada	+2	Baixo
Bêbado							
Saltar	Esportes 1	1	+3	Nada	Nada	+1	Aéreo

MANOBRAS DE BRIGA – SOCOS

Manobra	Pré-Requisito	Pts	I	P	D	M	Especial
Cabeçada	Briga 1	1	+0	+0	+1	-2	
Cotovelada	Briga 1	2	+2	+1	+1	Um	
Desarmar	Briga 3	3	-1	Nada	Nada	Nada	Desarma o oponente
Furar Olho	Briga 2	2	+2	+0	-3	+0	Cega o oponente temporariamente
Golpe Atemi	Briga 4, Soco Olho da Fênix	4	-1	-1	+2	-2	Oponente tem M -1 próximo turno
Hiper Soco	Briga 4	4	+1	+1	-1	Um	3 testes de dano
Mão de Espada	Briga 3	4	-1	+1	+2	-2	Dano Letal
Pancada de Duas Mãos	Briga 2	3	-2	-1	+3	Um	
Soco Agarrado	Briga 2	2	-2	+0	+1	+0	Ignora Bloqueio
Soco Concentrado	Briga 1	2	-2	-1	+2	-2	Afasta 1 hexágono
Soco Giratório	Briga 2	3	-1	+1	+1	+1	Não acerta oponentes baixos
Soco Mergulhado	Briga 2	2	+0	+1	+1	Nada	Baixo
Soco de Nós	Briga 2	3	+1	+1	+1	+0	Afasta 1 hexágono
Soco Olho da Fênix	Briga 3	2	+0	-1	+1	+0	Oponente tem M -1 próximo turno
Telefone	Briga 2	3	-1	-2	-3	-1	Ignora Vigor para Absorção; surdez
Uppercut Forte	Briga 1	4	-1	+1	+1	Um	Derruba oponentes Aéreos

Tabela de Manobras

MANOBRAS DE BRIGA – CHUTES

Manobra	Pré-Requisito	Pts	I	P	D	M	Especial
Carimbo com o Calcanhar	Briga 1	2	+2	+0	-4	+1	Afasta; ver texto
Chute Circular	Briga 1	3	-1	+0	+2	+0	
Chute de Ponta-Cabeça	Briga 2, Esportes 2	2	+1	+0	+2	-2/Um	Derruba oponentes Aéreos
Chute Duplo	Briga 3	4	-1	+1	+0	+1	2 testes de dano; ver texto
Chute Giratório	Briga 2	2	-1	+0	+3	-1	
Chute Inverso	Briga 3	4	-1	+1	+1	-1	Ignora Bloqueio
Chute Machado	Briga 2, Saltar	3	-1	-1	+2	-2	Aéreo, mas acerta Baixos
Joelhada	Briga 3	5	+2	+1	+1	Nada	Queda
Rasteira	Briga 2	1	-2	+0	+1	-2	Baixo; Queda
Vassoura de Ferro	Briga 2, Esportes 1 Rasteira	4	-2	+0	+2	Nada	Baixo; Queda; Força de Vontade 1
Voadora	Briga 3, Esportes 3 Saltar	4	+0	+1	+1	+2	Aéreo

MANOBRAS DE BRIGA – AGARRADAS

Manobra	Pré-Requisito	Pts	I	P	D	M	Especial
Abrço de Combate	Briga 3	4	-1	-1	+2	Um	Abrço Prolongado
Abrço de Urso	Briga 2	2	-1	-1	+1	Um	Abrço Prolongado
Defesa de Agarrada	Briga 2	2	+4	Nada	Nada	Nada	Usado para escapar de Agarradas
Deslocar Membro	Briga 4, Esportes 1	3	-1	+0	+1	+1	Deixa membro inútil
Esmagar no Joelho	Briga 4	3	-1	-1	+2	Um	Queda; ver texto
Estrangulamento	Briga 3	4	-1	+0	Texto	Um	Abrço Prolongado; ver texto
Prender	Briga 2	3	-1	+0	+2/+1	+1/N	Abrço Prolongado; ver texto; Força de Vontade 1
Prender Junta	Briga 4	4	+1	+1	+1/+0	+0/Um	Abrço Prolongado; ver texto
Prender Melhorado	Briga 3, Esportes 2 Prender	4	+0	+0	+2/+1	+1/Um	Ver texto; Força de Vontade 1
Quebrar Costas	Briga 3	2	-2	-1	+2	Um	Dano Letal
Quebrar Junta	Briga 5, Prender Junta	4	+0	+1	+2	+0	Quebra membros; dano Letal
Quebrar Pescoço	Briga 5 Quebrar Junta	5	+0	+0	+3	Nada	Dano Letal; Força de Vontade 2
Soltar	Briga 2, Esportes 2	3	+1	+0	Nada	-2	Usado para escapar de Agarradas

Tabela de Manobras

MANOBRAS DE BRIGA – ARREMESSOS

Manobra	Pré-Requisito	Pts	I	P	D	M	Especial
Arremesso	Briga 1	1	+0	+0	+1	Um	Ver texto
Arremesso Aéreo	Briga 2, Arremesso Saltar	3	-1	-1	+3	+0	Aéreo
Arremesso de Costas	Briga 2, Esportes 1 Arremesso	2	-1	+0	+2	Um	
Arremesso de Estrangulamento	Briga 3, Esportes 2 Saltar, Arremesso	2	-1	-1	+1/T	+0	Ver texto
Encontrão Voador	Briga 2, Esportes 2 Saltar	3	+1	+0	+1	+0	Aéreo

MANOBRAS DE DÔ

Manobra	Pré-Requisito	Pts	I	P	D	M	Especial
Dim Mak	Dô 4	5	+0	-1	+3	+0	Força de Vontade 3; ver texto
Kong Jin	Dô 3	4	+1	+1	+1	Nada	Força de Vontade 2; ver texto
San He	Esquiva 4, Dô 3	4	+2	Nada	Nada	Nada	Força de Vontade 1; ver texto

MANOBRAS DE ESQUIVA – BLOQUEIOS

Manobra	Pré-Requisito	Pts	I	P	D	M	Especial
Bloquear Arma	Esquiva 4	3	+4	Nada	Nada	+0	Força de Vontade 1
Defender Chute	Esquiva 2	1	+4	Nada	Nada	Nada	Ver texto
Defender Soco	Esquiva 2	1	+4	Nada	Nada	Nada	Ver texto
Desviar Projétil	Esquiva 4	2	+3	Nada	Nada	-1	Ver texto
Desviar Soco	Esquiva 3, Briga 1 Defender Soco	2	+2	+0	-1	Nada	Bloqueio-contrassoco
Maka Wara	Esquiva 4	5	Texto	Texto	Texto	Texto	Ver texto

MANOBRAS DE ESQUIVA – EVASÕES

Manobra	Pré-Requisito	Pts	I	P	D	M	Especial
Deslocamento	Esquiva 2, Briga 1 Esportes 1, Evasão	3	+2	-1	-1	+1	Força de Vontade 1; ver texto
Evasão	Esquiva 1, Esportes 1	2	+2	Nada	Nada	Dois	Ver texto

MANOBRAS DE DENTES & GARRAS (dano Letal)

Manobra	Pré-Requisito	Pts	I	P	D	M	Especial
Bote	Esportes 3, Saltar	4	+0	+1	+2	+4	Força de Vontade 1; Aéreo
Corte de Garra	Briga 1, garras	2	+1	+1	+1	+0	Manobra Básica
Fincar Mandíbulas	Briga 2, presas	2	+0	+0	Texto	+0	Ver texto
Garra Rápida	Briga 1, garras	1	+3	-1	-1	+1	Manobra Básica
Morder	Briga 1, presas	1	+0	+1	+1	+0	Manobra Básica
Morder Pescoço	Briga 2, presas	2	+1	+1	+1	Um	Ver texto
Paralisar	Briga 2, presas	3	-1	-1	+1	+0	Baixo; aleija oponente
Rasgar Tendões	Briga 3, presas	2	-1	+0	+1	Um	Rasga membros
Salto Dilacerante	Briga 1, Esportes 1 Saltar, garras	3	+1	+1	+1	+1	Aéreo; deve passar oponente

Tabela de Manobras

MANOBRAS DE BRIGA – ARREMESSOS

Manobra	Pré-Requisito	Pts	I	P	D	M	Especial
Deslizar	Briga 1	2	+0	Nada	Nada	Nada	Fúria 1
Enxame	Briga 3	3	-1	+1	+1	+0	Fúria 1
Esquiva de Vento	Briga 3, Esquiva 2	4	-1	+1	+1	Nada	Fúria 1
Golpear a Água	Briga 3, Esquiva 3	4	Texto	+1	+1	Nada	Fúria 1

MANOBRAS DE ARMAS BRANCAS

Manobra	Pré-Requisito	Pts	I	P	D	M	Especial
Aparar	Armas Brancas 1	1	+4	Nada	Nada	+0	Funciona como Bloqueio
Bater	Armas Brancas 1	1	+1	+0	+1	+0	
Contragolpe	Armas Brancas 2, Aparar	2	Texto	+1	+0	Nada	Deve seguir um Aparar
Cortar	Armas Brancas 1	2	+1	+0	+2	+1	
Desarmar	Armas Brancas 3	2	-1	Nada	Nada	Nada	Desarma o oponente
Esmagar	Armas Brancas 1	2	+0	+1	+2	+1	
Fleche	Armas Brancas 2	2	-1	+1	+1	+3	
Furar	Armas Brancas 1	1	+1	+1	+1	+1	
Golpe Atordoante	Armas Brancas 3	2	-1	+0	-2	-1	Causa dano de Contusão
Grande Golpe	Armas Brancas 1	1	-2	+0	+3	-2	
Perfurar	Armas Brancas 1	1	+2	+1	-2	+1	
Varrer	Armas Brancas 2	2	+0	+1	+0	Nada	Queda



Capítulo Três: Estilos

Meu kung fu pode derrotar seu kung fu!
— Qualquer fanfarrão de artes marciais de Hong Kong

No último capítulo você aprendeu sobre Manobras de Combate – tudo desde como usá-las a como criá-las. Como você sabe, os personagens compram manobras com Pontos de Poder. Contudo, isso é metade da história. Um personagem não aprende magicamente como lutar só porque o personagem tem alguns pontos para gastar.

Ao invés disso, um personagem tem que realmente tirar um tempo para estudar e treinar, tipicamente com o acompanhamento de um mestre de um ou mais estilos de artes marciais. Isso é sobre o que trata esse capítulo – os vários estilos que um personagem pode aprender. Um personagem pode estudar um, nenhum ou vários destes estilos. O jogador deve ter certeza de incluir episódios nos antecedentes do personagem que expliquem de onde ele obteve seu treinamento; ele pode até mesmo tirar alguns Contatos ou outros benefícios disso além das habilidades de luta que ele aprendeu.

Se um personagem quer comprar novas manobras após o jogo ter começado (talvez com pontos de experiência), o

Narrador deve tentar incluir o processo de aprendizado na história. Talvez o personagem tenha de viajar a um monastério distante escondido em um vale do Himalaia e se tornar aprendiz de um antigo mestre. Ou talvez seja algo mais prosaico – um dojo na pior parte da cidade que é administrado por um velho muito sábio. Não diga apenas, “Certo, eu tenho alguns pontos guardados, então eu quero comprar um Chute Machado”. Que diversão há nisso? Ao invés disso tente: “Eu guardei alguns pontos. Gostaria de aprender algumas manobras de artes marciais. Poderíamos construir uma oportunidade para fazer isso na história? Eu estava pensando nisso...”

Terminologia

Alguns termos são semeados na discussão de estilos que devem ser definidos no avanço.

O primeiro são dois sufixos japoneses, *-jitsu* e *-dô*, que muitas vezes são encontrados nos nomes dos estilos. *Jitsu* se



traduz como “técnica” ou “arte”. Significa um estilo que é usado em combate, planejado para luta real. *Dô*, por outro lado, significa “caminho”. Uma abordagem mais filosófica às artes marciais e à vida. Um estilo *dô* geralmente não significa combate real. Isso não quer dizer que não possa ser usado em combate – pode – mas seu foco primário não está na luta. Muitos estilos que foram antigamente usados no combate (*aikijitsu*, *jiujitsu*, *kenjitsu*, *kyujitsu*) foram traduzidos nos dias atuais nas artes filosóficas ou esportes (*aikidô*, *judô*, *kendô*, *kyudô*).

Outra distinção importante está entre estilos de artes marciais “externas” e “internas”. Estilos externos (também conhecidos como estilos “duros”) se concentram em usar poder e força física para derrotar um oponente; elas normalmente enfatizam movimentos agressivos e lineares. Exemplos incluem *karatê*, certos sub-estilos de *kung-fu* (*shaolin*, *wing chun*) e *moai-tai*. Estilos internos (estilos “leves”), por outro lado, enfatizam movimentos circulares e colocam importância ao desenvolvimento do poder interno do lutador. Este poder é conhecido como *ch'i* (“alento”) em chinês, *ki* em japonês e *prana* na Índia. Ao desenvolvê-lo, estudantes avançados de artes marciais são capazes de feitos surpreendentes, tais como resistir a golpes de espadas e ferir um oponente sem tocá-lo. As habilidades de *Dô* dos Irmãos de Akasha são, de acordo com algumas opiniões, manifestações do controle dos Irmãos sobre seu *ch'i*. Estilos internos incluem *tai-ch'i ch'uan*, *hsing-i*, *pakua* e *aikidô*.

Um último termo importante: o sufixo japonês *-ka* significa “praticante de”. Assim, um *carateka* é um estudante de *karatê*.

Termos de Jogo

A descrição de cada estilo inclui uma lista de escolas possíveis (personagens de qualquer lugar provavelmente encontrarão alguém para ensiná-los o estilo) e membros (o tipo de pessoas que tipicamente estudam o estilo).

Também há uma lista de manobras que são ensinadas aos estudantes da arte. Contudo, ser um praticante de um estilo em particular não significa que você tem de conhecer todas as manobras que constituem aquele estilo. Não significa também que você não pode comprar outras manobras – muitos artistas marciais estudam uma ampla variedade de estilos e incorporam tudo que aprenderam em suas próprias rotinas. Os personagens devem se sentir livres para fazer o mesmo.

Os jogadores devem ter cuidado para não ignorar as Manobras Básicas. Só porque você comprou algumas Manobras Avançadas não significa que as Básicas não são mais boas. Para lutadores treinados, estas manobras simulam as manobras mais antigas, práticas e eficientes que aprenderam. As listas de manobras abaixo podem parecer por vezes um tanto esparsas, e isso é porque as Manobras Básicas são o que você deve usar para simular uma ampla variedade de socos e chutes básicos.

Finalmente, nós listamos as manobras baseadas em armas brancas associadas ao estilo e quaisquer técnicas de armas que um personagem deve conhecer para praticar o estilo (você não pode esgrimir sem espadas, por exemplo). Divirta-se.

Estilos de Artes Marciais

Aikidô/Aikijitsu

O aikidô foi fundado em 1941 por Morihei Ueshiba. Ele é um estilo de luta que usa o equilíbrio do lutador e ritmo de combate para voltar os movimentos e a força do oponente contra ele. Assim, ele envolve muitas derrubadas, arremessos e agarradas, mas poucos socos ou chutes. (Poucos ataques diretos existentes podem ser simulados com as Manobras Básicas do personagem.)

Ueshiba desenvolveu o aikidô do velho aikijitsu, que envolvia manobras mais ofensivas, tais como quebras de juntas. Ueshiba buscou uma abordagem mais disciplinada e filosófica à luta, e assim ele e seu estilo evitaram força direta. Mas isto não quer dizer que um praticante de aikidô está desamparado numa luta – longe disso; um aikidoca habilidoso pode assumir vários lutadores ao mesmo tempo e deixá-los desesperados no chão. Alguns subestilos modernos de aikidô são mais voltados ao combate, como o aikijitsu.

Os aikidocas usam trajes de combate distintivos: *hakama* (calças largas quase como saias divididas) e um casaco similar ao *gi* usado por caratecas.

Escolas: Escolas de aikidô podem ser encontradas em muitas das maiores cidades; contudo, para o melhor treinamento, se deve ir ao Japão.

Membros: O aikidô tende a atrair muito mais estudantes de artes marciais filosoficamente orientados.

Ele também apela a alguns dos artistas marciais mais velhos e habilidosos que ou estão ficando muito velhos para estilos mais agressivos ou aprendem através da experiências que socos e chutes não são os únicos meios de lutar.

Mote: *Primeiro, ancore-se. Então não deixe-se ser movido. Essa é a essência do aikidô.*

Manobras

Esportes

Rolamento (3, p.25)

Saltar (1, p.25)

Briga

Agarradas:

Defesa de Agarrada (2, p.33)

Deslocar Membro (3, p.33)

Prender Junta (4, p.35)

Quebrar Junta (4, p.35)

Soltar (3, p.36)

Arremessos:

Arremesso (1, p.37)

Esquiva

Bloqueios:

Bloquear Arma (3, p.40)

Defender Chute (1, p.40)

Defender Soco (1, p.40)

Desviar Projétil (2, p.40)

Evasões:

Evasão (2, p.42)

Arnis/Kali/Escrima

Estes três estilos de artes marciais conexos são todos artes de luta com bastões das Filipinas. Elas ensinam o combate com facas e algumas manobras desarmadas (ou seja, Manobras Básicas), mas geralmente os estilos confiam em bastões de madeira de 30" como armas. As formas primárias são *muton* (dois bastões), *solo baston* (um bastão) e *espada y daga* (um bastão e uma faca). Praticantes de Kali tendem a usar facas mais do que os praticantes dos outros dois estilos. Existem dúzias, se não centenas, de subestilos destes estilos. Um praticante é conhecido como um *estocador* ou *bastonero*.

Para praticar qualquer um destes estilos, o personagem deve conhecer a Técnica de Armas Rombudas. Para praticar Kali, ele também deve conhecer a Técnica de Lâminas.

As estatísticas para este estilo também podem ser usadas para Jojitsu, a arte japonesa de luta com o *jo*, ou bastão curto. Um praticante de Jojitsu é conhecido como *shijo*.

Escolas: Nenhum destes estilos é ensinado amplamente nos Estados Unidos, embora ainda sejam populares nas Filipinas. Contudo, existem escolas em muitas das maiores cidades.

Membros: Estes estilos tendem a exigir muita prática para aprender bem, então eles geralmente atraem estudantes disciplinados.

Mote: *Dois bastões – duas formas de ataque. Você pode esquivar de um, mas não de ambos.*

Bojitsu

Bojitsu é a arte japonesa de luta com bastão. Ela usa o *rokushakubo*, ou *bo* – um bastão de madeira de 1,80m. Embora seja aparentemente uma simples arma, o *bo* pode ser letal nas mãos de um usuário treinado. Por ter alcance maior do que muitas outras armas, incluindo muitas espadas, o bastão pode ser uma arma muito efetiva.

Um personagem que deseja praticar Bojitsu deve conhecer a Técnica de Bastões; a Técnica de Armas Rombudas muitas vezes é conhecida também.

Manobras

Esquiva

Evasões:

Deslocamento (3, p.42)

Evasão (2, p.42)

Manobras de Armas

Aparar (1, p.47)

Bater (1, p.47)

Contragolpe (2, p.47)

Desarmar (2, p.48)

Esmagar (2, p.48)

Fléche (2, p.48)

Golpe Atordoante (2, p.48)

Grande Golpe (1, p.48)

Técnica Exigidas:

Armas Rombudas (Bastão de Escrima)

Manobras

Manobras de Armas

Aparar (1, p.47)
Bater (1, p.47)
Contragolpe (2, p.47)
Desarmar (2, p.48)
Esmagar (2, p.48)
Fleche (2, p.48)
Golpe Atordoante (2, p.48)
Grande Golpe (1, p.48)
Varrer (2, p.49)

Técnicas Exigidas:

Bastão

Escolas: Muitos estilos e escolas de artes marciais por todo mundo ensinam habilidades de luta básicas com bastões. Contudo, para o verdadeiro estudo de Bojitsu, se deve ir ao Japão.

Membros: O Bojitsu apela a muitas pessoas, pois a

arma é muito simples, ainda que possa ser usada de várias formas. Contudo, por o bo ser tão grande, geralmente apenas pessoas altas o bastante para brandi-lo efetivamente empreendem o treinamento avançado.

Mote: *Eu não tenho que chegar perto para acertá-lo.*

Boxe

Boxe é um estilo de luta que se concentra exclusivamente em socos. Antigas civilizações, tais como os antigos gregos e chineses, praticaram formas primitivas de Boxe. De acordo com as lendas, por volta de 700 antes atrás São Bernardo começou a ensiná-lo a seus jovens homens, para evitar que lutassem com facas.

Por muitos anos, as lutas de boxe foram lutadas com as mãos nuas e geralmente eram ilegais. Em 1865, o Marquês de Queensberry criou um conjunto de regras para o boxe que exigiam o uso de luvas acolchoadas, rounds cronometrados e outras convenções "misericordiosas" bem conhecidas pelos modernos entusiastas de boxe.

Hoje, "a doce ciência" é um esporte multimilionário. Campeões tais como Muhammad Ali, George Foreman e Mike Tyson fazem pequenas fortunas cada vez que pisam no ringue.

Escolas: Além dos lutadores de milhões de dólares, existem muitos competidores amadores tomando lugar em pequenos ginásios por todo o país. Qualquer um que queira estudar boxe pode fazê-lo bem facilmente.

Membros:

Como o basquete, o Boxe atrai muitos jovens urbanos por é um esporte que pode ser facilmente "jogado" em pequenas instalações urbanas. O Boxe estereotipicamente atrai homens jovens

Manobras

Briga

Socos:

Hiper Soco (4, p.27)
Soco Concentrado (2, p.29)
Soco Mergulhado (2, p.29)
Uppercut Forte (4, p.30)

Esquiva

Bloqueios

Defender Soco (1, p.40)
Desviar Soco (2, p.41)

Evasões

Deslocalmento (3, p.42)
Evasão (2, p.42)

que são grandes e fortes e procuram uma forma de escapar da pobreza e da esqualidez. Às vezes até funciona.

Mote: *Você. Eu. Venha, dois segundos. BAM! Você vai beijar a lona.*

Capoeira

Capoeira é uma arte marcial brasileira que foi desenvolvida por escravos que foram trazidos à América do Sul da África. Ela se desenvolveu da dança; os lutadores queriam parecer como se estivessem "dançando" para que pudessem evitar castigos se fossem pegos lutando. O estilo guarda uma afinidade com a dança e a música até hoje. Ele é praticado tipicamente com acompanhamento musical; muitos *capoeiristas* também são músicos.

A Capoeira também foi criada para permitir que os escravos lutassem quando suas mãos estivessem presas,

por isso o uso de chutes de ponta-cabeça e outras manobras acrobáticas. Em geral, a Capoeira confia pouco em socos ou outras manobras que envolvam o uso das mãos; ao invés disso ela se concentra em chutes e acrobacias. Os *capoeiristas* muitas vezes cruzam o campo de combate dando saltos e estrelas!

Alguns *capoeiristas* incorporaram técnicas de luta com facas em seu repertório (muitas vezes usando a navalha), mas isto não é obrigatório.

Nota: Os personagens devem ter ao menos três pontos em Esportes antes que consigam estudar Capoeira.

Escolas: Existem poucas escolas organizadas de Capoeira, e todas elas estão no Brasil. O estilo é quase desconhecido fora do país.

Membros: Quase todos praticantes são da América do Sul, embora isto esteja mudando enquanto o nome do estilo se espalha.

Mote: *Venha, vamos dançar um pouco...*

Manobras

Esportes

Cambalhota (4, p.24)
Ficar de Pé (1, p.24)
Rolamento (3, p.25)
Saltar (1, p.25)

Briga

Socos:

Cabeçada (1, p.26)

Chutes:

Chute de Ponta-Cabeça (2, p.31)
Chute Giratório (2, p.31)
Rasteira (1, p.32)

Esquiva

Bloqueios:

Defender Chute (1, p.40)
Defender Soco (1, p.40)

Evasões:

Evasão (2, p.42)

Dô

Dô é de uma só vez a mais básica e rudimentar de todas as formas de artes marciais, ainda que a mais elaborada e complexa. Ensinada e utilizada pela Irmandade de Akasha, o Dô acessa o pontencial físico e espiritual último do corpo humano. Embora as técnicas do Dô cerquem a amplitude da compreensão humana do combate desarmado, o verdadeiro mestre de Dô evita manobras “extravagantes” em favor dos ataques mais simples e mais básicos – mas seu conhecimento destas manobras “simples” é tão vasto que ele pode derrotar qualquer um com elas.

O Dô só pode ser estudado por personagens que comprem a Perícia Dô (**O Livro das Sombras**, página 21). Dô é uma Perícia excepcionalmente poderosa e rara que só pode ser aprendida de um Irmão de Akasha; de fato, eles quase nunca ensinam a alguém que não seja um membro de sua Irmandade.

Para maiores informações sobre Dô, por favor consulte o **Livro das Sombras**, páginas 21 e 121-25. Quando a informação naquele livro conflitar com a informação neste livro “substitua” a informação daquele livro. Dô não permite a um personagem quaisquer manobras “grátis” outras além de suas Manobras Básicas; todas as outras manobras devem ser compradas com Pontos de Poder. Contudo, o Dô concede ao personagem Iniciativa +1, Precisão +1, e Dano +1 com todas suas Manobras Básicas. A critério do Narrador, personagens com quatro ou cinco pontos em Dô podem adicionar +2 a todas estas estatísticas.

Escola: Encontrar um mestre que possa (e esteja disposto a) ensinar Dô é uma empreitada monumental. Mestres de Dô normalmente vivem em locais isolados e de difícil acesso, tais como templos escondidos no Himalaia, ilhas desertas ou florestas profundas e perigosas. Localizar um mestre em Dô deve ser uma história por si só!

Membros: Membros da Irmandade de Akasha

Dô

O estilo Dô inclui todas as manobras de luta desarmada listadas neste livro (exceto Manobras de Dentes & Garras e de Mudança de Forma, claro). Contudo, os verdadeiros mestres de Dô tipicamente lutam usando apenas as Manobras Básicas e alguns outros ataques básicos (tais como Arremesso). Estudantes de Dô também podem aprender qualquer Manobra de Arma ou Técnica de Arma que queiram.

Praticantes de Dô também têm uma classe de manobras “místicas” especiais, Manobras de Dô, que apenas eles podem estudar. Entretanto, os personagens não podem comprar Manobras de Dô até que tenham ao menos três pontos em Dô.

e qualquer um que eles julguem digno.

Mote: *Dô é todas as coisas, ainda que uma coisa só.*

Duelo de Klaives

Conhecida como *klaivaskar* na língua dos Garou, o duelo de klaives é a arte da luta com klaives, suas lâminas especiais de prata. Uma klaive é um fetiche de guerra, variando em tamanho desde uma adaga até klaives tão grandes quanto espadas medievais.

O duelo de klaives normalmente é conduzida por convenções honradas, nas quais o duelista se empenha em conversações ou insultos rituais antes de começar a luta de verdade. Contudo, às vezes a fúria toma conta, e os lutadores mergulham na batalha com poucos pensamentos honrados.

Alguns Garou estudaram as aplicações das artes de luta de espadas humanas, tais como esgrima e Kenjitsu, à luta de klaives. Personagens Garou

Manobras

Esquiva

Evasões:

Evasão (2, p.42)

Manobras de Armas

Aparar (1, p.47)

Contragolpe (2, p.47)

Cortar (2, p.47)

Desarmar (2, p.48)

Fleche (2, p.48)

Furar (1, p.48)

Grande Golpe (1, p.48)

Perfurar (1, p.49)

Técnicas Exigidas

Lâminas



são livres para estudar estes estilos se quiserem, embora muitos outros Garou os desprezarão por “ter aulas com macacos”.

Escolas: O duelo de klaives é ensinado apenas aos membros de tribos ou matilhas de um lutador. Assim como o Kailindô, muitos Garou guardam os segredos do duelo de klaives invejosamente, então encontrar um instrutor pode ser um desafio. Sessões de treinamento tipicamente tomam lugar em florestas isoladas e locais similares.

Membros: Garou.

Mote: *Faça sua klaive como uma garra de prata, para que ela responda instantaneamente e precisamente a cada um de seus pensamentos, golpeando onde quiser.*

Esgrima

Esgrima é uma arte de luta com espada desenvolvida na Europa durante o período da Renascença (cerca de 1400 d.C.). Ela tipicamente emprega espadas longas e finas (tais como floretes e épées) e adagas. Alguns estilos de esgrima também ensinam o uso de espadas mais pesadas, tais como sabres e alfanjes.

Em termos gerais, a esgrima clássica pode ser dividida em duas “escolas”. A primeira é a escola francesa, que enfatiza combinações de aparar/contratacar; esgrimistas franceses tendem a lutar “defensivamente”. A segunda escola, a italiana, é muito mais agressiva e enfatiza o ataque.

Escolas: Com a impressão que a esgrima tem feito na indústria do entretenimento, as escolas podem ser encontradas facilmente pela América.

Membros: Muitos atores têm aulas de esgrima, bem como inúmeros fãs de história.

Manobras

Esquiva

Evasões:

Evasão (2, p.42)

Manobras de Armas Brancas

Aparar (1, p.47)

Contragolpe (2, p.47)

Cortar (2, p.47)

Desarmar (2, p.48)

Fleche (2, p.48)

Furar (1, p.48)

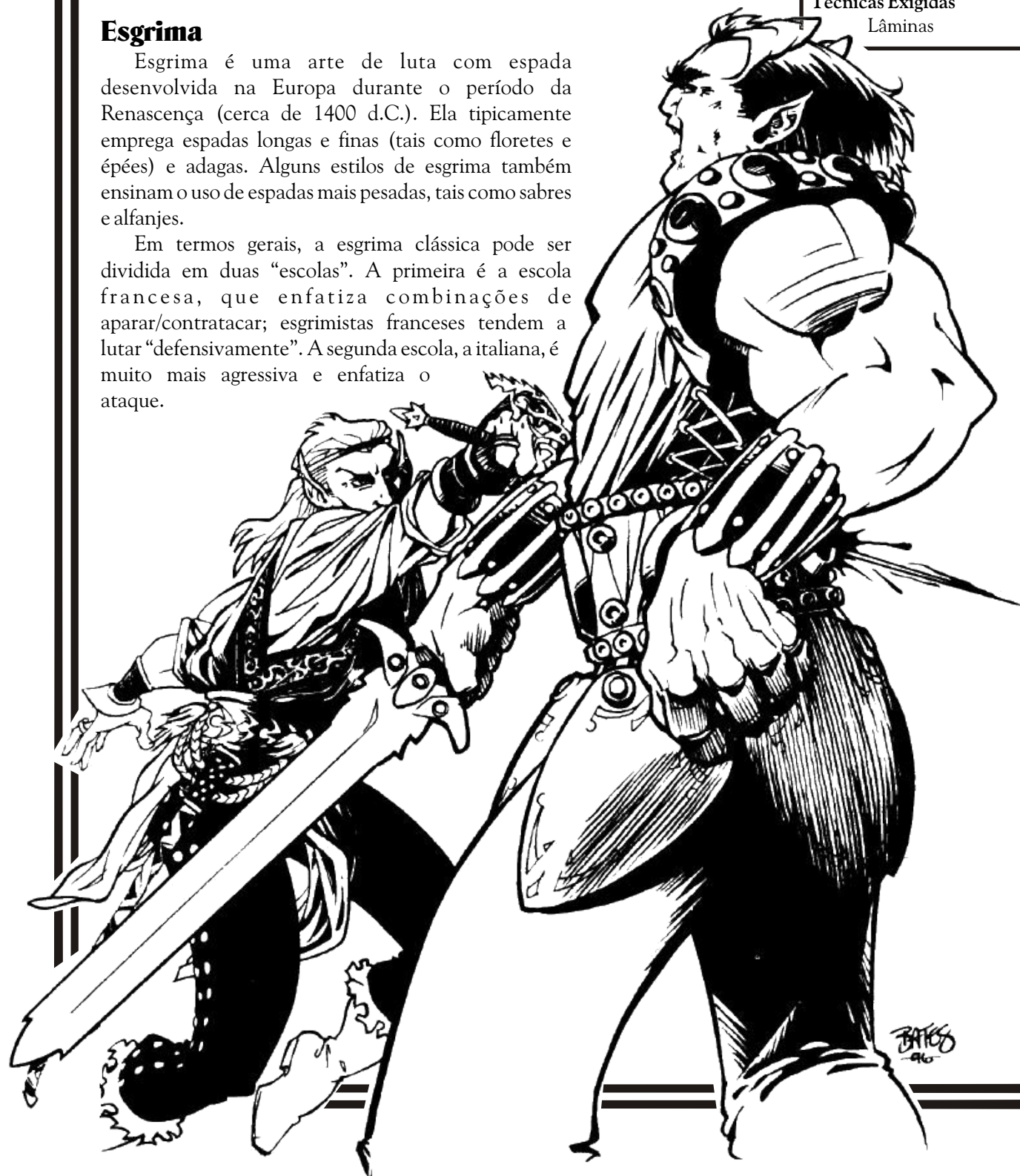
Golpe Atordoante (2, p.48)

Grande Golpe (1, p.48)

Perfurar (1, p.49)

Técnicas Exigidas

Lâminas



Estudantes de esgrima tendem a ser aqueles que se veem como particularmente elegantes de uma forma ou de outra; ela é particularmente favorecida por nobres changelings e aqueles que viveram na Renascença (tais como vampiros anciões).

Mote: *Observe como a ponta de minha lâmina flui leve como o ar, suave como uma brisa. E ainda, com o estalido de um pulso, ela pode atacar como uma serpente – assim!*

Hapkidô

Hapkidô (“o caminho do poder coordenado”) é uma arte marcial coreana criada no início do século XX. Ele é um estilo prático, projetado para uso em combate real. Ele sintetiza manobras e técnicas de muitos outros estilos, tais como Hwarang-Dô, Aikidô, Jiu-jitsu e Tae-Kwon-Dô, numa tentativa de ensinar ao estudante os melhores aspectos tanto dos estilos “duros” quanto dos estilos “leves”. Como muitos estilos de luta coreanos, ele usa mais chutes do que socos.

Escolas: O Hapkidô não penetrou na América tão bem quanto o Tae-Kwon-Dô, mas escolas podem ser encontradas em muitas das maiores cidades (às vezes em conjunto com escolas de Tae-Kwon-Dô). Algumas são dirigidas por veteranos da Guerra da Coreia que estudaram a arte enquanto estavam na Coreia.

Membros: O Hapkidô muitas vezes atrai artistas marciais que já estudaram outros estilos. Ele também é às vezes ensinado a soldados.

Mote: *O Hapkidô lhe ensina as melhores manobras para se defender. Você deve costurar suas técnicas para se adaptar às suas próprias habilidades e capacidades.*

Manobras

Esportes

Rolamento (1, p.25)

Saltar (1, p.25)

Briga

Socos:

Desarmar (3, p.26)

Golpe Atemi (4, p.27)

Soco Olho da Fênix (2, p.29)

Chutes:

Chute Circular (3, p.31)

Chute Duplo (4, p.31)

Chute Giratório (2, p.31)

Chute Machado (3, p.31)

Voadora (4, p.33)

Agarradas:

Defesa de Agarrada (2, p.33)

Prender Junta (4, p.35)

Quebrar Junta (4, p.35)

Arremessos:

Arremesso (1, p.37)

Esquiva

Bloqueios:

Defender Chute (1, p.40)

Defender Soco (1, p.40)

Hsing-I

Hsing-I (“coração e mente”) é um dos estilos “internos” chineses. O entusiasta de Hsing-I tenta usar a energia interna do corpo, *ch'i*, para executar feitos surpreendentes em combate.

Mestres de Hsing-I usam dois conjuntos de movimentos básicos. O primeiro é uma série de manobras de bloquear-golpear padronizadas referentes aos cinco

elementos do pensamento clássico chinês (fogo, água, terra, metal e madeira). O segundo é um grupo de formas baseadas em animais, com bases tais como Dragão, Tigre, Cavalo, Tartaruga, Galinha, Cobra e Urso. O ataque típico de Hsing-I é bloquear o golpe de um oponente, agarrar o braço ou perna com que ele atacou e golpear o oponente (normalmente com a mão). Hsing-I é a mais linear e “externa” dos três principais estilos internos chineses.

Escolas: Poucas escolas ensinam este estilo fora da China; um estudante deve viajar para lá para encontrar os melhores mestres.

Membros: Muitos estudantes de Hsing-I ou já são artistas marciais completos quando começam a estudá-lo (assim, eles estão prontos para a disciplina exigida para estudar Hsing-I) ou o estudaram desde que eram muito jovens.

Mote: *Una mente, corpo e respiração. Apenas então você pode realmente lutar.*

Manobras

Briga

Socos:

Golpe Atemi (4, p.27)

Soco Agarrado (2, p.28)

Soco Concentrado (“Tapa do Macaco”) (2, p.29)

Soco Olho da Fênix (2, p.29)

Chutes:

Rasteira (1, p.32)

Agarradas:

Prender Junta (4, p.35)

Arremessos:

Arremesso (1, p.37)

Esquiva

Bloqueios:

Bloquear Arma (3, p.40)

Defender Chute (1, p.40)

Defender Soco (1, p.40)

Desviar Projétil (1, p.40)

Hwarang-Dô

Hwarang-Dô é um estilo coreano que se diz ter se originado de certas técnicas de cura; atualmente, mestres de Hwarang-Dô muitas vezes são curandeiros habilidosos. Ele se concentra mais em socos do que muitas artes de luta coreanas. Além de suas técnicas desarmadas, ele ensina uma variedade de Técnicas de Armas.

Dizem as lendas que aproximadamente há 2.000 anos atrás, um monge budista chamado Won Kwang Bopsa desenvolveu um estilo de luta que começou a ensinar aos *hwarang* de quem ele eventualmente tomou seu nome. Os *hwarang* eram algo equivalente a cavaleiros coreanos: lutadores, diplomatas e líderes militares que viviam sob um rígido código de honra.

Em adição a suas artes de luta, se dizia que os mestres de H w a r a n g - D ô possuíam inúmeros poderes místicos, conhecidos como *shin gong*. Estes poderes incluíam telepatia, clarividência e a habilidade de sentir o perigo.

Escolas: Hwarang-Dô não é amplamente ensinado nos Estados Unidos, embora esteja se tornando mais comum enquanto a imigração da Coreia aumenta. Os personagens provavelmente terão que procurar muito para encontrar uma escola.

Membros: Por causa de seu código de honra, que ainda hoje é ensinado e respeitado, o Hwarang-Dô atrai estudantes com um senso de disciplina e nobreza. Não é uma arte que qualquer punk das ruas iria querer aprender.

Mote: *Nossas habilidades de luta são um dom que devemos aprender a usar parcimoniosamente; não existe desculpa para violência desnecessária.*

Manobras

Esportes

Ficar de Pé (1, p.24)

Rolamento (3, p.25)

Saltar (1, p.25)

Briga

Socos:

Cotovelada (2, p.26)

Golpe Atemi (4, p.27)

Soco Olho da Fênix (2, p.29)

Chutes:

Chute Circular (3, p.31)

Agarradas:

Estrangulamento (4, p.34)

Prender Junta (4, p.35)

Quebrar Junta (4, p.35)

Arremessos:

Arremesso (1, p.37)

Esquiva

Bloqueios:

Defender Chute (1, p.40)

Defender Soco (1, p.40)

Jeet Kune Dô

Jeet Kune Dô (“o caminho do punho que intercepta”) é uma arte marcial criada por Bruce Lee. Depois de estudar muitos outros estilos de artes marciais, Lee decidiu que sua confiança num grupo limitado de manobras as torna inefetivas. Ao invés disso, ele catalogou todos os meios que o corpo humano poderia ser usado para atacar ou defender e então criou um estilo de luta simplificado, versátil e prático sem padrões ou conceitos pré-definidos.

Escolas: Desde a morte de Lee, o JKD se tornou um estilo extremamente popular e amplamente ensinado. Qualquer personagem que viva numa cidade grande deveria ser capaz de encontrar um instrutor sem muitos problemas.

Membros: Você os nomeia – JKD é ensinado a pessoas de todas as idades, raças e inclinações.

Mote: *Use qualquer coisa.*

Jujutsu

O Jujutsu (às vezes pronunciado “jiujitsu”) é um estilo de luta japonês cujas raízes datam de 1.200 anos atrás. Formas dele, que se tornaria a base para o Jujutsu moderno, surgiram por volta de 1.400 d.C. quando certas técnicas de agarradas e armas foram integradas. O termo “jujutsu” foi usado primeiramente no século XVII. A arte foi amplamente estudada no Japão por séculos, e no século XX começou a se espalhar pelo mundo e ser ensinado a não-japoneses.

Jujutsu não é tanto uma arte de golpes quanto é uma arte de agarradas – muitas de suas manobras são agarradas e arremessos. A manobra típica de Jujutsu envolve agarrar um oponente, forçá-lo ao chão e finalizá-lo. As manobras Arremesso, Luta de Solo e Rolamento devem ser consideradas obrigatórias; um personagem não pode se tornar um jujutsuca sem conhecê-las.

Manobras

Briga

Socos:

Cotovelada (2, p.26)

Golpe Atemi (4, p.27)

Soco Olho da Fênix (2, p.29)

Chutes:

Joelhada (3, p.32)

Rasteira (1, p.32)

Agarradas:

Estrangulamento (4, p.34)

Prender Junta (4, p.35)

Arremessos:

Arremesso (1, p.37)

Esquiva

Bloqueios:

Defender Chute (1, p.40)

Defender Soco (1, p.40)

Evasões:

Evasão (2, p.42)

Manobras

Esportes

Ficar de Pé (1, p.24)

Luta de Solo (3, p.24)

Rolamento (3, p.25)

Briga

Socos:

Desarmar (3, p.26)

Chutes:

Rasteira (1, p.32)

Agarradas:

Abraço de Combate (4, p.33)

Defesa de Agarrada (2, p.33)

Deslocar Membro (3, p.33)

Estrangulamento (4, p.34)

Prender Junta (4, p.35)

Quebrar Junta (4, p.34)

Soltar (3, p.36)

Arremessos:

Arremesso (1, p.37)

Arremesso de Costas (2, p.37)

Esquiva

Bloqueios:

Defender Chute (1, p.40)

Defender Soco (1, p.40)

Membros: Como o Aikidô, o Jujutsu atrai lutadores que não têm o tamanho e a força para se empenhar em lutas de socos e chutes. Isto inclui muitas mulheres.

Mote: *Seja como o salgueiro – se dobre diante da força, deixe-a passar por você, então levante-se, incólume.*

Kailindô

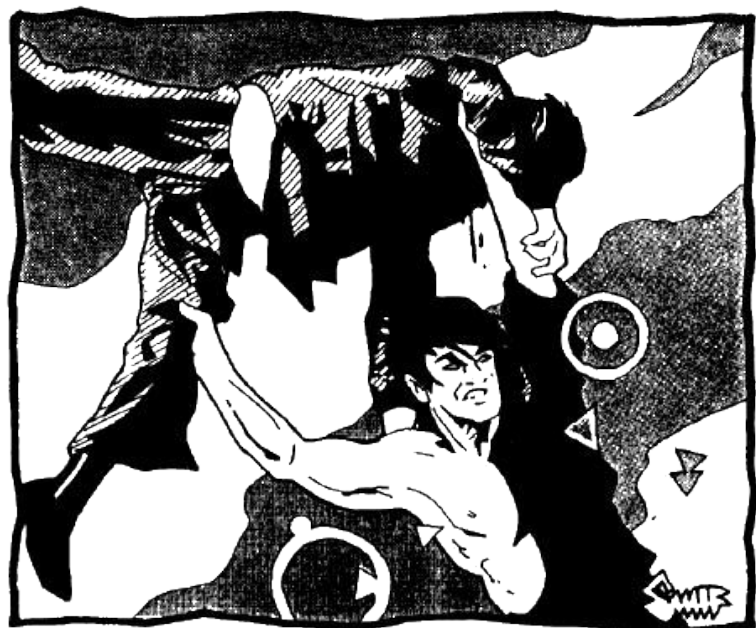
Kailindô é uma arte marcial Garou que se concentra em chutes, pulos, arremessos, e a integração da metamorfose com a luta. Desenvolvido pelos Zéfiro dos Portadores da Luz Interior, ele é uma abordagem do combate como uma ciência contemplativa. Ao invés de simplesmente se entregar a seus impulsos de luta e ataque com suas armas naturais, os *kailindorani* (praticantes do Kailindô) estudam como lutar num corpo de metamorfo e tirar vantagem de *toda* seu potencial – não apenas suas garras e presas.

Uma das filosofias por trás do Kailindô é o uso controlado de Fúria. Um Garou que seja facilmente irritado ou enfurecido não pode dominar o Kailindô; muitas manobras exigem um tipo de estado meditativo no qual a Fúria é controlada pela vontade. As manobras de Kailindô não podem ser usadas por um personagem que esteja em frenesi.

Outro ideal que suporta o Kailindô é que ele é antes de tudo uma forma “pacífica” de luta. Um dos motivos que os Portadores da Luz Interior o desenvolveram foi

Formas antigas de Jujutsu continham mais golpes e ataques diretos do que muitas formas modernas. Estudantes daquele período podem comprar as manobras Golpe Atemi e Soco Olho da Fênix se quiserem e podem comprar Técnicas de Armas.

Escolas: Jujutsu é amplamente ensinado no mundo moderno, e existem inúmeros de subestilos diferentes disponíveis aos personagens instruídos. Ainda, os praticantes mais realizados estudarão no Japão em algum ponto em suas carreiras de lutas.



Manobras

Esportes

Saltar (1, p.25)

Briga

Chutes:

Chute Giratório (2, p.31)

Chute Inverso (4, p.31)

Rasteira (1, p.32)

Voadora (4, p.33)

Agarradas:

Defesa de Agarrada (2, p.33)

Estrangulamento (4, p.34)

Prender Junta (4, p.35)

Soltar (3, p.36)

Arremessos:

Arremesso (1, p.37)

Arremesso de Estrangulamento (2, p.37)

Esquiva

Evasões:

Evasão (2, p.42)

Dentes & Garras

Bote (4, p.43)

Fincar Mandíbulas (2, p.43)

Morder Pescoço (2, p.44)

Paralisar (3, p.44)

Salto Dilacerante (3, p.45)

Mudança de Forma

Deslizar (2, p.45)

Enxame (3, p.46)

Esquiva de Vento (4, p.46)

Golpear a Água (4, p.46)

que eles estavam maculados pela luta vil, muitas vezes fatal, entre os Garou. O Kailindô é uma alternativa a estraçalhar um companheiro de seita. Neste sentido o Kailindô falhou; poucos Garou além dos Portadores da Luz Interior têm a paciência para praticá-lo. Contudo, estes Garou que pensam que os *kailindorani* nunca usam suas garras estão tristemente errados; os estudantes não são tão estúpidos para ignorar armas tão potentes, e o treinamento em como usá-las para melhor efeito é parte de seu regime.

O vento é amplamente usado como

um símbolo e metáfora no Kailindô. Os *kailindorani* contemplam as ações dos ventos em todas suas formas, de brizas médias a tempestades furiosas. Se acredita que isto fará com que os espíritos do vento deem a benção do conhecimento do Kailindô ao praticante. Espíritos do vento são muitas vezes invocados em sessões de treinamento para molestar os estudantes; se diz que aquele que puder “bater o vento” é um verdadeiro *kailindorani*.

Os *kailindorani* podem escolher um dos Incarna do Vento como totem. Estes incluem o Vento Leste, Vento Sul, Vento Oeste, e Vento Norte. Alguns praticantes fizeram alianças com o mais esotérico Vento Etéreo (ou Umbral). Muitos Garou acham que estes totens sejam muito abstratos para *seguri*, pois a comunicação com estes espíritos só pode vir através de meditação. O simbolismo do vento no Kailindô levou muitos Wendigo a adotar a arte, uma vez que encontram aliança com os espíritos do vento mais facilmente do que muitas outras tribos (até mesmo os Portadores da Luz Interior!).

A informação e manobras encontradas aqui substituem aquelas fornecidas no **Guia dos Jogadores**

para **Lobisomem**, páginas 191-93.

Escolas, Membros: Os *kailindorani* só ensinarão sua arte àqueles Garou que considerarem dignos. Os aspirantes devem mostrar disciplina, um talento para o pensamento introspectivo e uma afinidade com os espíritos do vento. A instrução é fornecida apenas em locais isolados onde o Garou possa estar razoavelmente certo que eles não serão observados; outros *kailindorani* normalmente montarão guarda contra intrusos. Embora teoricamente alguns outros metamorfos (os Bastet e Nuwisha em particular) sejam capazes de aprender manobras de Kailindô, nenhum Garou jamais se ofereceu para treinar um de seus antigos rivais.

Mote: *Sinta o vento fluir por você. Seja o vento!*

Kalaripayit

Kalaripayit (“práticas do campo de batalha”) é uma arte marcial do sul da Índia. Ela traça suas origens desde formas de boxe usadas pela casta Brâmane; evidências dela datam do sexto século d.C. Existem vários subestilos regionais ou variantes do Kalaripayit: em alguns lugares, pulos, chutes e posições rasteiras são enfatizadas; em outros lugares, posições erguidas e o uso de punhos, braços e torso são importantes.

Lutadores de Kalaripayit treinam em quatro níveis de luta: *verumkai*, ou luta desarmada; *kolthari*, ou técnicas de luta com bastão; *angathari*, treinamento em outras armas; e *marmaadi*, conhecimento dos 108 pontos vitais do corpo humano e como usá-

los para ferir ou curar. Em termos de jogo, os personagens podem comprar as Técnicas de Armas apropriadas, mas não se exige isso.

Mestres em Kalaripayit são conhecidos como *gurus*. Em adição a sua coragem em luta, eles também são habilidosos no sistema de cura ayurvédico da Índia. Personagens que conheçam muito sobre Kalaripayit também devem ter o conhecimento de Medicina.

Escolas: Para estudar Kalaripayit, se deve viajar à

Manobras

Esportes

Rolamento (3, p.25)

Saltar (1, p.25)

Briga

Socos:

Cotovelada (2, p.26)

Golpe Atemi (4, p.27)

Mão de Espada (4, p.28)

Soco Olho da Fênix (2, p.29)

Chutes:

Chute Circular (3, p.31)

Voadora (4, p.33)

Agarradas:

Prender Junta (4, p.35)

Arremessos:

Arremesso (1, p.37)

Esquiva

Bloqueios:

Defender Chute (1, p.40)

Defender Soco (1, p.40)

Evasões:

Deslocamento (3, p.42)

Evasão (2, p.42)

Índia. Lá os gurus mantêm campos de treinamento que também servem como “hospitais” onde praticam suas artes ayurvédicas. Seções de treinamento normalmente são mantidas no início da manhã e no início da noite e são normalmente mantidas em segredo de estranhos.

Membros: Muitos estudantes são camponeses e trabalhadores indianos.

Mote: *Lutamos apenas para nos protegermos. Sempre que possível, curamos ao invés de ferirmos.*

Karatê

O Karatê (“mãos vazias”) é uma arte marcial extremamente popular que se originou em Okinawa no século quinto d.C. Suas raízes são similares às do Kung Fu. Contudo, ele se tornou uma arte bem desenvolvida apenas depois que os invasores japoneses proibiram as pessoas de Okinawa de carregar armas. No início do século vinte, o Karatê viajou de Okinawa para o Japão e então do Japão para o mundo afora.

O Karatê é uma arte dura e linear que se concentra em golpes e chutes diretos; ele usa poucas agarradas ou arremessos. Alguns de seus subestilos incluem movimentos mais leves e circulares. Entre os subestilos mais populares estão o Goju-ryu, Isshin-ryu, Kenpô, Shorin-ryu, Shotokan e Uechi-ryu (“ryu” significa “escola”). O Karatê também foi combinado com Boxe para criar o Kickboxing, um esporte popular em alguns locais.

O *karateka* usa um uniforme chamado *gi*. Ele consiste de um *uwagi* (casaco de mangas longas) e *zubon* (calças soltas), presas com um *obi*, ou cinto. Os cintos são tipicamente coloridos, para indicar o posto.

Estudantes de Karatê muitas vezes estudam uma arte relacionada, Kobujitsu, um estilo de luta armado

de Okinawa. O *Kobujitsuka* aprende a usar o bastão *bô*, vários bastões mais curtos, *sai*, *kama*, *nunchaku*, *tonfa*, *eiku* (remo), *suruchin* (uma corda curta e pesada), *tekko* (nós de metal), *kue* (enxada), e *timbe* e *rochin* (escudo de casco de tartaruga e espeto curto [conta como uma espada para propósitos de Técnicas de Armas], respectivamente).

Escolas: Desde a Segunda Guerra Mundial, o Karatê se espalhou por todo o mundo. Os personagens podem encontrar uma escola de Karatê em qualquer cidade.

Kobujitsu

Manobras de Armas

Aparar (1, p.47)
Bater (1, p.47)
Contragolpe (2, p.47)
Cortar (2, p.47)
Desarmar (2, p.48)
Esmagar (2, p.48)
Fleche (2, p.48)
Furar (1, p.48)
Golpe Atordoante (2, p.48)
Grande Golpe (1, p.48)
Perfurar (1, p.49)
Varrer (2, p.49)

Técnicas Exigidas

Machados & Picaretas
Lâminas
Armas Rombudas
Armas Flexíveis
Bastões

Manobras (Karatê)

Esportes

Ficar de Pé (1, p.24)
Saltar (1, p.25)

Briga

Socos:

Desarmar (3, p.26)
Golpe Atemi (4, p.27)
Mão de Espada (4, p.28)
Soco Giratório (3, p.29)
Soco de Nós (3, p.29)

Chutes:

Chute Circular (3, p.31)
Chute Duplo (4, p.31)
Chute Giratório (2, p.31)
Chute Inverso (4, p.31)
Rasteira (1, p.32)
Voadora (4, p.33)

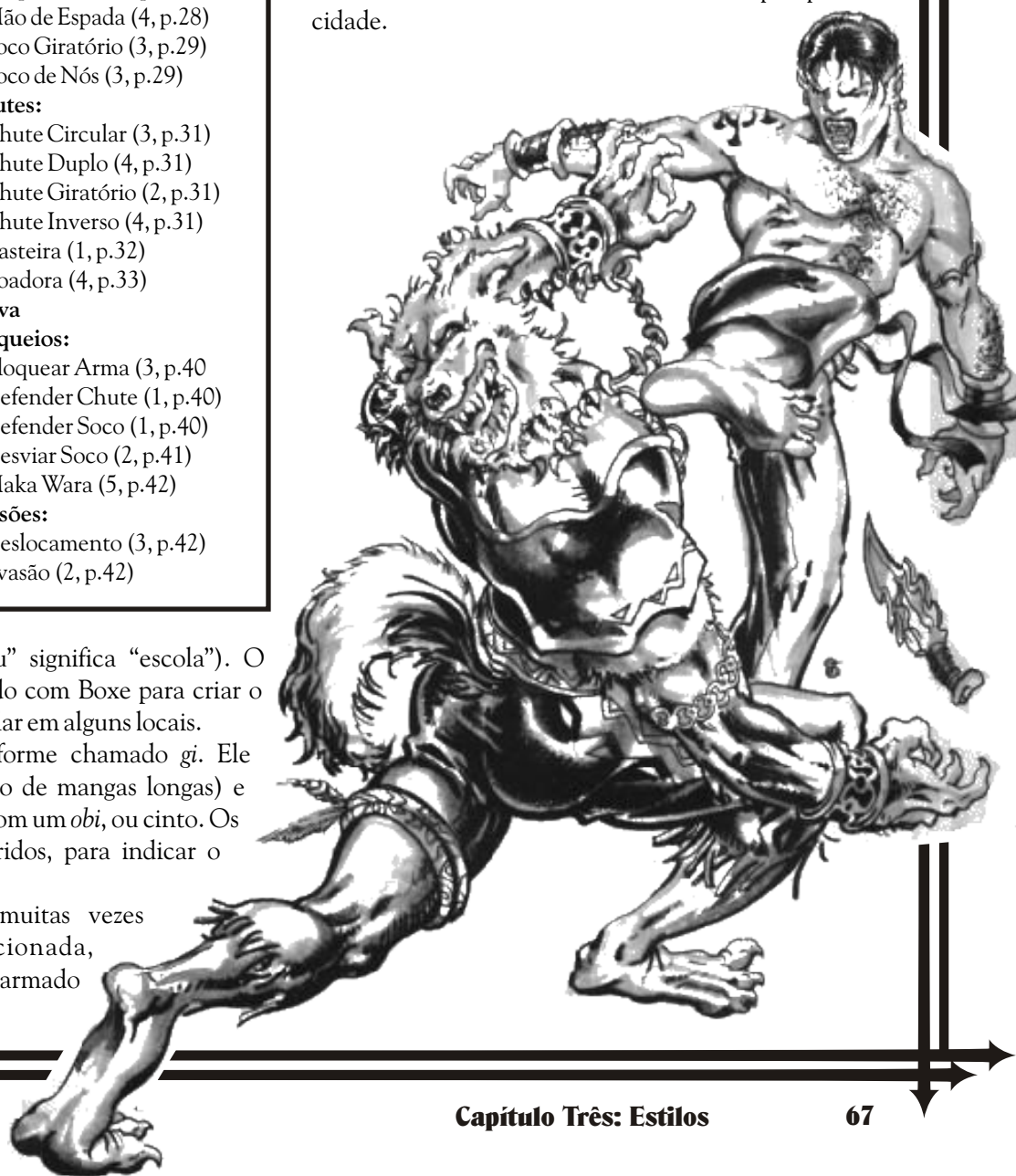
Esquiva

Bloqueios:

Bloquear Arma (3, p.40)
Defender Chute (1, p.40)
Defender Soco (1, p.40)
Desviar Soco (2, p.41)
Maka Wara (5, p.42)

Evasões:

Deslocamento (3, p.42)
Evasão (2, p.42)



Membros: Não existem formas de caracterizar os praticantes de Karatê que não “diversos”. Todo tipo de pessoa estuda Karatê.

Mote: *Lutamos com honra, mas lutamos para vencer.*

Kenjitsu

Kenjitsu (“arte da espada”) é o estilo de luta com espada dos samurai. Ele usa várias espadas japonesas, tais como a katana, wakizashi, e no-daichi. Suas origens jazem no quinto século d.C., e ele permaneceu extramente popular com as classes guerreiras durante o século dezanove. Nos dias atuais, foi convertido no esporte chamado Kendo.

Existiam muitos subestilos diferentes de Kenjitsu. Diferente da esgrima, o Kenjitsu colocou pouca ênfase em bloquear (que danifica as valiosas katanas); a coisa mais importante é cortar seu inimigo primeiro. Alguns estilos enfatizam a velocidade; alguns, a força. Alguns, tais como a escola Nito do maior espadachim Miyamoto Musashi, enfatizava lutar com uma arma em cada mão; e alguns estilos, especialidades esotéricas tais como cortar o polegar do oponente! Um subestilo, Muto, ensina até como usar algumas manobras defensivas de Kenjitsu *sem* uma espada (ou seja, de mãos nuas). Um personagem pode passar uma vida inteira estudando Kenjitsu e nunca esgotar suas possibilidades.

O Iaijitsu, a arte de desembainhar a espada, é relacionado ao Kenjitsu. Esta arte ensina ao guerreiro como desembainhar sua espada instantaneamente e atacar, tudo num movimento fluido.

Escolas: O Kenjitsu é ensinado principalmente no Japão e às vezes em certas escolas difíceis de encontrar nas maiores cidades em algum lugar no mundo. Na maioria dos casos, ele não é uma arte cujas escolas você pode procurar no catálogo telefônico.

Membros: Apenas guerreiros dedicados estudam o Kenjitsu; seu propósito é ensiná-lo como cortar e matar seu inimigo. Se diz que alguns Garou estudaram Kenjitsu para usar com Grandes Klaives.

Manobras

Esquiva

Evasões:

Evasão (2, p.42)

Manobras de Armas

Aparar (1, p.47)

Contragolpe (2, p.47)

Cortar (2, p.47)

Desarmar (2, p.48)

Fleche (2, p.48)

Furar (1, p.48)

Golpe Atordoante (2, p.48)

Grande Golpe (1, p.48)

Perfurar (1, p.49)

Técnicas Exigidas

Lâminas

Mote: *O verdadeiro valor de lutar com espadas não pode ser visto dentro dos confins da técnica de lutar com espadas. (Miyamoto Musashi)*

Kibatsumejitsu

Toscamente traduzido como “a arte de lutar com presas e garras”, o Kibatsumejitsu é uma arte marcial desenvolvida por vampiros para empregar suas armas naturais para maiores efeitos.

O estilo é cercado por mistérios. Ninguém pode dizer quem o desenvolveu ou mesmo de qual geração ele foi. Ninguém sabe onde ele se originou. Contudo, eruditos que pesquisam o assunto estimam que ela começou na Europa durante o século XVI; suas discussões quanto ao criador variam desde um Toreador de sexta geração a um Gangrel de sétima ou um Brujah de linhagem incerta.

Vampiros que praticam Kibatsumejitsu muitas vezes diferente em sua abordagem da arte. Alguns adotaram as atitudes “honradas” prevaletentes entre certas contrapartes humanas que se recusam a usar manobras que consideram desonradas ou humilhantes (tais como Paralisar). Outros adotam uma abordagem “qualquer coisa que funcione” e consideram lutadores honrados idiotas.

Escolas: Obter instrução nesta arte é difícil para um vampiro. Muitos praticantes são extremamente relutantes em passar qualquer um de seus conhecimentos. Em muitos casos, o pretenso estudante tem de estar disposto a se empenhar em ser servo do professor e obedecer cada palavra antes que o professor concorde em adotá-lo. Por este motivo, poucos vampiros estudam Kibatsumejitsu – tal confiança não é facilmente estendida entre os Cainitas.

Membros: Vampiros dos mais perigosos tipos.

Mote: *Você acha que o Sabá sabe com lutar? Eles podem apenas brigar. Eu lhe mostrarei as verdadeiras habilidades de luta dos Membros, se você se aproximar.*

Manobras

Briga

Socos:

Mão de Espada (4, p.28)

Agarradas:

Prender Junta (4, p.35)

Quebrar Junta (4, p.35)

Quebrar Pescoço (5, p.36)

Esquiva

Bloqueios:

Bloquear Arma (3, p.40)

Evasões:

Evasão (2, p.42)

Dentes & Garras

Bote (4, p.43)

Morder Pescoço (2, p.44)

Paralisar (3, p.44)

Rasgar Tendões (2, p.44)

Salto Dilacerante (3, p.45)

Manobras

Esportes

Ficar de Pé (1, p.24)
 Rolamento (3, p.25)
 Rolo do Macaco Bêbado (2, p.25)
 Saltar (1, p.25)

Briga

Socos:

Desarmar (3, p.26)
 Golpe Atemi (4, p.27)
 Mão de Espada (4, p.28)
 Soco Agarrado (2, p.28)
 Soco Concentrado (2, p.29)
 Soco Giratório (3, p.29)
 Soco de Nós (3, p.29)
 Soco Olho da Fênix (2, p.29)

Chutes:

Chute Circular (3, p.31)
 Chute Duplo (4, p.31)
 Chute Giratório (2, p.31)
 Chute Inverso (3, p.31)
 Chute Machado (3, p.31)
 Rasteira (1, p.32)
 Vassoura de Ferro (4, p.32)
 Voadora (4, p.33)

Agarradas:

Abraço de Combate (4, p.33)
 Defesa de Agarrada (2, p.33)
 Deslocar Membro (3, p.33)
 Estrangulamento (4, p.34)
 Prender Junta (4, p.35)
 Soltar (3, p.36)

Arremessos:

Arremesso (1, p.37)
 Arremesso de Estrangulamento (2, p.37)

Esquiva

Bloqueios:

Bloquear Arma (3, p.40)
 Defender Chute (1, p.40)
 Defender Soco (1, p.40)
 Desviar Projétil (2, p.40)
 Desviar Soco (2, p.41)
 Maka Wara (5, p.42)

Evasões:

Deslocamento (3, p.42)
 Evasão (2, p.42)

Kung Fu

De todas as artes marciais, o Kung Fu talvez seja a mais vasta. Existem literalmente centenas de subestilos de Kung Fu, que variam amplamente em suas filosofias, métodos de ataque e defesa preferidos, e praticantes. Apenas a Pentjak-Silat aborda a diversidade do Kung Fu.

“Kung Fu” significa “trabalho duro” em chinês; o termo moderno *wu shu* (“arte da guerra”) é uma descrição melhor do estilo de muitas formas. O Kung Fu se originou muitos séculos atrás – no décimo sétimo século a.C. de acordo com alguns, mas as raízes dele definitivamente existiram pelo século quinto a.C. O Kung Fu realmente começou a florescer no século sexto d.C., quando o monge budista indiano Bodhidharma veio para o Templo Shaolin na Província de Hunan. Entre outras coisas, ele ensinou os monges shaolin indianos as artes da luta, que os monges combinaram com artes de luta próprias, para criar um estilo de luta poderoso pelo qual se tornaram legendários. No milênio seguinte, os imperadores alternadamente se aliaram com os shaolin e tentaram destruí-los, temendo o poder dos monges. Se diz que o templo foi destruído próximo do fim do século XVII d.C.

O Kung Fu foi trazido para a América por imigrantes chineses no século XIX. Popularizado pelos filmes, especialmente os de Bruce Lee, ele se tornou uma arte marcial difundida.

Os subestilos do Kung Fu são geralmente divididos em estilo do “norte” (que enfatiza chutes) e estilos do “sul” (que enfatizam socos e ataques de mão). Alguns dos subestilos mais populares incluem Chin Na (que enfatiza agarradas, chaves e ataques em pontos vitais),

estilo Bêbado (uma variante de outros estilos, no qual o lutador tropeça como se estivesse bêbado, escondendo suas habilidades), Macaco (um subestilo popular que envolve muitas acrobacias), Mantir Orador, os estilos animais shaolin (Grou, Dragão, Leopardo, Cobra e Tigre), Shorinji Kempo (uma adaptação japonesa do Kung Fu), Grou Branco e Wing Chun (um estilo agressivo e prático que enfatiza a luta de perto). Em adição a ataques desarmados, o estilo ensina dúzias de diferentes armas, muitos dos quais parecem estranhos aos olhos Ocidentais.

Um mestre de Kung Fu é chamado *sifu*. Sua escola é chamada *kwoon*. Tradicionalmente, seus estudantes usam uma túnica de seda de mangas longas com punhos brancos, calças compridas de seda largas e uma faixa colorida. Os mestres de Kung Fu são creditados com dúzias de poderes quase místicos, incluindo *king kung* (a habilidade de caminhar sem deixar rastros), palmas de ferro (a habilidade de quebrar objetos pesados com um tapa casual), pele de ferro (a habilidade de resistir a ataques de armas), *kongjin* (“força vazia”, a habilidade de atacar à distância) e *dim mak* (o “toque da morte”).

Escolas: *Kwoons* podem ser encontrados em muitas das maiores cidades americanas, ensinando um ou vários estilos de Kung Fu. Contudo, o melhor treinamento está disponível apenas na China.

Membros: Como com o Karatê, os estudantes de Kung Fu são incrivelmente diversos. Não existe forma de categorizá-los.

Mote: *Você não deve se tornar um tirano só porque sabe como lutar. O Kung Fu é um estilo de vida honrado, e eu não ouvirei que meus estudantes abusam de seus poderes!*

Manobras

Esportes

Encontrão (2, p.24)
Luta de Solo (3, p.24)
Saltar (1, p.25)

Briga

Agarradas

Abraço de Combate (4, p.33)
Abraço de Urso (2, p.33)
Defesa de Agarrada (2, p.33)
Esmagar no Joelho (4, p.34)
Estrangulamento (4, p.34)
Prender (3, p.35)
Prender Melhorado (4, p.35)
Quebrar Costas (2, p.35)
Soltar (3, p.36)

Arremessos:

Arremesso (1, p.37)
Arremesso de Estrangulamento (2, p.37)

Luta Livre

Luta Livre é uma das mais antigas – se não a mais antiga – formas de artes marciais. Virtualmente cada sociedade antiga teve alguma forma de luta livre, e muitas destas formas sobreviveram quase intocadas até os dias atuais. Algumas, tais como o sumô do Japão, são altamente estilizadas; outras, tais como *yaghlighuresh* (luta livre turca), são muito mais livres. Outros exemplos de Luta Livre incluem *sanbo* (russa), *cireum*

(coreana, similar ao sumô), *dumog* (filipina), *koshti* (iraniana) e *naban* (birmane). E, claro, existe uma “luta livre” profissional atual, que é mais um show coreografado do que uma forma de luta real.

O objetivo primário de qualquer estilo de luta livre é forçar o oponente ao chão e segurá-lo. Assim, a arte envolve poucos golpes, mas muitas formas diferentes de agarradas e arremessos. Força e tamanho desempenham um papel importante; existem poucos lutadores livres pequenos bem sucedidos.

As manobras listadas abaixo são usadas para simular muitas formas diferentes de luta livre – desde o sumô até a luta livre profissional americana. Escolha as manobras que parecem mais apropriadas ao estilo que você quer simular.

Escolas: A luta livre pode ser aprendida em quase qualquer lugar; muitas escolas de segundo grau têm uma equipe de luta livre, por exemplo.

Membros: Como descrito acima, apenas pessoas grandes e fortes são atraídas pela luta livre. Geralmente, apenas homens competem no esporte.

Mote: *Você quer um pedacinho? Vem aqui e pega, garotinho! Espero que você goste do sabor da derrota!*

Moai Tai

Moai Tai, melhor conhecido como boxe tailandês, é um estilo de arte marcial rápido e brutal da Tailândia. Ele envolve golpes de perto com os joelhos, cotovelos, punhos e pés; ele não usa agarradas ou arremessos. Os

lutadores muitas vezes lutam para adicionar mais força em seus golpes. Lutadores de Moai Tai são treinados para tomar dano tanto quanto evitá-lo.

Em tempos antigos, os lutadores de Moai Tai envolviam suas mãos em crina de cavalo que seria endurecida com cola e então vidro moído era adicionado à cola; estas armas são o equivalente a cesti. Nos dias atuais, o Moai Tai é um esporte extremamente popular na Tailândia; os lutadores usam luvas de boxe. Cada combate é precedido por um ritual curto no qual o lutador presta homenagem a seu mestre e sua escola; um guerreiro sábio pode aprender muito sobre seu oponente ao observar atentamente como ele executa seu ritual. Lutadores profissionais usam “nomes de guerra” especiais que ostentam sua coragem.

Lutadores de Moai Tai também aprendem Krabi-Krabong, uma forma de combate com armas relacionada ao Moai Tai. Ela ensina o uso de espadas, armas de cabo, o bastão e vários tipos de clavas.

Escolas: Embora existam algumas escolas na América, se deve ir à Tailândia para um verdadeiro treinamento em Moai Tai. Existe um sistema amplo de campos de treino e escolas lá. O treino é longo e árduo.

Membros: O Moai Tai atrai quase exclusivamente homens, devido à força e agressividade envolvidos, mas existem algumas lutadoras mulheres.

Mote: *Você deve treinar duro, lutar duro e honrar sua escola com a vitória.*

Manobras

Esportes

Saltar (1, p.25)

Briga

Socos:

Cotovelada (2, p.26)
Mão de Espada (4, p.28)
Uppercut Forte (4, p.30)

Chutes:

Chute Circular (3, p.31)
Joelhada (3, p.32)

Esquiva

Bloqueios:

Defender Chute (1, p.40)
Defender Soco (1, p.40)
Maka Wara (5, p.42)

Krabi-Krabong

Manobras de Armas

Aparar (1, p.47)
Bater (1, p.47)
Contragolpe (2, p.47)
Cortar (2, p.47)
Desarmar (2, p.48)
Esmagar (2, p.48)
Fleche (2, p.48)
Furar (1, p.48)
Golpe Atordoante (2, p.48)
Grande Golpe (1, p.48)
Perfurar (1, p.49)
Varrer (2, p.49)
Técnicas Exigidas
Lâminas
Armas Rombudas
Armas de Cabo
Bastões

Ninjitsu

Ninjitsu é o corpo de habilidades conhecido pelo ninja, os guerreiros das sombras do Japão. Embora seja secular, Ninjitsu viu maior uso durante a era feudal do Japão (aproximadamente entre 1200 – 1600 d.C.), quando os generais samurais empregavam os Iga, Koga e outros clãs ninja para espionar e assassinar seus inimigos. Quando os governantes do Japão finalmente decidiram eliminar os ninja completamente, eles se esconderam.

Nos dias atuais, há um interesse que renasce no Ninjitsu. Onde uma vez havia pouco conhecimento sobre os ninja e suas práticas, agora é difícil separar o joio do trigo nos livros e escolas do “Toque da Morte Secreto do Ninja!”

A arte de luta do ninja, devidamente conhecido como *Taijitsu*, normalmente é referida como Ninjitsu. Estudantes de Ninjitsu treinam por anos sob condições severas para desenvolver as habilidades e vigor necessários para sua profissão. Seu estilo de luta é rápido, econômico e muitas vezes brutal.

Manobras

Esportes

Ficar de Pé (1, p.24)

Luta de Solo (3, p.24)

Rolamento (3, p.25)

Saltar (1, p.25)

Briga

Socos:

Desarmar (3, p.26)

Golpe Atemi (4, p.27)

Mão de Espada (4, 28)

Soco de Nós (3, p.29)

Soco Olho de Fênix (2, p.29)

Chutes:

Chute Circular (3, p.31)

Rasteira (1, p.32)

Agarradas:

Defesa de Agarrada (2, p.33)

Estrangulamento (4, p.34)

Prender Junta (4, p.35)

Quebrar Junta (4, p.35)

Arremessos:

Arremesso (1, p.37)

Esquiva

Bloqueios:

Defender Chute (1, p.40)

Defender Soco (1, p.40)

Desviar Projétil (2, p.40)

Evasões:

Deslocamento (3, p.42)

Evasão (2, p.42)

Manobras de Armas

Aparar (1, p.47)

Contragolpe (2, p.47)

Cortar (2, p.47)

Desarmar (2, p.48)

Fleche (2, p.48)

Furar (1, p.48)

Golpe Atordoante (2, p.48)

Grande Golpe (1, p.48)

Perfurar (1, p.49)

Técnicas Exigidas

Lâminas

Tradicionalmente, os ninja usavam uma roupa preta conhecida como *igabakama*. Suas armas principais eram a espada reta, o ninja-to e shuriken (estrelas), mas eles realmente treinavam no uso de muitas armas. Eles também carregavam muitos tipos diferentes de “dispositivos” para ajudá-los a escalar, cruzar água, abrir fechaduras e assim por diante. Ninjas mulheres, *kunoichi*, muitas vezes carregavam armas e dispositivos que eram ocultos como itens típicos de mulheres – agulhas de cabelo, leques e coisas do tipo.

Escolas: O Ninjitsu hoje muitas vezes é ensinado em grandes “campos de treinamento” localizados em áreas selvagens. Isto permite aos instrutores ensiná-los como usar suas habilidades numa ampla variedade de ambientes. Contudo, encontrar alguém que lhe ensine o verdadeiro Ninjitsu, que não seja apenas um “mestre” incidental, pode ser difícil.

Membros: O treinamento Ninjitsu é tipicamente aberto, embora os estudantes possam ter que viajar muito a um campo de treinamento. Sua ênfase em técnicas de luta práticas e o ar exagerado de “mistério” que o cerca torna o Ninjitsu popular com muitas pessoas.

Mote: *Nós somos os ninja. Não falhamos.*

Pakua

Pakua (“oito diagramas”) é outro dos estilos “internos” chineses.

Suas filosofias e manobras derivam do *I Ching*, ou “Livro das Mudanças”, que diz que o universo está num estado de constante mudança. Assim, em Pakua, qualquer mudança, não importa quão sutil – o colocar do pé, o movimento de uma mão, um passo curto – é importante.

Pakua é uma arte altamente circular que enfatiza o trabalho de pés e o movimento

Manobras

Briga

Socos:

Soco Agarrado (2, p.28)

Soco Concentrado (2, p.29)

Chutes:

Rasteira (1, p.32)

Agarradas:

Defesa de Agarrada (2, p.33)

Prender Junta (4, p.35)

Esquiva

Bloqueios:

Bloquear Arma (3, p.40)

Defender Chute (1, p.40)

Defender Soco (1, p.40)

Desviar Projétil (1, p.40)

Evasões:

Deslocamento (3, p.42)

Evasão (2, p.42)

constante. Um lutador Pakua “circula” em torno do oponente, seguindo um padrão imaginário baseado nos oito diagramas que o *I Ching* usa para prever o futuro. Cada diagrama e direção do círculo fornece ao lutador um novo ângulo de ataque ou uma nova postura para atacar ou defender. Enquanto pode parecer limitante, não é; um mestre Pakua pode se mover muito rapidamente e mudar as direções tão repentinamente que é capaz de esquivar dos golpes de seu oponente facilmente enquanto mal parece se mover.

Se diz que mestres Pakua possuem grande controle sobre seu *ch'i*, suas energias internas. Eles usam golpes de palmas ao invés de golpes de punhos, pois isto lhes permite melhor controle sobre o *ch'i* que liberam. O dano causado por um ataque Pakua resulta menos da força do golpe do que da energia *ch'i* descarregada no corpo do oponente pelo lutador.

Escolas: Escolas Pakua são muito raras na América. Para um treinamento adequado, se deve ir à China e aprender de um mestre. O treinamento deve levar muitos anos; Pakua é uma arte sutil que é difícil de dominar. O treinamento normalmente ocupa o estudante completamente; ele não pode ter um emprego ou ir à escola enquanto estuda Pakua.

Membros: Estudantes Pakua tendem a ser disciplinados, pacientes e precisos. Muitos estudantes normalmente são homens, mas existem mulheres também.

Mote: *Preste atenção! Você não deve desperdiçar movimento; cada passo que dá, cada movimento de suas mãos, tem significado.*

Pentjak-Silat

Esta arte (às vezes conhecida simplesmente como “Silat”) vem da Indonésia. Ela só perde para o Kung Fu em amplitude e número de subestilos. O nome significa “lutar para auto-defesa”. Ela se originou na segunda metade do primeiro milênio d.C. e gradualmente se espalhou pelas ilhas e se diversificou. Embora fosse proscrita para pessoas comuns no século XIV, os incessantes conflitos hindu-muçulmanos a mantiveram viva entre as pessoas. Foi usada como uma arte de combate real até os dias de hoje.

Pentjak-Silat varia amplamente de ilha para ilha e de região para região; por exemplo, alguns subestilos envolvem saltos acrobáticos, enquanto em outros, os lutadores se movem quase que rastejando. Subestilos de Sumatra se concentram em chutes, enquanto subestilo de Bornéu e Java se concentram em socos e ataques de mãos; outros subestilos misturam técnicas ou usam mais agarradas e arremessos. Contudo, uma coisa que muitos estilos têm em comum é que os lutadores são treinados para manter seus pés em chão escorregadio (lodo, um bote a deriva, pavimento liso) pois essa condição é comum na Indonésia.



Manobras

Esportes

Ficar de Pé (1, p.24)
Rolamento (3, p.25)
Saltar (1, p.25)

Briga

Socos:

Cotovelada (2, p.26)
Desarmar (3, p.26)
Golpe Atemi (4, p.27)
Mão de Espada (4, p.28)
Soco Agarrado (2, p.28)
Soco Concentrado (2, p.29)
Soco Olho de Fênix (2, p.29)

Chutes:

Chute Circular (3, p.31)
Rasteira (1, p.32)
Voadora (4, p.33)

Agarradas:

Abraço de Combate (4, p.33)
Defesa de Agarrada (2, p.33)
Estrangulamento (4, p.34)
Prender Junta (4, p.35)
Saltar (3, p.36)

Arremessos:

Arremesso (1, p.37)

Esquiva

Bloqueios:

Defender Chute (1, p.40)
Defender Soco (1, p.40)
Desviar Projétil (2, p.40)

Evasões:

Evasão (2, p.42)

Manobras de Armas

Aparar (1, p.47)
Contragolpe (2, p.47)
Cortar (2, p.47)
Desarmar (2, p.48)
Fléche (2, p.48)
Furar (1, p.48)
Grande Golpe (1, p.48)
Perfurar (1, p.49)

Técnicas Exigidas

Lâminas

Pentjak-Silat ensina muitas armas, mas a mais proeminente é a *kris*, uma adaga de lâmina ondulada. Todos estudantes de Silat aprendem como usar a *kris*. O misticismo e as lendas em torno desta arma igualam ou extrapolam aquelas que cercam a katana. Se diz que a *kris* possui muitos poderes, tais como a habilidade de matar alguém meramente ao ser apontada para ele ou a habilidade de chacoalhar o cabo para avisar seu possuidor de perigo.

Um mestre Pentjak-Silat é conhecido como um *guru* ou *pandekar*. Estudantes muitas vezes usam coletes e turbantes distintivos.

Escolas: Pentjak-Silat é quase desconhecida nos Estados Unidos, alguém que deseja estudá-la terá que viajar para a Indonésia. O treinamento leva ao menos seis horas por dia e muitas vezes dura anos.

M e m b r o s :

Tradicionalmente, apenas homens praticam Pentjak-Silat; contudo, isto pode mudar no mundo moderno. Este estilo tem tantos subestilos que um método de luta pode ser encontrado que se adapte a quase qualquer um – baixo ou alto, fraco ou forte.

Mote: Apesar de você lutar, estou preparado.

Savate

Savate (ou *la boxe Française*) é o kickboxing francês. Se acha que ele foi desenvolvido em Marselha no século XVI de uma forma crua de briga de chutes usada por marinheiros. No século XVII manobras do boxe inglês foram adicionadas ao repertório, criando a arte marcial que conhecemos hoje. Um lutador de Savate é conhecido como um *savateur* (ou *savateuse* se mulher).

O posto de um lutador de Savate é indicado por uma faixa colorida no pulso de suas luvas – do mais baixo ao mais alto, os postos são roxo, azul, verde, vermelho, branco, amarelo, bronze, prata e ouro.

Escolas: Escolas de Savate são conhecidas como *salles*. Quase todas elas estão localizadas na França, embora a arte tenha se espalhado lentamente além das fronteiras daquela nação. As melhores *salles* estão em Marselha e Paris.

Membros: As escolas são abertas a qualquer um que queira aprender. Comparado a muitas artes marciais, Savate é fácil de aprender – ele tem um número relativamente pequeno de manobras – mas, como com o Moai Tai, o lutador tem de tomar muito castigo enquanto o aprende.

Mote: Boxe? Não, isto não é apenas boxe. Deixe-me mostrar...

Tae Kwon Do

Tae Kwon Do (“caminho de chutar e soquear”) é uma arte marcial coreana. Ela data aproximadamente do século sétimo d.C. Sofreu desenvolvimento constante até ser forçada à clandestinidade pela invasão japonesa da Coreia na primeira década do século XX. Depois da Segunda Guerra Mundial ele emergiu da segregação e se espalhou pelo mundo.

Como muitas artes coreanas, o Tae Kwon Do enfatiza chutes a socos ou outras manobras. Dependendo de quem o estudante aprende, ele pode ser pouco mais do que um esporte ou uma arte de combate

Manobras

Briga

Socos:

Desarmar (3, p.26)
Soco Concentrado (2, p.29)
Soco Giratório (3, p.29)
Soco Mergulhado (2, p.29)

Chutes:

Chute Circular (3, p.31)
Chute Giratório (2, p.31)
Rasteira (1, p.32)

Esquiva

Bloqueios:

Defender Chute (1, p.40)
Defender Soco (1, p.40)

Evasões:

Deslocamento (3, p.42)
Evasão (2, p.42)

Manobras

Esportes

Rolamento (3, p.25)

Saltar (1, p.25)

Briga

Socos:

Cotovelada (2, p.26)

Desarmar (3, p.26)

Mão de Espada (4, p.28)

Chutes:

Chute Circular (3, p.31)

Chute Duplo (4, p.31)

Chute Giratório (2, p.31)

Rasteira (1, p.32)

Voadora (4, p.33)

Esquiva

Bloqueios:

Defender Chute (1, p.40)

Defender Soco (1, p.40)

mortal.

Escolas: Uma escola de Tae Kwon Do é conhecida como um *dojang*. Elas são extremamente comuns; os personagens podem encontrá-las às dúzias em quase qualquer cidade. Os estudantes usam um uniforme similar ao *gi* do Karatê, chamado *dobok*.

Membros: O Tae Kwon Do atrai estudantes de todos os estilos de vida; ele tem algo a oferecer a quase todo mundo.

quando ele usa uma abordagem “fraca”. Os nomes das manobras talvez sejam as mais belas de quaisquer umas nas artes marciais – O Retorno do Pássaro Noturno à Floresta, Cavalos Celestiais Galopam no Céu, Meteoro Busca a Lua, Leão Sacode Sua Cabeça.

Com o passar de vários séculos, inúmeros subestilos diferentes de Tai Ch'i Ch'uan foram desenvolvidos.

Alguns são mais uma forma de exercício do

que uma arte de luta, enquanto outras (tais como Chen e Sun) enfatizam aplicações de combate.

Em adição às habilidades de luta, os mestres de Tai Ch'i Ch'uan têm um controle tão grande sobre seu próprio *ch'i* que vivem vidas extremamente longas e se diz que possuem poderes surpreendentes, tais como a habilidade de usar suas artes marciais em fantasmas e demônios, as habilidades “camisa de ferro” e *dim mak* dos mestres de Kung Fu e *fa-ch'ing*, a habilidade de projetar seu *ch'i* num oponente, causando ferimentos letais.

Escolas: Muitas escolas de “Tai Ch'i” ensinam as formas de exercício da arte, não as formas de combate. Encontrar um mestre orientado para o combate é extremamente difícil, especialmente fora da China.

Membros: Muitos dos que são trazidos ao Tai Ch'i Ch'uan como uma forma de exercício meditativo ou dança eventualmente se interessam em suas aplicações de combate. A natureza da arte é tal que qualquer um – jovem, velho, homem, mulher, alto, baixo – pode estudar e se dar bem.

Mote: Para se tornar forte, se deve ser fraco. Para se tornar rápido, se deve ser lento. Esta é a natureza da vida.

Manobras

Briga

Socos:

Desarmar (3, p.26)

Golpe Atemi (4, p.27)

Soco Agarrado (2, p.28)

Soco Olho da Fênix (2, p.29)

Agarradas:

Defesa de Agarrada (2, p.33)

Prender Junta (4, p.35)

Soltar (3, p.36)

Arremessos:

Arremesso (1, p.37)

Esquiva

Bloqueios:

Defender Chute (1, p.40)

Defender Soco (1, p.40)

Maka Wara (5, p.42)

Evasões:

Deslocamento (3, p.42)

Evasão (2, p.42)

Mote: Não seja enganado pela aparente direitura dos socos. Os pés são mais poderosos e, com treinamento, mais rápidos do que a mão.

Tai Ch'i Ch'uan

Este estilo, cujo nome significa “supremo punho definitivo” ou “boxe yin-yang”, é a mais avançada das artes de luta internas chinesas. Milhões de pessoas por todo o mundo praticam-na como uma forma de exercícios terapêuticos e meditativos, pouco percebendo que uma arte de luta verdadeira jaz sob seus movimentos artísticos e aparentemente inofensivos.

De acordo com as lendas, um monge taoísta criou Tai Ch'i Ch'uan depois de observar uma cobra e um falcão lutando. Inspirado pela forma com que eles simultaneamente eram soltos e de livre movimento ainda que duros e rápidos, ele criou uma arte de luta cujas manobras são padronizadas por movimentos naturais. O estilo é baseado nas Treze Posturas (oito ações, cinco direções), e tipicamente envolve bloquear e avançar e então agarrar e/ou golpear o oponente. Ciclos de movimento e o ritmo e equilíbrio de combate são importantes; um mestre Tai Ch'i reage “debilmente” quando seu oponente ataca com força e “fortemente”

Treinamento de Comando

Treinamento de Comando é um termo genérico para o estilo de luta ensinado aos membros das forças armadas. Ele é um estilo prático e às vezes brutal que adota as manobras mais úteis de uma ampla variedade de artes marciais e as combina num estilo que pode ser ensinado aos recrutas rapidamente.

Em adição às manobras desarmadas listadas abaixo, o pessoal militar também aprende normalmente uma ampla variedade de Técnica de Armas de Fogo e Armas Brancas.

Escolas: Qualquer organização militar. Algum pessoal ex-militar pode ensinar o estilo em outras situações.

Membros: Pessoal militar atual e antigo.

Mote: *Nós não temos tempo para besteirinhas de "hi-yah!" – nós lutamos para vencer!*

Manobras

Briga

Socos:

Desarmar (3, p.26)

Mão de Espada (3, p.28)

Agarradas:

Defesa de Agarrada (2, p.33)

Estrangulamento (4, p.34)

Arremessos:

Arremesso (1, p.37)

Arremesso de Estrangulamento (2, p.37)

Encontrão Voador (3, p.38)

Esquiva

Bloqueios:

Defender Chute (1, p.40)





Capítulo Quatro: O Sobrenatural

*Não existe nada impossível na existência do sobrenatural:
sua existência me parece decididamente provável.*
— George Santayana, “The Genteel Tradition at Bay”

Num sistema de jogo com tanta amplitude e diversidade quanto o sistema Storyteller, nenhum conjunto de regras de combate pode cobrir cada situação. Inevitavelmente surgem exceções, variações e situações especiais. Este capítulo tenta cobrir tantos destes problemas quanto possível, para fornecer ao combate efeitos de Disciplinas, Dons, mágika, Arcanoi, artes e dúzias de outras situações. As exceções estão listadas de acordo com o livro em que aparecem.

Se você tem uma questão sobre o efeito de um poder ou habilidade em particular em combate e essa questão não é respondida neste capítulo, use as respostas neste capítulo junto com seu próprio bom senso para imaginar uma solução viável para o seu problema.

Notas Gerais do Sistema

As seguintes notas se aplicam a todos os personagens do Mundo das Trevas.

Atuação: Os personagens podem ser capazes de usar

Atuação para fingir um ferimento maior do que realmente sofreram, fazendo assim com que seu oponente fique superconfiante e talvez ganhe um bônus de algum tipo (ou seja, Precisão +1) quando contra-atacam.

Movimento em Combate: Um personagem que se mova em combate deve subtrair um dado de sua Parada de Dados para cada três metros que se move. Esta regra não se aplica a qualquer Manobra de Combate com um modificador de “Movimento”; o movimento já é contado nas regras para estas manobras.

Escalar: Os personagens não podem usar Manobras de Combate ou armas enquanto tentam escalar. Contudo, se eles puderem alcançar um poleiro ou outra área na qual possam descansar sem ter de usar suas mãos, pode ser possível usar algumas armas (especialmente armas de fogo) ou Manobras de Combate.

Feitos de Força: Os personagens podem fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 9) para aumentar o dano de uma manobra de combate – Dano +1 por sucesso. Isto exige o gasto de um ponto de Força de Vontade, Fúria, Pathos ou até mesmo Ponto de Sangue como apropriado.

VAMPIRO

A MÁSCARA

Pontos de Sangue: Vampiros podem gastar Pontos de Sangue ao invés de Força de Vontade para executar certas manobras de combate. A critério do Narrador, manobras ou habilidades listadas como tendo um custo em Fúria podem ser compradas e usadas por vampiros, com Pontos de Sangue sendo usados em lugar de Fúria.

Disciplinas

Auspícios

Telepatia/Roubar Segredos: Saber o que seu oponente está para fazer lhe permite reagir a seus planos. Um vampiro que é capaz de ler a mente de seu oponente pode ser capaz de obter vantagens em combate, tais como Iniciativa ou Precisão +1. Contudo, devido ao estresse de situações de combate, o Narrador pode querer aumentar a dificuldade de quaisquer testes associados a Telepatia em um.

Projeção Psíquica/Caminhada da Anima: Personagens que estão projetados psiquicamente não podem entrar em combate com personagens “sólidos”. Eles podem, contudo, lutar contra outros personagens e seres astrais como de costume; personagens astrais carregam consigo versões astrais de suas armas e podem usá-las astralmente de modo normal. Lembre-se que certas Características Sociais e Mentais tomam o lugar de Características Físicas no plano astral.

Rapidez

A Rapidez pode ser usada para efeitos devastadores em combate, especialmente se o personagem conhece Manobras de Combate que lhe permitem aplicar múltiplos golpes contra um oponente. O Narrador deve monitorar o uso desta Disciplina de perto e ter certeza de que ela não desequilibra o jogo. Se for o caso, o problema pode ser corrigido ao aumentar o custo do uso de Rapidez, ao ponto onde o uso da Disciplina diminui os níveis controláveis.

Rapidez não tem efeito sobre a Iniciativa.

Dominação

Devido ao estresse das situações de combate, o Narrador pode desejar aumentar a dificuldade de quaisquer testes associados a esta Disciplina em um ou dois (quanto maior a utilidade do efeito que o vampiro está tentando alcançar, maior a penalidade).

Comando/Observância da Palavra Falada: Se usada com sucesso em combate, esta Disciplina pode fazer com que um oponente hesite momentaneamente, garantindo ao vampiro Iniciativa +1 ou Precisão +1 (à escolha do jogador).

Ordenar Esquecimentos/Murmúrio da Vontade Falsa: Esta Disciplina pode forçar um oponente a deixar-se aberto ao ataque aumentando a Iniciativa, Precisão e Dano do vampiro em 3.

Possessão: Esta Disciplina pode ser usada para tomar controle de um oponente e forçá-lo a se matar, conter-se ou de outra forma eliminar sua efetividade em combate. Se o personagem possuído é morto, a mente do possuidor instantaneamente volta para seu corpo, mas ele estará desorientado e incapaz de tomar qualquer ação por um turno.

Ofuscação

Se um personagem suspeita que exista um vampiro por perto se escondendo com esta Disciplina, ele pode atacar cegamente, esperando acertá-lo. O Narrador deve primeiro determinar onde o personagem oculto está. Se o ataque do personagem está direcionado ao lugar certo ou na direção certa (mais ou menos), então ele tem uma Precisão -4 quando tenta acertar seu oponente não visto. Se seu ataque não é dirigido à localização do oponente oculto, ele não tem chance de acertar, mas o Narrador pode pedir que ele faça o teste assim mesmo, para dissimular o fato de que sua suposição sobre a localização do oponente está completamente errada.

Potência

Adicione um ponto ao dano feito por um ataque de perto (armado ou desarmado) para cada ponto de Potência que um personagem possua.

Presença

Fascínio e Transe: Geralmente, estas Disciplinas não podem ser usadas em situações de combate; elas exigem uma sutilidade que não é representada numa luta.

Olhar Aterrorizante: Em situações de combate, quando as pessoas já estão com medo, se considera que o vampiro tenha um ponto extra em Intimidação para propósitos de uso desta Disciplina.

Convocação: Se um vampiro tenta usar esta Disciplina num personagem enquanto está em combate, se considera que ele tem um ponto a menos em Carisma e um ponto a menos em Lábia.

Majestade: Se esta habilidade é usada com sucesso em combate, o personagem afetado automaticamente fugirá, aterrorizado com o pensamento de ter ousado lutar contra tão augusta pessoa.

Metamorfose

Garras da Besta: Um vampiro usando esta Disciplina é considerado “dotado de garras” para o propósito de usar manobras de Dentes & Garras.

Forma da Besta: Consulte a seção de **Lobisomem** abaixo para informações sobre formas lupinas e combate. Como para a forma de morcego, acertar um morcego em combate deve ser extremamente difícil (Precisão -3, ao menos), mas um morcego não pode usar Manobras de Combate (exceto Esquiva e, a critério do Narrador, algumas manobras de

Dentes & Garras causando dano minúsculo).

Taumaturgia

Movimento da Mente/Rego Motus: Esta Disciplina tem uma ampla variedade de usos em combate, tais como fazer com que armas “dancem” (se mover e atacar sozinhas) ou parar a força do golpe de um inimigo. Se apresentam as seguintes regras gerais:

–Assumindo que o vampiro possa erguer peso o suficiente para pegar uma arma, ele a usa para atacar como normal; os modificadores, penalidade e regras padrão se aplicam.

–Assumindo que o vampiro tenha força mental o suficiente para afetar um atacante, ele pode evitar que aquela pessoa ataque-o de qualquer forma física. Se ele não tem força suficiente para parar o atacante completamente, ele pode aplicar seus

sucessos para
reduzir o
dano de
qualquer
ataque de perto
em um por sucesso.
Isto não se aplica a
balas, chamas de lança-
chamas, granadas (e outros
explosivos) ou outros tipos de

ataque.

–Esta Disciplina pode ser usada para esmagar um inimigo com um objeto pesado. O objeto causará 3 Níveis de Vitalidade de dano para cada sucesso alcançado na tentativa de erguer o objeto. Para acertar o alvo com o objeto erguido, o vampiro deve testar Força de Vontade (dificuldade 8); este dano pode ser absorvido do modo usual.

–Quando os sucessos são usados para indicar a força do aperto ou golpe, cada sucesso é igual a um Nível de Vitalidade de dano para propósitos de combate.

Outros Fundamentos

Frenesi: Personagens em frenesi carecem da disciplina e auto-controle para usar Manobras Avançadas de Combate ou Manobras de Armas; ao invés disso, eles atacam com suas armas naturais e possivelmente suas Manobras Básicas do jeito mais selvagem possível. Eles não bloquearão ou esquivarão, preferindo ao invés disso atacar abertamente. Claro, como sempre, existem certos benefícios de combate ao frenesi também.

Rötschreck: Quando afetado pelo Rötschreck, um vampiro pode entrar numa situação onde tem de lutar para escapar. Se for o caso, ele reage exatamente como se estivesse num frenesi, embora sem nenhum benefício de combate.



LOBISOMEN O Apocalipse

Formas: As formas Garou Hispo e Lupina não podem usar Manobras de Combate Básicas ou Avançadas, exceto para aquelas poucas manobras que são compatíveis com estas formas (ou seja, Esquiva, Corrida, possivelmente algumas Fintas) e Manobras de Dentes & Garras e Mudança de Forma. Em particular, eles não podem usar Socos, Chutes, Agarradas, Arremessos, Bloqueios ou quaisquer armas ou Manobras de Armas. Garou na forma Crinos tendem a não usar Manobras Avançadas de Combate outras que não manobras de Dentes & Garras, mas podem fazer isso se quiserem.

Garou na forma Lupina são considerados abaixados. Suas garras são pequenas se comparadas àquelas das formas Crinos e Hispo, e causam apenas dano +1 (não o +2 de costume). Lupinos ganham Movimento +2 em todas as manobras que podem usar.

Garou na forma Hispo ganham Movimento +1 em todas as manobras que podem usar.

Garou na forma Crinos podem ser acertados com manobras Aéreas, devido ao seu tamanho grande.

Garou na forma Glabro têm garras pequenas (+1 de dano ao invés de +2), e seus dentes não são longos o bastante para usarem manobras que têm “possuir presas” como pré-requisito.

Fúria: Em muitas situações quando as regras de combate indicam que um personagem deve gastar um ponto de Força de Vontade, um Garou pode gastar um ponto de Fúria ao invés.

Dons

Hominídeo

Perturbar Tecnologia: Este Dom pode ser usado para avariar armas de fogo, exigindo que os usuários destravem-nas antes que possam ser disparadas, ou tornar uma arma temporariamente inútil (ao separar partes, fazendo cair pedaços e assim por diante).

Fitar: A dificuldade desta habilidade é diminuída em um em combate; pessoas em batalha já estão com medo e inclinadas a fugir. Contudo, pode ser muito mais difícil fitar um oponente nos olhos numa situação de combate.

Remodelar Objeto: Este Dom pode ser usado para arruinar armas feitas de madeira ou outras substâncias orgânicas. Se o Garou obtiver quaisquer sucessos (dificuldade 8), a arma será inutilizada. Isto exige o gasto de um ponto de Gnose.

Impuro

Criar Elemento: Se usado para criar fogo, este Dom pode causar dano. Fogo criado usando combustível comum causa dano como especificado nos livros de regras. Se o Garou tenta colocar outro personagem no fogo diretamente, o personagem sofrerá um Nível de Vitalidade por sucesso conseguido. Posses pessoais (tais como roupas) e cabelo ou pelo são prováveis a continuar queimando, infligindo dano posterior, a menos que o personagem faça algo para apagar o fogo (ou seja, caindo e rolando, mergulhando na água).

Lupino

Salto de Canguru: Quando usado em conjunção com a manobra Saltar, este Dom duplica a distância que um personagem pode Saltar e adiciona +2 ao Movimento (ao invés do +1 usual).

Roer: Quando usado em conjunto com uma Manobra de Dentes & Garras baseada em presas, este Dom adiciona um dado extra de dano.

Ragabash

Gerar Ignorância: Consulte Ofuscação, acima, para informações sobre os efeitos da invisibilidade em combate.

Gremlins: Consulte Hominídeo: Perturbar Tecnologia, acima, para informações sobre o uso deste Dom contra armas.

Theurge

Lobotomia Animal: Vítimas desta habilidade perderão a habilidade de usar Manobras de Combate, Manobras de Armas e armas de fogo – estas habilidades são funções da mente “civilizada”, não da mente animal que o personagem terá depois que sua Inteligência for drenada com este Dom. Fica a cargo do Narrador determinar quando estas perdas são recuperadas; a escolha deve ser feita com um foco no drama e na ação. A critério do Narrador, a vítima regressa pode reter certas manobras de Dentes & Garras (desde que tenha possuído alguma).

Philodox

Descobrir Calcanhar de Aquiles: Os sucessos conseguidos com esta habilidade podem ser divididos entre Iniciativa, Precisão ou Dano em qualquer proporção que o jogador desejar. Estes bônus não duram além do fim da cena. Se o Garou confrontar aquele mesmo inimigo novamente, ele não obtém os mesmos bônus automaticamente, mas obtém +1 dado quando joga para usar este Dom de novo.

Imposição: Se um Garou tenta usar este Dom em combate, se assume que ele está com Força de Vontade -1. Contudo, se tiver sucesso, a vítima está completamente aberta ao ataque; o Garou automaticamente vence a Iniciativa sobre ele, não precisa jogar para acertá-lo e joga Dano com +3.

Mesmerizar: Este Dom não pode ser usado contra um oponente em combate; os instintos básicos de um oponente

incluem não obedecer seus inimigos ou se tornar vulnerável. Ele pode ser usado em aliados, contudo.

Parede de Granito: Enquanto o Garou se move, uma Parede de Granito se move com ele, potencialmente tornando-o um objeto destrutivo. Objetos ou personagens que são acertados pela Parede enquanto ela se move tomam 10 dados de dano. Contudo, o Narrador deve tomar cuidado para não permitir que os personagens usem a Parede eminentemente como uma arma; esta não é a intenção do Dom, e os elementais da terra podem tirar o Dom de qualquer Garou que abuse dele.

Galliard

Olho de Cobra: Se um Garou tenta usar este Dom num oponente em combate, a Força de Vontade do oponente é considerada dois pontos superior para propósitos de resistência.

Canção da Fúria: Quando este Dom é usado em combate, a Força de Vontade do oponente que resiste é considerada dois pontos mais baixa.

Jogos da Mente: Normalmente, este Dom não pode ser usado em combate, pois exige que o Garou fale com sua vítima. Se a situação permitir o uso deste Dom, a Força de Vontade do alvo é considerada dois pontos mais alta quando resistir se o Garou tentar fazer o alvo mudar de lado ou se colocar em qualquer tipo de desvantagem.

Ahroun

O Toque da Queda: Este dom não causa dano, mas causa uma Queda.

Medo Verdadeiro: Consulte Presença: Olhar Aterrorizante, acima, para informações sobre como esta habilidade funciona durante um combate.

Mordida de Ferro: Este Dom se aplica principalmente à manobra Fincar Mandíbulas, mas pode ser usado com outras manobras baseadas em presas. O uso bem sucedido deste Dom é equivalente a manter um Abraço Prolongado sobre o alvo.

Beijo de Hélios: Ataques de perto feitos com uma mão (ou parte do corpo apropriada) ardente infligem Dano +1.

Roedores de Ossos

Simular Cheiro de Mel Doce: Vítimas deste efeito sofrem uma penalidade de -1 dado em todos os testes em combate.

Harmonia: Se usado numa situação de combate, este Dom contará ao Garou tudo o que possa querer saber sobre o campo de batalha – sua paisagem, onde os oponentes estão provavelmente se escondendo e assim por diante. Para simular isto, o Narrador pode oferecer ao jogador avisos táticos, levando em conta tudo que ele (o Narrador) sabe sobre o local.

Filhos de Gaia

Pasmar: Uma vítima deste Dom está extremamente vulnerável a ataques – quaisquer ataques são feitos com Precisão +2. Claro, um ataque bem sucedido quebra o efeito do Dom.

Madeira Viva: Para propósitos de ataques, se assume que uma planta viva tenha as seguintes características:

Tipo de Planta	Força	Destreza	Vigor	Vitalidade
Árvore Grande	7	3	7	15
Árvore Média	6	4	6	12
Árvore Pequena	5	4	5	10
Arbusto Grande	4	4	4	7
Arbusto Médio	3	5	3	5
Arbusto Pequeno	2	5	2	3

Plantas vivas não podem usar Manobras de Combate Básicas ou Avançadas; elas causam dano apenas com sua Força.

Fianna

Uivo do Banshee: Quando em combate, se considera que os personagens tenham Força de Vontade -1 para propósitos de resistir a este Dom.

Fantasma: Os efeitos de combate em potencial deste vesátil Dom são muito extensos para serem discutidos aqui. O Narrador deve julgar os efeitos de Fantasma com foco tanto no drama quanto na razão.

Crias de Fenris

Deter a Fuga dos Covardes: Esta habilidade pode ser usada para dividir o Movimento de um oponente.

União com a Terra: Um Garou usando este Dom não pode ser derrubado.

Grito de Gaia: Este Dom causa uma Queda.

Mordida de Fenris: Ao invés de esmagar o membro de um oponente, o Garou pode escolher usar este Dom para causar Dano +5 direto com qualquer ataque ou manobra com presas.

Garras Vermelhas

Mente Animal: Confira Theurge: Lobotomia Animal, acima, para informações sobre os efeitos deste Dom em combate.

Avalanche: Tipicamente, vítimas pegas nos efeitos deste Dom são mortas; o Narrador determina exatamente o que acontece a elas.

Vingança de Gaia: Confira Filhos de Gaia: Madeira Viva, acima, para estatísticas de combate da planta viva; use estas estatísticas como diretrizes para determinar as estatísticas de combate de outros objetos naturais (ou seja, rochas têm alta Força ou Vigor, mas baixa Destreza e habilidades de movimento; videiras têm Força média, Vigor médio, alta Destreza e nenhuma habilidade de movimento).

Senhores das Sombras

Fraquezas Fatais: Para cada sucesso conseguido no teste, o Garou pode adicionar um a sua Iniciativa, Precisão e Dano enquanto luta com aquele inimigo; estes bônus não duram além do fim da cena. Se o Garou confrontar aquele mesmo oponente de novo, ele não tem automaticamente os mesmos bônus, mas obtém um dado para colocar onde quiser

(Iniciativa, Precisão ou Dano).

Palma de Trovão: Vítimas deste efeito são consideradas Atordoadas.

Olhar Paralizante: Se usado com sucesso em combate, este Dom força um oponente a deixar-se aberto ao ataque, aumentando a Iniciativa, Precisão e Dano do Garou em 3.

Obediência: Este Dom geralmente não funciona em combate. Em situações de combate quando tiver uma chance de ser posto em prática, os testes de Força de Vontade da vítima para resistir têm dificuldade 7.

Peregrinos Silenciosos

Velocidade do Pensamento: Este Dom dobra o Movimento do Garou na cena.

O Grande Salto: Quando usado junto com a manobra Saltar, este Dom adiciona Movimento +10 a qualquer outra manobra.

Presas de Prata

Chama Tremulante: Os bônus e penalidades fornecidos por este Dom afetam a Precisão.

Patas de Filhote Recém-Nascido: Em adição a seus resultados normais, este Dom evita que o alvo use Manobras de Combate Avançadas.

Portadores da Luz Interior

Golpe Piedoso: Um oponente deixado indefeso por este Dom pode ser atacado com Iniciativa automática e Precisão e Dano +3.

Uktena

Mortalha: Ataques feitos por ou contra personagens na escuridão profunda criada por este Dom têm Precisão -3 a menos que o personagem possua os meios de ver na ou sair da escuridão.

Invisibilidade: Consulte Ofuscação, acima, para detalhes sobre invisibilidade em combate.

Mão dos Senhores da Terra: Confira Taumaturgia Movimento da Mente/Rego Motus, acima, para detalhes sobre os efeitos de telecinese em combate.

Outros Fundamentos

O Mundo Espiritual: Leva um turno de combate para percorrer atalhos, e durante esse tempo o personagem que tenta entrar no reino espiritual não pode se mover, lutar, ou esquivar; ataques contra eles são feitos com Precisão +2. Além disso, se um ataque interrompe ou quebra a superfície brilhante que o personagem está usando para entrar no reino dos espíritos, sua tentativa é obstruída.

Um persoangem que está preso na Película por um período de tempo enquanto entra no reino espiritual ainda está fisicamente vulnerável. Ele não pode se mover, atacar ou tomar quaisquer outras ações físicas; ataques contra ele são feitos com Precisão +2. Contudo, por ele ser apenas parcialmente físico nesse ponto, ataques contra ele são feitos com Dano -3. Ataques de mágika ou outros poderes que afetam os espíritos bem como o corpo causam dano completo.

Frenesi: Personagens num frenesi Selvagem carecem de disciplina e auto-controle para usar Manobras Avançadas de Combate ou Manobras de Armas; ao invés disso, eles simplesmente atacam com suas armas naturais e possivelmente suas Manobras Básicas do modo mais selvagem possível. Eles nunca bloquearão ou esquivarão, apenas golpeando tão forte quanto puderem. Personagens no frenesi Raposa, contudo, não atacam a menos que algo fique entre eles e sua rota de fuga. Neste caso, eles rasgarão o que e quem quer que bloqueie sua fuga como se estivessem num frenesi Selvagem.

Delírio: Humanos sob os efeitos do Delírio que tenham Força de Vontade 5 ou menos carecem da disciplina e auto-controle para usar Manobras de Combate Avançadas ou Manobras de Armas; ao invés disso, eles simplesmente atacam com suas “armas” naturais (punhos, às vezes unhas e dentes) e possivelmente suas Manobras Básicas do modo mais selvagem possível. Contudo, eles preferem correr a lutar; eles só lutarão se não houver outra opção.



Um capítulo inteiro não poderia conter todas as variações de combate que a mágika torna possível. Felizmente, realmente não é necessário passar por elas passo a passo. Para a maior parte, os talentos de um mago permitem-no fazer inúmeros Truques, detalhados abaixo.

Para usar mágika em combate, o mago declara o que está fazendo e como está fazendo, então joga seu Arete contra as dificuldades normais (“coincidente”, “vulgar” ou “vulgar com testemunhas”). Sob condições de combate, um Efeito pode ser considerado um “Efeito Rápido” na tabela de Dificuldades Mágikas (**Mago**, página 171), e alguns focos serão difíceis se não impossíveis de usar. Durante uma luta rápida e rasteira, um mago deve usar uma carta de Truque para executar um Efeito; se você não usa cartas, assuma que apenas um teste de Arete por feitiço é possível. (Em outras palavras: desculpe, sem rituais estendidos.)

Um mago usando mágika em combate pode executar qualquer um dos seguintes Truques, assumindo que ele tenha os níveis de Esfera para puxar um dado truque. (Nota: Todas as referências do livro de regras de **Mago** se aplicam à segunda edição capa dura. Os Capítulos Oito e Dez oferecem alguns exemplos de mágika de combate em ação. Para maiores detalhes, veja as páginas 260-261.)

Infligir Dano Direto

O mago simplesmente atinge seu oponente com uma bola de fogo, tempestade de gelo ou doença; o rasga no nível molecular; ou lida com ele com algum outro golpe igualmente desagradável. Embora muitos ataques diretos – como arremessar uma bola de fogo – sejam mágika vulgar, elas são rápidas e efetivas. Usar um foco cabível (isto é, armas, frascos

de fluído malignos, etc.) sabiamente podem fazer ataques diretos aceitáveis sob muitas circunstâncias. Muitas pessoas podem aceitar que um gás venenoso jaz sob uma rua da cidade. Essa mesma “explicação” não pegaria no meio do deserto.

O livro de regras de **Mago** cobre dano mágiko nas páginas 170-171 e explica que ataques infligem ferimentos agravados oposto ao dano normal. Algumas Esferas – Entropia, Mente e Forças – ajustam a quantidade de dano que causam. A tabela de Dano e Duração (página 171) indica quais Esferas têm menor ou maior efeitos em combate.

Causar “Acidentes” Desagradáveis

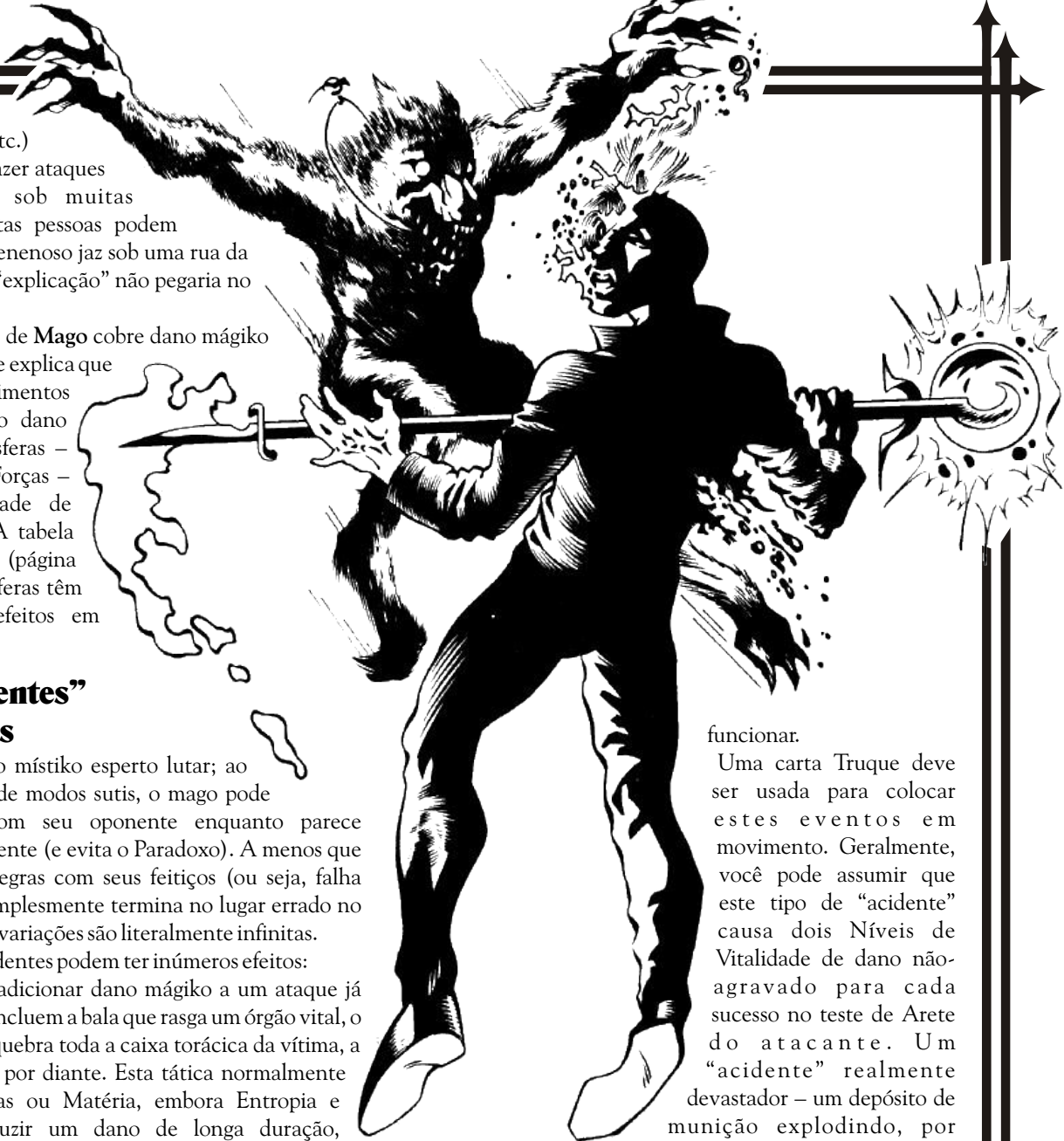
Esta é o jeito do místico esperto lutar; ao cutucar a realidade de modos sutis, o mago pode esfregar o chão com seu oponente enquanto parece completamente inocente (e evita o Paradoxo). A menos que o mago infrinja as regras com seus feitiços (ou seja, falha crítica), o inimigo simplesmente termina no lugar errado no momento errado. As variações são literalmente infinitas.

Geralmente, acidentes podem ter inúmeros efeitos:

- O mago pode adicionar dano mágiko a um ataque já doloroso. Exemplos incluem a bala que rasga um órgão vital, o golpe de karatê que quebra toda a caixa torácica da vítima, a injeção letal e assim por diante. Esta tática normalmente envolve Vida, Forças ou Matéria, embora Entropia e Tempo possam induzir um dano de longa duração, enquanto Correspondência pode ferir alguém a distância.

Em outro caso, adicione o dano mágiko (ver acima) ao dano normal, permitindo assim que o alvo absorva os resultados. Isto exige jogar uma carta Truque num turno ou dois antes de jogar a carta de ataque. Aquele ataque deve, claro, ter sucesso antes que a mágika possa intensificar estes resultados. Por simplicidade, assuma que o dano causado desta forma é normal, não agravado. Caso contrário, as coisas se tornam muito complicadas – e bastante desequilibradas.

- O mago pode também usar mágika para estabelecer uma cadeia de eventos. Exemplos incluem o ricochete que faz com que um duto de gás exploda, o teto corroído que cai na cabeça do inimigo ou o motorista de táxi veloz que atravessa um sinal vermelho e atropela o alvo. Mente, Entropia, Matéria e Forças funcionam melhor para estas diversões, embora Tempo possa ser usado para estabelecer “gatilhos” para uso posterior. De outra forma, algum objeto ou circunstância deve existir para ser usado; ele pode ser criado no afã do momento, mas *deve* estar lá quando o ataque toma lugar. Forças podem desviar a bala, Entropia ou Matéria podem corroer pedra ou gesso, Mente pode fazer um taxista cochilar naqueles segundos cruciais, etc. Nenhuma destas coisas acontecerão, contudo, se nada estiver lá para



funcionar.

Uma carta Truque deve ser usada para colocar estes eventos em movimento. Geralmente, você pode assumir que este tipo de “acidente” causa dois Níveis de Vitalidade de dano não-agravado para cada sucesso no teste de Arete do atacante. Um “acidente” realmente devastador – um depósito de munição explodindo, por exemplo – poderia valer bastante

a critério do Narrador. Felizmente, um bom “acidente” é considerado mágika coincidente, embora as chances usuais de falha crítica ainda existam.

- Com uma distração momentânea, o místico obtém uma vantagem. Exemplos incluem uma sombra repentina na visão do inimigo, um breve lapso de concentração, um bulbo de luz estourando ou outras táticas. Mágikas de Mente são mais indicadas para este tipo de luta, embora Efeitos de Forças possam distorcer padrões de luz e aliados invocados com Espírito possam mudar as coisas em favor do mago sem ninguém perceber.

Para jogar tais “acidentes”, o jogador emprega uma carta Truque e descreve o que quer que aconteça. Tais desvios não causam dano neles próprios, mas mudam a luta para vantagem do mago. Os efeitos deste ataque dependem da ideia do jogador e do julgamento do Narrador; quanto mais sucessos o atacante conseguir, claro, maiores os sucessos do próprio truque.

Mudar de Forma:

Ao fazer crescer novos membros, asas ou garras, incrementando seus Atributos ou mudando sua massa ou

estrutura, o mago pode ou executar manobras que não seria capaz de fazer normalmente ou adiciona a suas pontuações normais de ataque. Isto muitas vezes é vulgar, embora implantes cibernéticos sutis possam adicionar um pouquinho aos Atributos Físicos de alguém (veja o Efeito **Corpo Melhorado**) Sem causar um rebuliço. A Esfera Vida deve ser usada como parte de cada Truque. Cada mudança exige jogar uma carta Truque.

•Um mago metamorfoseado pode usar até cinco cartas que ele realmente não tem que comprar com pontos. Seja razoável com isto – um mago com garras pode usar a carta Paralisar, mas não uma Prender Junta. Exemplos incluem, Saltar, Salto Dilacerante, Morder Pescoço, Rasgar Tendões, etc. Obviamente, quando o Efeito termina, o jogador recolhe as cartas. Um mago que tenha modificações permanentes – como um ciborgue ou um Verbená que muda para a forma de urso regularmente – pode comprar estas manobras permanentemente, desde que estas modificações

entrem em uso enquanto as cartas estejam em sua mão.

•O mago que aumenta seus Atributos Físicos adiciona dois pontos extras em sua Iniciativa (com Destreza) ou Dano (com Força). Ele não obtém quaisquer cartas pelas quais não tenha pago, pois o Efeito simplesmente lhe permite fazer o que normalmente faz, mas melhor.

Executar Truques Misteriosos

Ao empregar mágicas sensoriais, Efeitos de Tempo ou truques de Mente, o mago pode prever ataques vindouros, acelerar, ficar invisível, etc. Muitas das Disciplinas ou Dons mencionados anteriormente já cobrem estas manobras. Veja as notas dadas acima para Auspícios, Rapidez, Dominação, Presença, Metamorfose e Ofuscação.

Truques sutis (sentir uma emboscada, confrontar um oponente ao jogar truques de Mente nele, etc.) podem passar como eventos naturais e boa sorte. Os Efeitos mais grotescos (se mover como um borrão, congelar um inimigo no tempo, etc.) são bastante vulgares. Para usar um Efeito deste modo, o jogador simplesmente emprega uma carta Truque, explica os resultados e joga. As regras dadas para as Esferas dirigem o que ele pode ou não pode fazer.

Uso de Contramágika

O Narrador pode controlar a contramágika de combate de uma ou duas formas: ou exige que o mago jogue uma carta Truque em lugar de sua ação normal ou simplesmente o deixa cancelar a ação para jogar a contramágika. Qualquer variação defensiva é possível (ver **Mago**, páginas 172-175). De outro modo, o mago não pode usar contramágika e atacar no mesmo turno.





Visão da Vida: A Visão da Vida de uma Aparição pode fornecer pistas importantes tais como as intenções de potenciais atacantes – assim, “emboscar” uma aparição pode ser muito difícil.

Insubstancialidade e Estados do Corpus: A insubstancialidade de uma aparição talvez seja seu maior recurso em combate. Para começar, aparições são sempre imunes a dano por Contusão, e quando uma aparição se torna intangível (perdendo assim Corpus), ela não pode ser afetada por quaisquer armas físicas. As armas naturais de criaturas sobrenaturais, tais como espectros ou Garou, ainda podem afetá-las quando estão Incorporadas, assim como armas encantadas, mágica e ataques similares.

Quando materializadas (através do Arcanos Encarnar) ou corpóreas, as aparições podem ser danificadas por ataques físicos, embora ainda sejam imunes a dano por Contusão. Aparições encarnadas são imunes a dano por Contusão, mas podem sofrer dano Letal “através da Mortalha” (isto é, de objetos nas Terras dos Vivos que podem causar tal dano). Uma aparição encarnada perderá um (e apenas um) Nível de Corpus de qualquer um destes ataques.

Se uma aparição puder sentir o mundo físico, ela ainda pode ser afetada por muitos ataques contra tais sentidos, desde que não exista efeito físico envolvido. Por exemplo, uma aparição pode ver o mundo físico, a ponto do clarão de uma granada de fumaça a afetar e ela não poder enxergar através da fumaça. Por outro lado, gás lacrimogêneo, que cega ao “tocar” fisicamente os olhos, não afetaria uma aparição.

Aparições podem afetar uma a outra como se ainda estivessem vivas, com a exceção de que elas ainda são imunes a dano por Contusão. (Lembre que elas ainda podem suportar uma a outra no Pesadelo.) Outras criaturas que existem no Mundo dos Mortos – Espectros, a Sombra – também podem afetar aparições normalmente.

A Neblina: Humanos sob os efeitos da Neblina que têm Força de Vontade 5 ou menos carecem da disciplina e auto-controle para usar Manobras Avançadas de Combate ou Manobras de Armas; veja o Delírio, acima.

Poderes das Sombras: O uso de Laço exige que as Sombras tenham sucesso com uma manobra Agarrar ou qualquer outra Manobra de Agarrada.

Arcanoi

Argos

Aparições podem usar Argos para grande efeito em combate, especialmente Piscar. Usar Piscar deve contar como uma Carta Truque, para ser jogada em conjunto com outra manobra. A outra manobra deve ter sua Iniciativa reduzida em 1, para refletir a aparição se reorientando. Se Piscar é usado em si próprio (digamos, para interromper uma manobra ao teleportar para um local seguro), trate-o como tendo uma Iniciativa de +3.

Encarnar

Uma aparição Encarnada pode, claro, ser afetada por ataques físicos normais. Contudo, ela ainda não está sujeita a danos por Contusão.

Mortais sujeitos a Fantasma enquanto estão em combate resistem àquela arte com Força de Vontade -1.

Fatalismo

Uso de Sentir Perigo em combate pode se tornar enganador, uma vez que a percepção de perigo do personagem pode alterar o resultado inteiro da batalha tal que o perigo nunca tenha existido! Uma forma para o Narrador lidar com isto é simplesmente designar Iniciativa +1, ou Destreza +1 do personagem para propósitos de esquiva, para cada sucesso em seu teste de Percepção + Fatalismo – em outras palavras, a percepção de perigo do personagem lhe permite reagir a ele mais prontamente e esquivar mais agilmente do que ele poderia fazer. Claro, uma vez que esteja envolvido em combate, você sabe muito bem que está em perigo; o Narrador poderia permitir estes bônus apenas uma vez.

Habitar

Uma aparição pode usar Clamar para tomar controle de uma arma. Armas mais manuseáveis exigem apenas de 1 a 2 sucessos para Clamar; armas maiores (armas montadas, armas veiculares) exigem de 3 a 5 sucessos. Uma vez que a arma seja Clamada, a aparição pode usar seu controle sobre a arma para ajudar ou estorvar o detentor físico daquela arma – ele pode aumentar ou diminuir a Precisão da arma em um, mais um para cada ponto extra de Pathos gasto para esse fim.

Intimação

Assim como Dominação e similar aos poderes que afetam a mente, Intimação pode ser mortal se usada em Combate. (“Aqui, garoto, você não *quer* esta granada viva? Pegue!”) Fazer um inimigo distintamente não querer feri-lo pode penalizar sua Parada de Dados em Precisão, Dano ou Iniciativa (a critério do Narrador) em um dado por cada dois sucessos obtidos.

Lamúria

Uma aparição pode usar Hino Fúnebre ou Balada para afetar mortais que estejam em combate; dependendo da emoção evocada e do número de sucessos obtidos, o Narrador pode conceder aos mortais afetados pequenos bônus ou penalidades em combate, fazê-los desistir e fugir, inspirá-los a ataques ferozes e assim por diante.

Usar Crescendo em combate tipicamente faz com que as vítimas fujam tão rápido quanto possam; as vítimas podem fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) para resistir a este efeito.

Personagens que ataquem oponentes paralizados por Réquiem conseguem automaticamente a Iniciativa e Precisão e Dano +3.

Modelar

Se uma aparição usa Esculpir e Belicismo para criar membros extras, ele ganha Precisão +1 com ataques de perto para cada dois novos membros criados. Contudo, ele não ganha quaisquer ataques extras. O Narrador também pode permitir que aparições habilidosas em Modelar comprem manobras de Mudança de Forma.

Insulto

Salto de Fúria: Esta habilidade pode ser usada em conjunto com a manobra Saltar; ela permite que a aparição adicione quaisquer sucessos a seu teste de Salto de Fúria à Iniciativa, Precisão ou Dano da manobra em que o Salto é usado.

Para notas gerais sobre usar poderes telecinéticos em combate, consulte Taumaturgia: Movimento da Mente/Rego Motus, acima. Aparições geralmente precisam usar Toque da Morte para ter força telecinética suficiente para alcançar efeitos perceptíveis em combate.

Pandemônio

Desorientar: Aqueles que lutam contra oponentes Desorientados recebem um bônus de Iniciativa +2 e Precisão +1 contra eles. Pessoas Desorientadas, por sua vez, têm Precisão -1.

Extravagâncias: Esta habilidade pode ser usada para conseguir alguns efeitos em combate, tais como fazer um oponente escorregar em musgo ectoplásmico. O Narrador determina os efeitos exatos de qualquer uso particular deste poder.

Tempus Fugit: Para cada sucesso conseguido numa tentativa de acelerar o tempo para a aparição ou outra pessoa, o ser afetado ganha uma ação extra no turno no qual está afetado.

Fantasmas: As ilusões criadas por Fantasmagoria podem criar uma variedade de efeitos em combate. O Narrador determina os efeitos exatos de qualquer uso particular deste poder.

Manipulação

Este Arcanos pode ser usado de muitas formas criativas em combate. Por exemplo, Movimento Súbito pode ser usado para espoliar o alvo de alguém (Precisão -1 por sucesso obtido) ou forçá-los no caminho de um ataque (-1 sucesso de qualquer teste de esquiva por sucesso obtido). A Voz do Dono pode ser usado para forçar alguém que está tentando se esconder a revelar sua posição; Reinar na Mente força um combatente a agir conforme as vontades da aparição. A criatividade é a ordem do dia.

Usura

Ter a essência de alguém sugada por um Usurário faminto pode ser decididamente desorientador. Como regra geral, para cada dois pontos de Pathos, Corpus ou o que quer que seja que a vítima de Usura perca, sua Iniciativa é reduzida por um pelo próximo turno.



Artes

Artes são tão variadas e adaptáveis que listar todos seus efeitos potenciais em combate exigiria mais espaço do que dispomos. Abaixo estão algumas diretrizes e sugestões para usos em combate.

Chicana

Aturdimento: Esta arte tem muitos usos em combate. Com Ator, ela pode fazer um combatente pensar que seu inimigo é alguém diferente – uma grande tática defensiva ou meio de emboscar alguém. Com Natureza, pode ser usada para fazer com que se confunda diferentes tipos de armas ou erre um oponente por outro ou por um aliado. Com Acessório, pode interferir com a habilidade de um combatente em usar armas (em essência temporariamente privando-o de suas Técnicas de Armas de Fogo e Armas Brancas, fazendo seu teste para acertar mais difícil). Com Cena, há uma miríade de possibilidades para confundir um campo de batalha e dar a um lado ou outro uma vantagem de algum tipo.

Lapso: Com Ator, o changeling pode fazer um combatente esquecer que alguém é seu oponente (ou amigo). Com Acessório, você pode fazê-lo esquecer sobre quais armas ele está carregando ou saber como usá-las (efeitos similares de Aturdimento). Com Cena, você pode fazê-lo esquecer que ele conhece o campo de batalha (assim com para uma missão de reconhecimento...).

Coração Assombrado: Esta arte pode ser usada para deixar outro personagem hostil ou temeroso a armas, aspectos do campo de batalha e assim por diante. Por exemplo, uma boa forma de manter um inimigo afastado de sua posição na floresta é criar nele medo de árvores. Usado adequadamente, pode ser possível conduzir um vampiro ou Garou ao frenesi com esta arte.

Olhos Velados: O uso sábio desta arte pode ajudar um changeling a estabelecer emboscadas, esconder armas de outros personagens e assim por diante.

Coração Cativo: Se você tomar controle da mente de alguém em combate, você essencialmente o derrubou. As diretrizes listadas acima fornecem modificadores para fazer um personagem permanecer imóvel. O Narrador pode julgar outros efeitos.

Prestidigitação

Manobra e Laço: Estas artes permitem que o changeling mova e manipule objetos em combate. Veja Taumaturgia: Movimento da Mente/Rego Motus, acima, para diretrizes sobre o uso de telecinese em combate. Manobras com Acessório podem ser usadas para operar a maioria das armas.

Efígie e Sombras Ilusórias: Substituir a arma de alguém por uma efígie dela que não funciona certamente levará a surpresas desagradáveis em combate! Da mesma forma ocorrerá ao se criar ilusões de objetos, combatentes extras ou obstáculos no campo de batalha.

Gatunagem: Esta arte é uma boa maneira de tirar balas da arma de alguém (ou flechas de sua algibeira) e colocá-las na sua! Contudo, melhor ter certeza de que elas são do calibre certo, ou pode ser você quem terá uma surpresa perigosa.

Princípio

Sussurro do Salgueiro: Esta arte pode ser usada para se comunicar com armas, armaduras e outros artefatos de combate, mas elas geralmente não têm algo legal para dizer.

Escudo de Carvalho: Esta arte é uma importante consideração se você tem apenas uma arma e não pode perdê-la.

Bálsamo de Estorga: Uma arma potente para changelings que a conhecem, pois ela pode ser usada para arruinar armas. Quanto melhor construída a arma, maior o número de sucessos necessários.

Forma do Sabugueiro: A mudança de forma tem inúmeros usos em combate. Use as diretrizes para formas Garou, acima, para determinar o efeito que o tamanho de um personagem pode ter em combate. Outros efeitos podem ser julgados pelo Narrador.

Vaticínio

Presságio e O Certo é Errado e o Errado é Certo: Como foi muitas vezes observado, em muitos casos a diferença entre uma vitória e uma derrota é simplesmente uma questão de algo acontecer para a vitória (um tiro de sorte que derruba o comandante inimigo, por exemplo). Usado devidamente, esta arte pode mudar o equilíbrio em quase qualquer situação de combate. Normalmente ao menos três sucessos são necessários para ter qualquer efeito em combate.

Intromissão: Um dos melhores métodos já inventados para sobreviver no campo de batalha!

Estrela do Destino: Esta poderosa arte pode afetar um combate radicalmente. Contudo, uma vez que o feiticeiro tem pouco controle sobre o efeito que cria, ele normalmente é uma tática de tudo ou nada.

Soberania

Sentença: Tem uma ampla variedade de usos em combate; veja Dominação acima para algumas ideias.

Magnificência: Um personagem afetado não lutará contra o lançador desta arte.

Geas: Geralmente uma Geas ou Interdição não pode ser lançada em alguém durante um combate. Contudo, o Narrador pode permitir isto em circunstâncias limitadas.

Andanças

Amarelinha: Cada sucesso adiciona Movimento +1 a qualquer Manobra de Combate usada em conjunto com a manobra Saltar.



Apêndice Um: Pontos de Impacto

Em muitos casos, a área golpeada no corpo do oponente é ditada pelo tipo de manobra usada: uma rasteira ou chute baixo acertará as pernas, um estrangulamento segurará o alvo pelo pescoço, desarmar golpeará as mãos, e uma manobra de quebrar juntas só afeta os membros. Contudo, existe uma ampla variedade de manobras de dano geral cujos efeitos podem diferir dependendo de qual parte do corpo elas atacam.

Nestas situações, o Narrador pode querer usar o seguinte sistema de pontos de impacto, que é completamente opcional. Ele adiciona mais realismo ao combate, mas também pode exigir mais tempo. O Narrador pode usar esta tabela apenas quando um personagem deliberadamente mira num ponto em particular, ou eles podem ser usados com cada ataque ao jogar aleatoriamente para determinar qual ponto é atingido.

O Narrador deve adaptar esta tabela à natureza do alvo. Garou na forma Lupina têm patas ao invés de pés e mãos, mas os mesmos modificadores e resultados podem ser aplicados. Para criaturas totalmente não-humanoides ou não-quadrúpedes, use os modificadores para áreas análogas do corpo (por exemplo, muitas criaturas têm uma área do corpo que serve às mesmas funções que a cabeça humana, mesmo que não se assemelhem a uma cabeça; use modificadores

Cabeça/Pescoço para aquela área). Aparições, não tendo órgãos vitais ou sistemas biológicos reais, só tomam dano cosmético ao ter um membro arrancado ou suas costas quebradas. Tais mutilações só tendem a se provar inconvenientes.

Tabela de Ponto de Impacto

Ponto	Precisão	Dano	Aleatório
Cabeça/Pescoço	-3	+4	1
Braços/Mãos	-3	-1	2-3
Tórax/Torso	-1	+0	4-7
Órgãos Vitais	-2	+3	8
Pernas/Pés	-2	+0	9-10

Precisão: O modificador da taxa de Precisão da manobra ou da arma. Esta é baseada parcialmente nas considerações de equilíbrio do jogo (deve ser mais difícil acertar áreas críticas) e parcialmente em considerações de tamanho (alvos menores e mais velozes são mais difíceis de acertar).

Dano: O modificador da taxa de Dano da manobra ou da arma. Efeitos de dano opcionais são listados abaixo por ponto.

Aleatório: Jogue um dado: o resultado mostra qual área foi atingida.

Dano Mirado

Cabeça/Pescoço: Um resultado Ferido neste local significa que a vítima está Atordoada; se ele foi acertado no pescoço ele será incapaz de falar ou gritar. Um resultado Ferido Gravemente causa inconsciência a menos que o alvo faça um teste de Vigor (dificuldade 8) ou gaste um ponto de Força de Vontade ou Fúria. Espancado significa que o pescoço do personagem está quebrado ou ele sofreu um trauma massivo na cabeça; o personagem está paralizado para sempre do pescoço para baixo e/ou levado a um estado vegetativo (entretanto, Garou podem se regenerar deste dano). Aleijado significa morto.

Mãos/Braços: Qualquer golpe nas mãos ou braços pode significar que a vítima derruba qualquer coisa que estava segurando; ele deve fazer um teste de Vigor (dificuldade 7) para segurar tais itens. Um resultado Ferido Gravemente quebra o membro ou o torna inútil; quaisquer itens segurados são automaticamente derrubados. Um resultado Aleijado significa que o membro foi cortado ou tão mutilado que a amputação será necessária. Os Garou podem ser capazes de regenerar isto se puderem encontrar o membro cortado e colocá-lo de volta dentro de poucos turnos de combate; o membro não pode ser usado até estar completamente curado. (Sempre resulta numa cicatriz de batalha; veja **Lobisomem**, página 199).

Tórax/Torso: Um resultado Ferido Gravemente indica que o personagem foi nocauteado e está Atordoado. Um resultado Espancado indica costelas quebradas; o personagem deve fazer um teste de Força de Vontade para agir em cada turno (dificuldade 8), sofrerá um Nível de Vitalidade de dano se fizer algo estrênuo (isto é, qualquer ação física que exija um teste para ter sucesso) e tomará +2 Níveis de Vitalidade de dano se for acertado no torso com um ataque desarmado ou arma de mão. Se o personagem for atacado por trás e o dano for suficiente para Incapacitá-lo ou matá-lo, pode resultar numa espinha quebrada e paralisia permanente a critério do Narrador (os Garou podem regenerar este dano).

Órgãos Vitais: Um resultado Ferido indica que o personagem está Atordoado. Um resultado Ferido

Gravemente indica que o personagem deve fazer um teste de Força de Vontade para agir em cada turno (dificuldade 8), sofrerá um Nível de Vitalidade de dano se fizer algo estrênuo (qualquer ação física que exija um teste para ter sucesso) e tomará +2 Níveis de Vitalidade de dano se for acertado nos Órgãos Vitais com um ataque desarmado ou arma de mão. Um resultado Espancado indica que o personagem não pode tomar ações posteriores por si próprio até ser ajudado ou curado.

Pernas/Pés: Um resultado Ferido Gravemente significa que o membro está quebrado e/ou inutilizado; as penalidades à Parada de Dados se aplicam a qualquer atividade que exija caminhar ou correr. Um resultado Aleijado significa que o membro foi decepado ou estourado e/ou a amputação do membro inutilizado será necessária. Os Garou são capazes de regenerar isto se puderem encontrar o membro cortado e recolocá-lo dentro de poucos turnos de combate; o membro não pode ser usado até ser plenamente curado. (Isso resultará numa Cicatriz de Batalha.)

Pontos Adicionais

Os pontos seguintes não estão incluídos na Tabela de Pontos de Impacto, mas podem ser importantes para situações onde os personagens estão tentando atacar um ponto em particular.

Alvos Extra		
Ponto	Precisão	Dano
Coração	-4	+3
Olhos	-5	+3

Coração: Este ponto é importante principalmente para personagens que estão tentando empalar vampiros.

Olhos: Personagens especialmente hábeis podem ser capazes de mirar os olhos de um oponente. Um resultado Machucado indica que o personagem está cego pelo próximo turno, um resultado Ferido pelos próximos dois turnos. Um resultado Ferido Gravemente muitas vezes indica cegueira permanente (Os Garou podem regenerar este dano).

Apêndice Dois: Modelos de Personagens

Este Apêndice contém quatro exemplos de personagens iniciais do Mundo das Trevas que foram criados usando as regras deste livro. Um modelo de personagem de **Lobisomem** foi criado no final do Capítulo Um.

Jason Caliburn

Em 1930, Jason Caliburn era um explorador durão, caçador de emoções e beerrão que viajava o mundo. Ele se envolveu com todo tipo de travessuras, desde grandes caçadas e expedições arqueológicas até tentativas de encontrar “civilizações perdidas” na América do Sul. Infelizmente para ele, foi durante esta última expedição, uma tentativa de localizar a fabulosa cidade de El Dorado, que veio a se separar de seu grupo e tropeçou nas ruínas de uma antiga cidade. Convencido de que este achado o tornaria famoso e rico, ele começou a procurar em volta. Foi quando ele perturbou – Ele. Jason nunca teve certeza de quem “Ele” era, só que era um vampiro, provavelmente muito antigo.

Ele Abraçou Jason e então o soltou no mundo. Jason foi forçado a consumir o sangue dos membros de sua expedição para sobreviver o suficiente para voltar ao Rio. Depois disso

ele lentamente trilhou seu caminho para a Europa em navios a vapor. Ele continuamente se esforçou para viver por seu velho ideal, e se limitou a beber o sangue das pessoas consideradas “más” – Nazistas, Comunistas, criminosos, esse tipo. Sua experiência nas selvas do Brasil o transformou, e ele está ficando cada vez mais cínico sobre a condição “humana”. Contudo, sua vontade é tão forte que até mesmo agora ele se agarra num estrito código de honra. Depois de quase 60 anos de existência vampírica, ele não tem ilusões sobre como a nobre humanidade realmente é, mas recusa deixar isto ser uma desculpa para afrouxar suas rédeas.

Natureza: Ranzinza

Comportamento: Galante

Clã: Gangrel

Abraço: 1936

Idade Aparente: 33

Geração: 10^a

Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 1, Esportes 3, Briga 4, Esquiva 4,



Intimidação 1, Manha 1, Lábria 1

Perícias: Empatia com Animais 1, Condução 1, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 3, Furtividade 1

Conhecimentos: Computador 1, Investigação 1, Medicina 1, Ocultismo 1, Política 1

Antecedentes: Geração 3, Recursos 3

Disciplinas: Metamorfose 2, Fortitude 1

Virtudes: Consciência 3, Auto-Controle 4, Coragem 3

Humanidade: 9

Força de Vontade: 7

Pontos de Sangue: 13

Estilo: Nenhum

Manobras Básicas (grátis): Agarrar, Golpe Rápido, Golpe Forte, Chute Rápido, Chute Forte, Bloquear, Corrida, Morder, Garra Rápida, Corte de Garra

Esportes: Pular, Levantar

Briga: Desarmar, Soco Concentrado, Estrangulamento

Esquiva: Defender Chute, Defender Soco, Deslocamento, Evasão (um Ponto de Poder não gasto)

Armas Brancas: Bater, Grande Golpe, Aparar, Contragolpe, Furar

Técnicas de Armas Brancas: Lâminas, Armas Rombudas, Lâminas de Arremesso

Técnicas de Armas de Fogo: Armas de mão, Rifles, Submetralhadoras

Imagem: Um homem bonito no início dos 30, com uma barba de um dia, um capote escuro e um chapéu – algo como um personagem de um filme de Humphrey Bogart.

Dicas de Interpretação: Pretenda ser virtuoso e honrado, mesmo se não for. Deixe seu cinismo e seu cansaço do mundo sumirem na ocasião certa. Mostre o que você sabe.

Mote: *Heroísmo? Apenas a crença infantil de que a luz brilhante mantém a escuridão longe.*

Summerset Fênix

Summerset Fênix, nascida Summerset Brooks, é a filha de um pai europeu e uma mãe chinesa. Seu pai, um diplomata britânico, levou sua família a muitos lugares como parte de sua carreira, mas ele se fixou principalmente em Hong Kong.

Lá Summerset cresceu vagando nas ruas, lutando e entrando em problemas – uma fonte de embaraço e confusão para seus pais, que apesar disso a amavam muito.

Quando ela fez 13 anos, começou a experimentar sonhos incomuns, horríveis ainda que às vezes ligeiramente proféticos. O jardineiro da família, um ancião chinês e um amigo de Summerset, soube disso e informou o Velho, um antigo senhor chinês perito nas artes marciais e, dizem alguns, na feitiçaria. O Velho investigou a situação e descobriu que Summerset era uma maga em potencial. O Velho sentou e discutiu com Summerset (que estava intrigada pelas possibilidades) e então com seus pais (que só sabiam que seus sonhos e sua brutalidade poderiam ser curados pelo Velho). Eventualmente, depois da cuidadosa persuasão por parte do Velho, eles deixaram-no levar Summerset. Ele a levou a um antigo templo na montanha, a capela de um grande grupo de Irmãos de Akasha, que a admitiram e começaram seu treinamento. Ela mudou seu sobrenome para “Fênix” em reconhecimento de sua nova vida.

Depois de muitos anos de treinamento, Summerset foi instruída pelos anciões do templo a deixar seus confins, se aventurar no mundo e combater a sombra da Tecnocracia. É uma tarefa que ela empreende alegremente; tanto o exemplo de seus pais quanto os ensinamentos de seus mestres a instruíram que o auto-sacrifício na causa da justiça e da verdade é a coisa mais nobre de todas. Exteriormente impertinente, galanteadora, feliz e negligente, por dentro ela é profundamente determinada a fazer do mundo um lugar melhor.

Tradição: Irmandade de Akasha

Natureza: Arquiteto

Comportamento: Valentão

Essência: Investigador

Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 1, Raciocínio 3

Talentos: Esportes 3, Consciência 2, Esquiva 3, Intuição 2

Perícias: Dô 2, Etiqueta 1, Armas de Fogo 2, Meditação 3, Armas Brancas 3, Pesquisa 1, Furtividade 2, Sobrevivência 1



Conhecimentos: Cultura 2, Enigmas 2, Ocultismo 1
Antecedentes: Avatar 3, Destino 3
Esferas: Forças 1, Vida 1, Mente 2, Matéria 1
Força de Vontade: 7
Arete: 3
Quintessência: 11
Paradoxo: 0
Estilo: Dô
Manobras Básicas (grátis): Agarrar, Golpe Rápido, Golpe Forte, Chute Rápido, Chute Forte, Bloquear, Corrida
Esportes: Pular, Rolamento, Levantar (1 ponto não gasto)
Briga: Rasteira, Chute Giratório, Arremesso
Dô: Nenhum (Manobras de Dô não podem ser compradas até que o personagem tenha ao menos 3 pontos em Dô).
Esquiva: Defender Chute, Defender Soco, Bloquear Arma (1 ponto não gasto)
Armas Brancas: Golpe Atordoante, Grande Golpe, Cortar, Furar
Técnicas de Armas Brancas: Lâminas, Armas Flexíveis, Bastão
Técnicas de Armas de Fogo: Armas de mão, Espingardas

Imagem: Summerset é uma mulher esbelta, provavelmente no final dos 20, com uma mistura de feições chinesas e europeias que lhe dão uma beleza celestial. Seu cabelo liso e preto lhe cai pelas costas, desembaraçados por laços ou palitos. Muitas das vezes ela tende a se vestir num “elegante casual” (isto é, roupas muito boas mas não necessariamente “fantasiada”).

Dicas de Interpretação: Coloque em evidência sobre saber exatamente o que está havendo e como lidar com isso. Contudo, ao mesmo tempo, frequentemente mostre seu senso de humor e se divirta paquerando. Você é um retrato da confiança absoluta sem a formalidade entorpecente. Mas mantenha os olhos abertos para oportunidades de lutar contra os Tecnomantes e fazer do mundo um lugar melhor; você não recebeu os dons que recebeu para que possa desperdiçá-los.

Mote: *Venha, benzinho, eu tenho algo que quero mostrar a você...*

Kevin Yee

Kevin Yee era um vitorioso. Com apenas 28 anos, ele já havia vencido dois campeonatos nacionais de kung fu, estabeleceu um kwoon na cidade onde estava ensinando muitos estudantes, casou e teve dois filhos. Contudo, sua honorável natureza evitou que ele pagasse “propina” aos tongs, e quando eles acharam que Kevin estava para destruir seus planos de montar um torneio cidadão de artes marciais, eles o mataram num “acidente” relâmpago. A polícia suspeitou que Kevin havia sido assassinado, mas não tinham provas e achavam que nunca conseguiriam trazer os assassinos à justiça. Kevin tinha seus próprios planos a esse respeito. Ele também planejava manter os tongs longe de sua família e sua escola.

Causa da Morte: “Acidente” relâmpago

Ano da Morte: 1994

Natureza: Tradicionalista

Comportamento: Crítico

Físicos: Força 4, Destreza 4, Vigor 2

Sociais: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3



Mentais: Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Talentos: Esportes 3, Briga 3, Esquiva 3, Expressão 2, Intimidação 2

Perícias: Condução 1, Etiqueta 1, Armas de Fogo 2, Liderança 2, Meditação 2, Armas Brancas 2

Conhecimentos: Burocracia 1, Computador 1, Linguística 1, Política 1, Ciência 1

Arcanoi: Encarnar 2, Insulto 2, Habitar 1

Força de Vontade: 5

Pathos: 7

Antecedentes: Eidolon 2, Lugares Assombrados 2, Memoriam 2, Status 1

Angústia: 4

Sombra: Monstro

Espinhos: Prestígio Espectral, Aliados Sombrios

Paixões da Sombra: Rasgar qualquer um que o desonre (Fúria) 3, Torturar estudantes ineptos (Crueldade) 2, Cuspir no Caminho (Rebelião)

Estilo: Kung Fu

Manobras Básicas (grátis): Agarrar, Golpe Rápido, Golpe Forte, Chute Rápido, Chute Forte, Bloquear, Corrida

Esportes: Pular, Rolo do Macaco Bêbado, Levantar (2 Pontos de Poder não gastos)

Briga: Voadora, Rasteira, Arremesso

Esquiva: Desviar Soco, Defender Chute, Defender Soco, Evasão

Armas Brancas: Bater, Golpe Atordoante, Grande Golpe, Aparar, Furar

Técnicas de Armas Brancas: Lâminas, Armas de Cabo, Bastão

Técnicas de Armas de Fogo: Armas de Mão, Espingardas

Imagem: Um chinês jovem, robusto, ainda que amável, parecendo ter 28 anos. Ele é atleticamente muscular e normalmente usa um uniforme de praticante de kung fu ou ocasionalmente um gi de karatê.

Dicas de Interpretação: Apresente dizeres chineses inescrutáveis ocasionalmente (só para mistificar as pessoas). Ensine quaisquer estudantes honoráveis que queiram aprender kung fu. Conduza-se com sabedoria, honra e

piedade.

Paixões: Proteger sua família (Amor) 4, Proteger sua escola e estudantes (Amor) 3, Trazer dor a seus inimigos (Vingança) 3

Mote: *Mesmo na morte, o Caminho deve ser seguido. Vida e morte são ambos ciclos.*

Conde Artimous ap Gwareth

Galante e incansável, o Conde passou sua vida ligado à corte de seu lorde. Ele é infalivelmente leal e fará qualquer coisa que seu lorde lhe pedir. O tempo que não passa servindo a seu lorde ele passa praticando esgrima, cortejando mulheres e lutando duelos de honra. Ele é conhecido por sua lâmina afiada, olho perspicaz e pensamento rápido.

Corte: Seelie

Legados: Paladino/Pavão

Casa: Fiona

Aspecto: Estouvado

Kith: Sidhe

Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 4

Mentais: Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Talentos: Esportes 1, Briga 2, Esquiva 3, Empatia 1, Tino 2

Perícias: Ofícios 2, Armas de Fogo 3, Liderança 2, Armas Brancas 5, Furtividade 3

Conhecimentos: Linguística 1, Gramática Mágica 2, Ocultismo 2

Artes: Princípio 1, Soberania 1, Andanças 1

Alçadas: Natureza 3, Cena 2

Antecedentes: Quimera 2, Sonhadores 1, Posses 2, Título 4, Recursos 1

Glamour: 4

Força de Vontade: 5

Banalidade: 3

Estilo: Esgrima

Manobras Básicas (grátis): Agarrar, Golpe Rápido, Golpe Forte, Chute Rápido, Chute Forte, Bloquear, Corrida

Esportes: Pular (1 ponto não gasto)

Briga: Soco Concentrado, Cabeçada, Rasteira

Esquiva: Deslocamento, Evasão (1 ponto não gasto)

Armas Brancas: Desarmar, Fleche, Grande Golpe, Aparar, Contragolpe, Cortar



Técnicas de Armas Brancas: Lâminas, Bastão, Arcos, Bestas, Lâminas de Arremesso

Técnicas de Armas de Fogo: Armas de Fogo Arcaicas, Armas de Mão, Rifles

Imagem: Um nobre sidhe extremamente formoso, extremamente bem vestido, o Conde favorece roupas que parecem sinceramente como de um filme dos “Três Mosqueteiros”: camisa branca com frente franjada e punhos franceses, colete, botas e capa, e calças coloridas. Ele usa seu florete de esgrima sempre que possível e normalmente carrega uma main-gauche (adaga de esgrima) e uma pistola de pederneira também.

Dicas de Interpretação: Nobreza, honra, coragem, valor, cavalheirismo – estas palavras definem sua vida. Personifique estas virtudes quando lidando com outros bons camaradas; lide com os maus com sua lâmina. Não tolere insultos a você nem a seu lorde. Você é um cavaleiro errante por um mundo cheio de beleza e perigo; busque os dois e trate-os devidamente. Afinal, você é um ferrabrás.

Mote: *Ao seu comando, meu lorde.*

Apêndice Três: Armas Brancas e Armas de Fogo

O uso de armas brancas no sistema Storyteller é dirigido pela Perícia Armas Brancas e as regras de Briga. As regras discutidas aqui suplementam e, em alguns casos, substituem aquelas regras.

Uso de Armas

Você não deve ter uma arma preferida. Ficar muito apegado a uma arma é tão errado quanto não conhecê-la suficientemente bem.

— Miyamoto Musashi, *Go Rin No Sho* (“A Book of Five Rings”)

Os personagens aprendem o uso de armas brancas ao comprar a Perícia Armas Brancas. Armas Brancas do personagem combinada com um de seus atributos, normalmente Destreza, cria uma Parada de Dados com a qual atacar, aparar e tentar outras manobras de combate.

Para cada ponto que o personagem tenha em Armas Brancas, ele pode escolher se familiarizar com duas das seguintes classes de armas. A habilidade de usar uma destas classes se chama uma Técnica naquela classe. Se o personagem tentar usar uma arma da qual ele desconhece a Técnica, então a dificuldade do teste é aumentada em 2. (Uma exceção: não há penalidade para o grupo Soqueiras; qualquer personagem com Armas Brancas pode conhecer esta Técnica “de graça”. A critério do Narrador, os personagens também sabem como usar clavas simples e bastões de graça).

Narradores que conduzam crônicas históricas (tais como o mundo de **Vampiro: A Idade das Trevas**) e aqueles que desejam um pouco mais de precisão provavelmente devem exigir que os jogadores comprem técnicas em armas de longo alcance usando Pontos de Poder da Perícia Arqueirismo. A conversão deve ser bastante simples de ser feita.

Técnicas de Armas

Armas de Mão

Classe	Dificuldade	Exemplos
Machados & Picaretas	6	Machado, picareta de batalha, kama
Lâminas	6	Espadas, adagas, espada gancho, katar, klaives
Armas Rombudas	4	Clavas, varas, maças, martelos, sai, tonfa, saps
Soqueiras	4	Soqueiras, yawara, bagh nakh, cestus
Armas Flexíveis	6	Morningstar, nunchaku, corrente, bastão de três partes, manriki-gusari, kusarigama, chicote, garrote, redes
Armas de Cabo	6	Lança, espeto, halabarda, guisarme, naginata
Bastão	5	Bordão, bo

Armas de Longo Alcance

Classe	Dificuldade	Exemplos
Armas de Sopro	6	Zarabatanas, fukimi-bari
Arcos	6	Arco longo, hankyu, yumi
Bestas	6	Besta, chu-ko-nu
Dardo	6	Dardo, lança de arremesso
Fundas	6	Funda, funda-bastão, estilingue
Lâminas de Arremesso	7	Faca de arremesso, shuriken, machados de arremesso
Arremessar Armas	5	Arremessar espadas, arremessar clavas

Técnicas de Armas de Mão

• **Machados & Picaretas:** Esta categoria inclui armas com um cabo e uma lâmina posta num ângulo de 90 graus em relação a ele, mais do que uma ponta reta como uma lança. Exemplos incluem o machado de batalha (uma arma comum encontrada em todo o mundo), machadinhas, picaretas de batalha, e a *kama* japonesa.

• **Lâminas:** Talvez a categoria de armas mais comum (e popular). Ela inclui a espada longa, espada larga, espada bastarda, *katana* japonesa, *darn dao* e *jien* chineses, espadão escocês, *gladius* romano e milhares de outras espadas, adagas, facas e armas relacionadas. Muitas delas são usadas para cortar e apunhalar; algumas, tais como a *katar* indiana, são usadas para perfurar o oponente ao soquear ou espetá-lo. Esta última categoria também inclui as klaives usadas pelos Garou.

• **Armas Rombudas:** As armas do início da humanidade eram bastões, e de muitas formas, é difícil melhorar uma arma tão básica. Esta ampla categoria de armas que causam dano ao esmagar e rasgar tecidos inclui clavas, bastões de esgrima, maças, martelos de guerra, *sai* e *tonfa* japoneses, e assemelhados.

• **Soqueiras:** Em essência estas armas são versões menores de armas rombudas, usadas para melhorar a força de um soco. Elas incluem o infame “soco inglês”, a *yawara* japonesa, o *cesti* romano e um rol de objetos segurados no punho.

• **Armas Flexíveis:** Esta é uma das Técnicas mais difíceis de se aprender, mas uma das mais versáteis também. Ela cobre armas que são flexíveis, tipicamente por envolverem uma corda, corrente, trança de couro ou aparelho similar. As armas são ou balançadas para que a força centrífuga gere um impacto tremendo, ou são usadas para agarrar, estrangular, e sufocar um oponente. Exemplos incluem o *nunchaku* e *manriki-gusari* japoneses, a morningstar, o bastão de três partes, o garrote e o chicote.

Se um personagem com esta Técnica conhece qualquer Manobra de Agarrar, ele pode usar a parte de corrente ou de corda da arma para ajudar com a agarrada – elas adicionam +1 à Força do lutador para propósitos de manter a agarrada.

• **Armas de Cabo:** Estas armas consistem de um longo cabo de madeira com uma lâmina de algum tipo na ponta. Elas são usadas principalmente para usar numa formação ou a cavalo; quando usada num único combate, muitas vezes é fácil para que um oponente fique “dentro” da lâmina e ataque o portador com relativa facilidade. Exemplos incluem a lança, o espeto, a *gisarme*, a alabarda, a *fauchard*, a *naginata* e *yari* japoneses e o *kwan dao* chinês.

No sistema Storyteller, se uma arma de cabo é usada numa situação onde um oponente é capaz de ficar “dentro” (ou seja, passar) a lâmina, então a dificuldade do teste do portador é aumentada em 3. Claro, o portador pode simplesmente andar para trás e tentar colocar o oponente “fora” da lâmina novamente, assim removendo esta penalidade.

Em muitos exemplos, o cabo de uma arma de cabo também pode ser usado como uma arma, assim como um bastão seria usado. Contudo, para fazer isso, o personagem deve conhecer a Técnica Bastão; Armas de Cabo não fazem parte deste conhecimento. Penalidades de “dentro” não se aplicam ao cabo de uma arma de cabo sendo usada deste modo.

Muitas armas de cabo exigem o uso das duas mãos.

• **Bastão:** Esta Técnica cobre armas tais como o bordão e o *bo japonês*. Em resumo, qualquer bastão reto e forte entre 1,5 e 2 metros.

Técnicas de Armas de Longo Alcance

• **Armas de Sopro:** Estas armas consistem de um tubo longo e fino em que o portador impele um pequeno dardo em direção do alvo. Estes dardos normalmente são envenenados. Esta categoria também inclui *fukimi-bari* – pequenos dardos soprados diretamente da boca (um dos favoritos dos ninjas).

• **Arcos:** Uma arma que consiste de um cabo flexível de madeira cujas extremidades são conectadas por uma corda; a corda é tensionada e solta, propelindo um projétil – uma flecha – com força tremenda. Arcos são usados por praticamente todas as culturas do mundo e vêm em muitas variedades.

• **Bestas:** Um arco ligado horizontalmente a uma base que pode ser carregado enquanto armado sem esforço significativo. Ele pode propelir seus projéteis, conhecidos como virotes ou setas, com força e alcance muito maior do que um arco. Bestas são usadas principalmente na Europa, embora os chineses e algumas outras culturas também os tenham desenvolvido (os chineses também criaram uma besta de repetição, o *chu-ko-nu*).

• **Dardo:** Esta classe inclui todo tipo de lanças de arremesso e armas similares. Personagens que conheçam Técnicas de Armas de Cabo podem arremessar suas lanças, mas com +1 na dificuldade.

• **Fundas:** Armas que consistem de duas cordas ligadas a uma pequena algibeira. Um único projétil, normalmente feito de pedra ou chumbo, é colocado na algibeira, e a arma é então balançada vigorosamente. No momento devido, uma destas cordas é solta, permitindo que o projétil seja arremessado com grande força. Variantes incluem a fustibal ou funda-bastão (uma funda presa a um bastão, para maior poder de arremesso) e o estilingue (uma variante moderna que incorpora cintas elásticas e uma empunhadura).

• **Lâminas de Arremesso:** Adagas de arremesso, *shuriken* japoneses (estrelas ninja), dardos e outras pequenas armas de lâmina projetadas para serem arremessadas. Estas armas às vezes são envenenadas. Esta Técnica também é usada para arremessar certas armas rombudas, tais como bumerangues.

• **Arremessar Armas:** A Técnica de arremessar armas não projetadas normalmente para serem arremessadas, tais como espadas, clavas e machados de batalha. Armas podem ser arremessadas até oito hexágonos se longas (espadas, machados) e 12 hexágonos se pequenas (correntes, facas).

Claro, estas classes de armas são um tanto subjetivas; elas

são simplesmente uma tentativa de agrupar armas em tipos razoavelmente similares. Elas também são incompletas; uma lista de todas as armas do mundo está além do alcance deste livro. Os Narradores deveriam se sentir livres para reorganizar estas classes ou criar outras conforme acharem necessário.

Por exemplo, Ethan decide que ele quer jogar com um redcap numa crônica futura de Changeling. Uma vez que os redcaps gostam de aterrorizar os humanos, ele decide usar uma arma que realmente cause medo nos corações dos homens: uma moto-serra! Ele consulta o Apêndice Três deste livro e fica horrorizado ao saber que o autor teve a audácia de não incluir uma Técnica de Arma “Moto-serra”. Depois de discutir esta brecha ofensiva de padrões autorais com seu Narrador, Ian, os dois decidem que a melhor coisa a fazer será criar uma Técnica de Arma “Ferramentas de Força”.

Atacando com Armas

Acertar um oponente com uma arma é um processo razoavelmente simples. A dificuldade de golpear um oponente é listada na tabela de Técnicas de Armas, acima. A Parada de Dados é calculada como segue:

Destreza + Armas Brancas + modificadores de Precisão da arma e/ou manobra (se algum) - penalidades do Nível de Vitalidade (se algum) = Parada de Dados.

Bem simples, realmente, uma vez que a tenha usado.

Dano de Armas

O dano das armas é, claro, Força + qualquer modificador da arma ou manobra. O Narrador pode permitir que os personagens adicionem sua Perícia Armas Brancas a esta Parada de Dados, mas como alertamos antes, isto deixará o sistema do jogo incredulamente letal a menos que o Vigor do oponente seja também subtraído.

A dificuldade é 6.

É importante notar que *as armas só causam dano Letal* – mesmo armas rombudas tais como clavas. O propósito de uma arma é causar ferimentos dolorosos a um oponente, não lhe dar um tapa de amor. Mesmo o mais simples bastão ou clava é mais violento do que o soco típico – eles podem quebrar ossos com facilidade em muitos casos. E, claro, quase não se precisa falar sobre como são as extremidades das armas. Se um personagem quiser causar dano por Contusão com uma arma, ele precisa conhecer a manobra Golpe Atordoante (veja a tabela na próxima página).

Notas

Alcance: O número listado é o alcance médio da arma em metros. Não existe modificadores para usar a arma desta distância. O alcance máximo da arma é duas vezes o número listado. Tiros dentro desse alcance têm suas dificuldades aumentadas em um. Tiros efetuados em alvos a um metro do lutador são considerados “à queima-roupa”; a dificuldade para tiros à queima-roupa é 4.

Comprimento: O tamanho da arma. A arma essencialmente estende o alcance do lutador, permitindo que ele use uma arma de combate de perto contra um alvo que não esteja próximo a ele.

Armas

Curta Distância

Arma	Origem	Técnica	I	P	D	M	Ocult.	Notas
Adaga	Várias	Lâminas	+1	+0	+1	+0	J	
Arma de Cabo	Várias	Armas de Cabo	+0	+0	+2	+0	N	Comp: 3 hex; 2M
Bagh Nakh	Índia	Soqueiras	+1	+0	+1	+0	B	
Baioneta	Várias	Lâminas	+0	+0	+2	+0	J	Comp: 1 hex
Balisong	Filipinas	Lâminas	+2	+0	+1	+0	B	
Bastão	Várias	Rombudas	+1	+0	+1	+0	J	
Bastão de Três Partes	China	Flexível	+0	+0	+3	+0	S	+2 dados Desarmar; +1 Absorv. c/Bloqueio
Bokken	Japão	Lâminas	+1	+1	+1	+0	N	
Bundi (Katar)	Índia	Lâminas	+2	+1	+2	+0	J	Adiciona a Socos; +1 Absorv. c/Bloqueio
Cajado	Várias	Bastão	+0	+1	+2	+0	N	2M, comp: 1 hex
Canivete	Várias	Lâminas	+2	+0	+1	+0	B	
Cestus	Várias	Soqueiras	+0	+0	+1	+0	J	
Chicote	Várias	Flexível	-1	+0	+1	+0	J	Comp: 5 hex; +2 dados para Desarmar
Chicote de Aço	China	Flexível	-1	+0	+2	+0	J	Comp: 5 hex; +2 dados para Desarmar
Cinquedea	Europa	Lâminas	+1	+0	+2	+0	S	
Clava	Várias	Rombudas	+1	+0	+1	+0	S	
Corrente	Várias	Flexível	+0	+0	+1	+0	J	
Espada								
Cimitarra	Várias	Lâminas	+1	+1	+2	+0	S	
Duas Mãos	Várias	Lâminas	+0	+1	+5	+0	S	2M
Espada Bastarda	Várias	Lâminas	+0	+0	+4	+0	S	
Espada	China	Lâminas	+1	+0	+2	+0	S	
Borboleta								
Espada Curta	Várias	Lâminas	+0	+0	+2	+0	S	
Espada Gancho	China	Lâminas	+0	+0	+3	+0	S	+2 dados p/ Desarmar
Espada Longa	Várias	Lâminas	+0	+0	+3	+0	S	
Facão	Europa	Lâminas	+1	+1	+2	+0	S	
Florete	Europa	Lâminas	+1	+1	+2	+0	S	
Katana	Japão	Lâminas	+1	+1	+3	+0	S	
Lâmina Larga	Várias	Lâminas	-1	+1	+3	+0	S	
Ninja-to	Japão	Lâminas	+1	+0	+3	+0	S	Ver texto
Urumi	Índia	Lâminas	+0	-1	+2	+0	S	Ver texto
Wakizashi	Japão	Lâminas	+1	+0	+2	+0		
Espeto	Várias	Armas de Cabo	+0	+0	+2	+0	N	Alcance: 20 metros; Comp: 2 hex
Estaca	Várias	Soqueiras	+0	+0	+2	+0	S	
Ferramentas de Força								
Moto-serra	Várias	de Força	-1	-1	+5	+0	N	
Broca industrial	Várias	de Força	-2	-2	+4	-1	N	
Britadeira	Várias	de Força	-2	-1	+5	-2	N	
Garotte	Várias	Flexível	-3	+0	+3	Nada	B	2M; ver texto
Kama	Japão	Machados	+0	+1	+2	+0	J	
Kris	Indonésia	Lâminas	+2	+1	+2	+0	J	
Kusari	Japão	Flexível	+0	+1	+1	-1	S	Alcance: 3 hex; +1 dado p/ Desarmar; 2M
Kusarigama	Japão	Flexível	+0	+1	+2	-2	S	Alcance: 3 hex; +1 dado p/ Desarmar; 2M

Arma	Origem	Técnica	I	P	D	M	Ocult.	Notas
Lança	Várias	Armas de Cabo	+0	+0	+4	+0	N	Alcance: 3 hex; ver texto
Maça	Várias	Rombudas	+0	+1	+4	+0	N	
Machado de Batalha	Várias	Machados	+0	+1	+4	+0	S	
Machado de Mão	Várias	Machados	+0	+0	+2	+0	J	
Mangual	Europa	Flexível	+0	+1	+2	+0	S	Ver texto
Manriki-gusari	Japão	Flexível	+0	+1	+1	+0	B	Alcance: 2 hex; 2M
Martelo de Guerra	Várias	Rombudas	+0	+1	+3	+0	S	
Morningstar	Europa	Flexível	+0	+1	+3	+0	N	Ver texto
Naginata	Japão	Armas de Cabo	+0	+0	+3	+0	N	Alcance: 3 hex; 2M
Nunchaku	Japão	Flexível	+1	+1	+3	+0	J	
Picareta de Batalha	Várias	Machados	+0	+0	+2	+0	S	
Sai	Japão	Rombudas	+1	+1	+1	+0	J	+1 Absorção se Bl +1 p/ Desamar
Shikomi-zue	Japão	Bastão+	+0	+0	+1	+0	N	Ver texto
Soqueira	Várias	Soqueiras	+0	+0	+1	+0	B	
Stiletto	Europa	Lâminas	+1	+0	+1	+0	J	Ver texto
Tonfa	Japão	Rombudas	+0	+1	+1	+0	S	+1 Absorção se Bl
Tridente	Vários	Armas de Cabo	+0	+1	+3	+0	N	Comp: 1 hex

Armas de Longo Alcance

Arma	Origem	Técnica	I	P	D	M	Ocult.	Notas
Arcos								
Arco Curto	Várias	Arcos	+0	+1	+1	Nada	S	Alcance: 100; 2M
Arco Longo	Várias	Arcos	+0	+1	+2	Nada	N	Alcance: 150; 2M
Besta	Várias	Bestas	-1	+1	+2	-1	N	Alcance: 200; 2M
Bumerangue	Austrália	Lâminas de Arremesso	+0	+1	+1	+0	J	Alcance: 40
Dardo	Várias	Dardo	+0	+0	2+	+0	N	Alcance: 40
Dardo de Guerra	Várias	Lâminas de Arremesso	+0	+0	+1	+0	J	Alcance: 25
Faca de Arremesso	Várias	Lâminas de Arremesso	+1	+0	+1	+0	B	Alcance: 20
Fukimi-Bari	Japão	Arma de Sopros	+0	+0	+0	Nada	B	Alcance: 5
Funda								
de Mão	Várias	Fundas	+1	+0	+2	+0	B	Alcance: 10
de Bastão	Várias	Fundas	+0	+0	+2	+0	S	Alcance: 12
Machado de Arremesso	Várias	Arremessar Armas	+0	+0	+2	+0	J	Alcance: 20
Shuriken	Japão	Lâminas de Arremesso	+2	+1	+1	+0	B	Alcance: 20; ver texto
Zarabatana	Várias	Armas de Sopros	+0	+1	+0	Nada	J	Alcance: 20

2M: Estas armas exigem duas mãos para serem usadas adequadamente. (O Narrador pode permitir exceções, tais como Garou na forma Crinos usando uma espada de duas mãos numa pata, mas estas deveriam apenas ser permitidas se fizerem sentido. É praticamente impossível usar um arco com uma mão, por exemplo.)

Descrição de Armas

O que segue são descrições breves das armas listadas na tabela acima. Embora existam literalmente milhares de tipos diferentes de armas que têm sido usadas por todo o mundo, existe apenas tanta diferenciação que pode ser expressada entre elas usando as regras do Sistema Storyteller (ou qualquer outro sistema de jogo). Assim, cada estatística de arma pode ser usada para muitas outras armas, que serão listadas na descrição; nesse sentido, pense em muitas das entradas na tabela como “genéricas”. Se você não ver sua arma favorita descrita em algum lugar neste livro, sintase livre para escrevê-la você mesmo, usando as entradas na tabela como um guia.

Armas de Combate de Perto

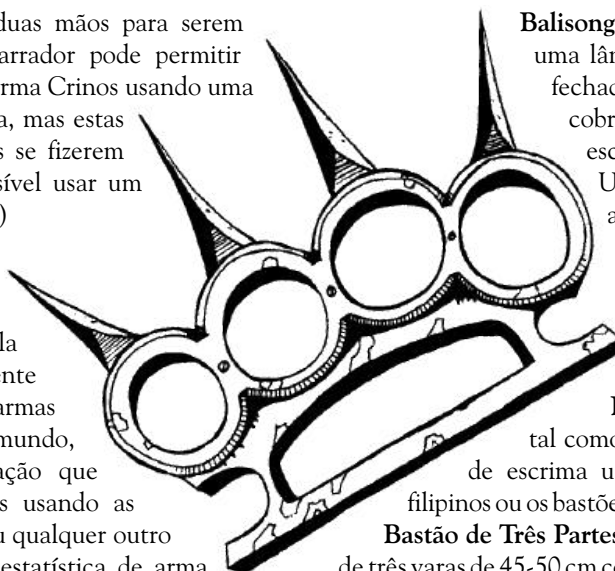
Adaga: Use estas estatísticas para muitas das lâminas de luta curtas (de 15 a 50 centímetros). A critério do Narrador, adagas maiores e mais largas podem ser o equivalente de uma espada curta em termos de dano.

Arma de Cabo: Use estas estatísticas para qualquer uma de uma variedade ampla de armas que consistem de um cabo longo com uma lâmina ou ponta afiada. Exemplos europeus incluem a picareta de furador, bardiche, bec de corbin, bill, fauchard, glaive, guisarme, alabarda, martelo de Lucern, garfo militar, partisan, ranseur e voulge; exemplos asiáticos incluem o *chai-dao*, *dai dao*, *ghi*, *ngow*, tridente de nove dragões, *tai dao*, *kwan dao* e garfo de tigre.

Bagh Nakh: Também conhecido simplesmente como “garras de tigre”, esta arma consiste de uma trava segurada na palma da mão, com “garras” longas e afiadas que se estendem por entre os dedos do usuário. Ela também toma a forma de uma soqueira com espinhos na ponta.

As estatísticas desta arma também podem ser usadas para o shuko, uma arma ninja que consiste de uma placa de metal que cobre a palma e tem espinhos que se projetam da área da palma. Em adição a estas armas, shuko eram usados por ninjas como ferramentas de escalada; usar um shuko reduz a dificuldade de qualquer tentativa de escalada em 1 (ou 2, se usa um em cada mão). Entretanto, usar um shuko evita que o personagem use aquela mão para segurar qualquer coisa que não queira perfurar.

Baioneta: Uma lâmina projetada para ser fixada na ponta de um rifle. Ela tem Comprimento de um hexágono quando presa ao rifle.



Balisong: Uma faca dobradiça filipina com uma lâmina de 15 centímetros. Quando fechada, as duas alavancas de metal cobrem a lâmina, tornando-a fácil de esconder num bolso ou numa manga.

Um usuário treinado pode sacar a arma de um modo impressionante quando a abre; isto pode ajudar em testes de Intimidação. A balisong é popularmente conhecida como uma “faca borboleta”.

Bastão: Esta é uma clava simples, tal como o cacete da polícia, os bastões de esgrima usadas em muitos estilos de luta filipinos ou os bastões *hanbo* ou *jo* japoneses.

Bastão de Três Partes: Uma arma chinesa que consiste de três varas de 45-50 cm conectados por pequenas correntes. Ela pode ser usada como um mangual para golpes mais longos (tem um comprimento de 2 hexágonos) ou dobrada como um bastão para combate de perto. Nas mãos de um usuário habilitado, ela torna mais fácil desarmar (Precisão +2) um oponente ou bloquer (+1 à absorção) seus ataques.

Bokken: Uma clava de madeira na forma de uma katana, usada por espadachins japoneses em treinamento. Contudo, o bokken em si pode ser uma arma mortal se nas mãos de alguém com treino.

As estatísticas desta arma também podem ser usadas para o *shinai*, uma “espada” feita de varas de bambu que é usada no esporte do kendô.

Bundi: Também conhecida como uma katar, esta arma indiana é uma faca larga e triangular presa a um punho, então aquela lâmina se alonga do punho do usuário. Ela inflige ferimentos largos e profundos. Por seu cabo torná-la útil quando se bloqueia armas, ela adiciona +1 à absorção quando usada para bloquear.

Cajado: Um cabo de madeira, normalmente com 1,20-1,80 metros de comprimento, segurado com as duas mãos. Ele é uma arma comum pelo mundo todo (as versões mais populares são o bastão de quarto europeu e o *bo* japonês) e é muitas vezes a primeira arma ensinada aos estudantes de artes marciais. Ele tem um Comprimento de um hexágono.

Canivete: Uma pequena faca retrátil com uma lâmina que salta quando um botão é pressionado. Uma arma de rua comum.

Cestus: Uma manopla pesada com espinhos ou botões que se projetam dela em todos os ângulos. Em termos de jogo, ela funciona do mesmo modo como uma soqueira.

Chicote: O típico chicote de 5 metros e meio, comumente usado por domadores de leão, heróis populares, torturadores e escravagistas. Ele pode ser uma arma muito versátil, permitindo um usuário habilitado atacar um oponente a 5 hexágonos de distância. Ele também pode ser usado para desarmar (Precisão +2); a critério do Narrador, ele pode envolver os pés do oponente e ser usado para

derrubá-lo (jogue Destreza + Armas Brancas, dificuldade 7, para conseguir isto; o oponente resiste jogando Destreza). Contudo, o chicote não pode causar dano à carne que está protegida por armadura.

Chicote de Aço: Também conhecido como chicote de corrente, esta arma é como um chicote padrão, exceto que é feito de varas de aço ligadas a 5 cm cada. Ele às vezes tem uma pequena lâmina cortante na ponta.

Cinqueda: Uma adaga de luta de lâmina larga; o nome significa que ela tem “cinco dedos” de largura.

Clava: Qualquer uma das milhares de armas de esmagamento diferentes usadas no mundo afora, desde o porrete grosso do homem das cavernas até a *gada* indiana ou *knobkerrie* zulu. Em alguns casos espinhos são adicionados à clava, aumentando seu dano em 1.

Corrente: Apenas isso. Ela tem um comprimento de 2 hexágonos. Como a soqueira, é a arma preferida de valentões, punks e outras escórias de rua.

Espada, Cimitarra: Uma espada fina, curvada, de um gume desenvolvida na Arábia. Use as estatísticas desta arma para armas similares (tais como a *shamshir* persa e as indianas *tulwar* e *khanda*) e para outras espadas finas que se curvam (como a etíope *shotel*, a egípcia *khopesh* e algumas espadas indianas).

Espada, Espada de Duas Mãos: Uma espada grande, reta, de dois gumes que deve ser ostentada com as duas mãos. Exemplos incluem a claymore escocesa e uma variedade de espadas alemãs.

Espada, Espada Bastarda: Uma espada de “mão e meia” popular entre alguns guerreiros medievais. Ela pode ser usada em uma ou duas mãos; se usada em uma mão, use as estatísticas de dano para espada longa

Espada, Espada Borboleta: Uma lâmina de corte curta e de um gume usada por alguns praticantes de kung fu. Frequentemente usada aos pares.

Espada, Espada Curta: Use estas estatísticas para uma ampla variedade de espadas curtas, retas de dois gumes, incluindo o *gladius* romano e algumas espadas celtas.

Espada, Espada Gancho: Uma arma de kung fu que consiste de uma vara ou lâmina que se curva num gancho grande e afiado na ponta, com uma lâmina de machado posta paralela ao cabo da espada. Elas normalmente são usadas aos pares, e são boas para desarmar um oponente (Precisão + 2) ou por vezes derrubá-lo.

Espada, Espada Longa: Qualquer uma das centenas de tipos diferentes de espadas retas de dois gumes encontradas pelo mundo. Exemplos incluem a chinesa *jian* e dúzias de tipos diferentes de espadas europeias.

Espada, Facão: Uma espada curta e pesada, com uma extremidade curvada, boa para cortar ou para aplicar golpes pesados.

Florete: Uma espada fina e leve, usada principalmente para esgrima. Ela é quase exclusivamente uma arma de perfuração, mais do que uma arma de corte. As estatísticas desta arma também podem ser usadas para outras espadas de esgrima, tais como a épée e o sabre de esgrima.

Se o florete vem equipado com um copo de empunhadura, para proteger a mão do portador, ele adiciona +1 para absorver se usado para bloquear.

Espada, Katana: A “espada de samurai” japonesa, um pouco curvada com um único gume. Tipicamente é usada em duas mãos, mas pode ser ostentada com uma mão também. Como com a kris, existe um corpo cultural e de artesanato associado à katana.

Espada, Espada de Lâmina Larga: Qualquer uma da ampla variedade de espadas de um gume, um pouco curvadas usadas por todo o mundo. Exemplos incluem a *darn dao* chinesa, vários sabres militares ocidentais e armas similares.

Espada, Ninja-to: A espada do ninja – uma espada reta de um gume, usada muito mais como uma ferramenta do que como uma arma. Ela pode ser usada para ajudar a escalar (reduza a dificuldade de escalada em 1), para cavar e para tarefas similares. A bainha é maior do que a espada e muitas vezes é usada para esconder mensagens, pó ofuscante ou outras armas. Há uma corda envolvendo a bainha que tem muitos usos diferentes.

Espada, Urumi: A indiana “espada-chicote”, consiste de duas a quatro “tiras” de aço afiadas presas a um cabo de espada. Quando usada em combate, o lutador pode fazer um teste de dano para cada lâmina que a espada tem; contudo, se tem falha crítica, ele fere a si mesmo com aquela lâmina!

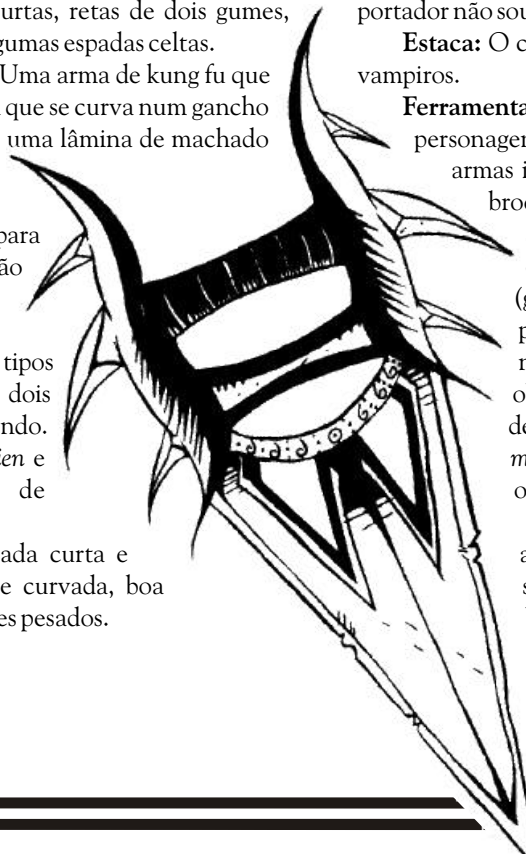
Espada, Wakizashi: Uma espada curta japonesa curvada e de um gume, normalmente usada junto com a Katana.

Espeto: Similar à arma de cabo, esta arma é essencialmente um bastão com uma adaga presa à ponta. Ele tem um comprimento de 2 hexágonos. Pode ser usado de perto ou pode ser arremessado (com +1 à dificuldade se o portador não souber a Técnica Dardo).

Estaca: O clássico cabo de madeira afiado usado contra vampiros.

Ferramentas de Força: Em campanhas modernas, os personagens às vezes querem usar alguns objetos e armas incomuns. Três destes objetos – moto-serra, brocas industriais e britadeiras – são incluídas sob este cabeçalho. Não existem escolas que ensinam Técnicas de Armas com estas bestas (graças a Deus!), mas o Narrador certamente pode permitir que os jogadores inventem uma nova técnica se acharem necessário. Estes objetos tendem a ser grandes, pesados e desajeitados para usar ou mover – mas causam muito dano e amedrontam bastante muitos oponentes.

Garotte: Isto é algo usado para estrangular alguém por trás. Muitos garottes são simplesmente pedaços de corda ou roupa. Uma vez usado com sucesso, ele é



considerado um Abraço Prolongado. Se o alvo toma cinco ou mais Níveis de Vitalidade de dano do ataque inicial, ele é considerado em sufocamento. Isto significa que ele não pode falar ou gritar e não pode absorver o dano do garotte em turnos subsequentes no abraço!

O dano inicial de um garotte é dano por Contusão. Depois que a vítima cai inconsciente, ela tomará dano Letal se o abraço for mantido. Contudo, existem garottes de arame que causam dano Letal inicialmente, ao invés de dano por Contusão; eles normalmente terminam quase decapitando a vítima.

Quando usado em conjunto com a manobra Estrangulamento, um Garotte adiciona +2 ao Dano.

Kama: Uma picareta ou foice de batalha japonesa.

Kris: Uma adaga longa e de lâmina serpenteada da Indonésia que corta fácil e profundamente. As kris são cercadas por cultura e misticismo; se acredita que os mestres da arma sejam capazes de brandir poderes mágicos também! A kris é a arma tradicional do estilo de luta Pentjak-Silat.

Kusari: Uma arma de corrente japonesa, compreendendo uma corrente de cerca de 3,5 metros com um peso numa ponta e um anel de metal na outra. Ela pode ser usada como uma corrente típica (exigindo as duas mãos para usar devidamente), ou pode ser arremessada (normalmente com a intenção de emaranhar as pernas do alvo e fazê-lo cair). Se usada com uma manobra Desarmar, se adiciona +1 dado.

Kusarigama: Similar a uma Kusari, mas ela tem um kama numa ponta ao invés de um anel de metal.

Lança: Uma arma de cabo de cavaleiros – essencialmente um espeto grande e grosso. Ela é muito pesada e longa para usar em combate normal; pode ser usada apenas para ataques a cavalo (ou, presumivelmente, numa motocicleta ou enquanto se está no teto-solar de um carro esportivo!).

Maça: Uma clava de metal com franjas na ponta, projetada para quebrar armaduras melhor que uma espada. Às vezes há uma bola com espinhos no lugar das franjas.

Machado de Batalha: Qualquer uma das dúzias de variedades de machados usados para combate. Eles são muitas vezes usados com duas mãos, mas versões de uma mão são disponíveis.

Machado de Mão: Um machado menor que o machado de batalha, usado em uma mão.

Mangual: Um cabo de madeira ou metal com duas ou mais bolas com espinhos presas nele por correntes. Isto torna muito difícil bloquear um ataque com um mangual. Se uma Manobra Bloquear é usada contra um, ele tem -1 na quantidade que adiciona ao Vigor do oponente para propósitos de absorver o dano, e o personagem que bloqueia não tem o bônus de +2 na Iniciativa do turno seguinte.

Manriki-gusari: Uma corrente de 1 metro com um peso de metal na ponta. Similar a uma kusari em muitos aspectos, mas não tão útil para desarmar oponentes.

Martelo de Guerra: Uma forma refinada de clava, com uma cabeça de martelo de metal presa a um cabo de madeira. Normalmente uma lâmina é colocada no lado oposto.

Morningstar: Um cabo com uma bola de metal com espinhos conectada a ela por uma corrente. Funciona como um mangual a respeito de bloqueios.

Naginata: Uma arma de cabo japonesa; seu uso é frequentemente ensinado para guerreiras mulheres.

Nunchaku: Duas varas curtas de madeira (30-35 cm), conectados por uma corda ou corrente de 2,5-12 cm. Nas mãos de um usuário treinado, estas armas podem ser giradas até alcançarem força o suficiente para desferir golpes letais. Elas muitas vezes são usadas aos pares, uma em cada mão.

Picareta de Batalha: Uma arma de perfuração parecida com uma adaga presa num ângulo de 90 graus a um cabo. Às vezes é conhecida como “pinça”.

Sai: Um garrote japonês que consiste de uma empunhadura de metal com dois forcados largos que se estendem dela. Ela não é afiada; ao invés disso, é uma arma de esmagamento, como um bastão. Ela adiciona em bloqueio (+1 para absorver) e em desarmar (+1 dado).

As estatísticas desta arma também podem ser usadas para a *jutte* (que também tem um forcado), a *nunte* (que tem um forcado invertido) e a *tjabang* da Indonésia.

Shikomi-zue: Um tipo especial de bastão usado pelos ninjas. Ele é oco, com uma lâmina fina ou uma corrente oculta dentro. Quando ativada, a arma oculta é solta, normalmente surpreendendo o oponente do ninja o bastante para o ninja feri-lo. O lutador deve conhecer as Técnicas de Armas de Cabo ou Flexíveis para usar a arma oculta adequadamente.

Soqueira: Quatro anéis grossos de metal presos a uma barra ou alavanca de metal de algum tipo, projetada para ser usada em torno dos dedos de um punho para aumentar o poder do soco. Se usada por si só, use o dano listado; se usado com uma Manobra Soco, adicione +1 ao dano da manobra, que se torna dano Letal.

Stiletto: Uma adaga de aço fina projetada para passar pela armadura facilmente. Na maioria dos casos, um stiletto é realmente um furador de gelo melhorado, mas ele faz o que tem que fazer muito bem. Reduza a Pontuação de Armadura de qualquer armadura que um oponente esteja usando pela metade se ele for atacado com um stiletto.

Tonfa: Uma arma japonesa estilo clava, que consiste de um bastão com uma empunhadura disposta perpendicularmente em torno de 1/3 da ponta. Isto facilita o uso da arma para golpear ou bloquear (+1 à absorção). Um cacetete de policial é um primo próximo – praticamente idêntico.

Tridente: Uma arma curta como um espeto com três pontas usadas para estocar. Ela tem um comprimento de 1 hexágono.

Armas de Longo Alcance

Arco, Curto: Qualquer um dos arcos menores usados em todo o mundo, tais como o japonês *hankyu*. Arcos curtos muitas vezes são compostos (feitos de mais de um material), por causa da força e flexibilidade, ou feitos com perfis especiais (curvado, recurvado, de quatro curvas e assim por diante) para melhorar sua força.

Arco, Longo: Qualquer um dos arcos longos usados em todo o mundo, tais como o arco longo de madeira de teixo ou os japoneses *diakyu* ou *yumi*.

Os jogadores devem notar que o dano que um arco causa depende tanto da flecha quanto da força do arco. Se um personagem usa pontas de flechas maiores ou mais largas, tais como a ponta de flecha japonesa *frog-crotch*, ele pode causar +1 de dano.

Besta: Um arco posto horizontalmente num cabo, tornando possível transportá-lo carregado e mirar como uma arma. Seu projétil é chamado virote ou seta. Elas são extremamente poderosas; tipicamente uma manivela ou outra ferramenta é usada para armá-la. Bestas medievais têm um alcance maior do que arcos, mas são muito, muito mais lentas de usar (em torno de um virote por minuto, contra de 6 a 12 flechas por minuto para um arco). Bestas modernas são um tanto mais rápidas de usar, mas ainda não tão rápidas quanto um arco.

Use estas estatísticas para todas bestas de tamanho médio, desde os tempos medievais até agora. Para bestas menores (tais como a versão moderna do tamanho de uma pistola), reduza o alcance, Iniciativa, e Dano proporcionalmente.

Bumerangue: Uma clava de arremesso de madeira moldada aerodinamicamente pelos aborígenes da Austrália (algumas outras culturas criaram armas similares). Se o bumerangue erra seu alvo, ele voltará às mãos de seu arremessador (dado que o arremessador não se mova antes disso, uma vez que o bumerangue volta ao ponto do qual foi arremessado). Um personagem pode tomar outras ações no turno em que ele pega seu bumerangue (incluindo arremessar o bumerangue novamente).

Dardo: Um espeto de arremessar curto. O alcance pode ser dobrado se o personagem usar um atlatl, ou lançador de espetos.

Dardo de Guerra: Um dardo projetado para uso em combate.

Faca de Arremesso: Qualquer faca que é aerodinamicamente moldada para ser arremessada. Normalmente elas não podem ser usadas em combate de perto muito bem (-1 para o dano da adaga).

Fukimi-bari: Pequenas agulhas mantidas na boca pelo ninja e cuspidas em oponentes próximos. Elas normalmente são envenenadas e não podem penetrar em armadura.

Funda: Duas cordas presas a uma algibeira. Um projétil de funda (normalmente feito de chumbo) ou pedra de funda era colocada na algibeira, e a arma toda era girada para ganhar força. No momento certo, uma das cordas é solta, arremessando o projétil no oponente. Algumas versões eram presas a bastões, para adicionar força e aumentar o alcance.

Machado de Arremesso: Um pequeno machado que servia para arremessar.

Shuriken: “Jogar estrelas”, popular entre os ninjas. Elas vêm numa ampla variedade de formas. Tendem a ser uma arma irritante porém séria, embora um mestre possa causar danos graves com elas, e às vezes sejam envenenadas. Um personagem pode arremessar um shuriken por turno para cada ponto que tem em Armas Brancas.

Use estas estatísticas para qualquer outra lâmina de arremesso não adaptável para uso em combate de perto, tal como a indiana *chakram* (um disco ou anel laminado de metal).

Zarabatana: Um tubo de madeira ou metal pelo qual dardos são disparados num oponente ao usar o sopro do lutador para propeli-los. Alguns ninjas usam uma zarabatana pequena e oculta chamada *fukiya*.

Armas de Fogo

As regras seguintes são alterações e modificações das regras para armas de fogo. Sinta-se livre para usar as regras antigas se achá-las mais fáceis.

Técnicas de Armas de Fogo

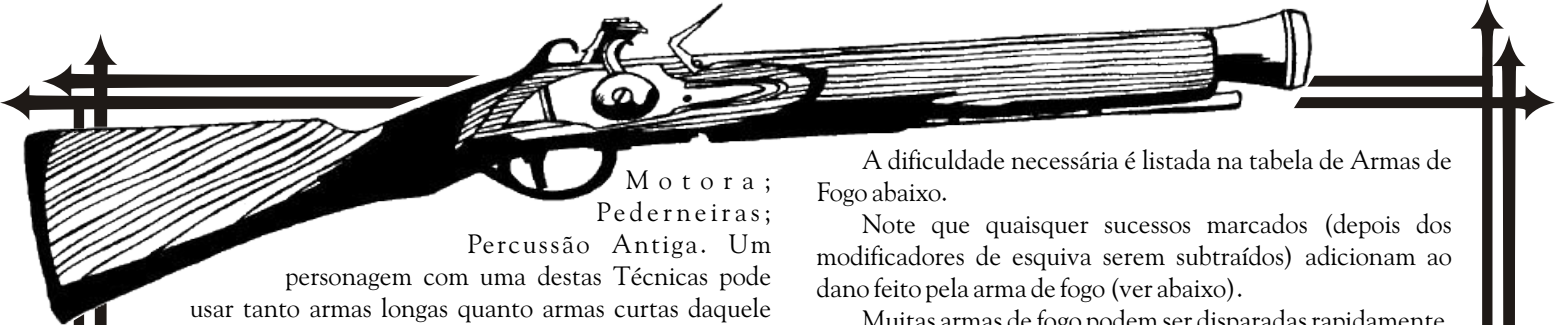
Classe	Exemplos
Arcaicas	Armas de fogo pré-modernas
Armas de Mão	Qualquer pistola, desde revólveres a semi-automáticas
Rifles	Rifles de caça, rifles sniper
Escopetas	Escopetas de caça, Ithaca MAG-10, Remington 870 P, Franchi SPAS-12, Mossberg M500
Sub-metralhadoras	Uzi, Thompson, Ingram MAC-10, Intratec TEC-9, H&K MP5
Fuzis de Assalto	Steyr AUG, Colt M-16, FN-FAL, AK-47
Armas Pesadas	Metralhadoras, fuzis sem recuo, lançadores de granada, morteiros, lança-mísseis de ombro

Técnicas de Armas de Fogo

Armas de Fogo é a Perícia que conduz o uso de todo tipo de armas, similar ao modo pelo qual Armas Brancas conduz o uso de todas as armas de combate de perto. Contudo, nem todas as armas são iguais. Assim, as armas de fogo são agrupadas em Técnicas. Para cada ponto em Armas de Fogo, o personagem pode escolher duas dessas Técnicas. Se ele tentar usar uma arma de fogo da qual ele não conhece a Técnica, a dificuldade de seu teste é aumentada em 1.

• **Arcaicas:** Esta categoria ampla cobre todas as armas de fogo “pré-modernas”, definidas aqui como inventadas antes de 1800 – canhões baseados em pólvora e armas de fogo manuais que foram desenvolvidas desde o século XIV. Incluem mosquetes, armas de pederneira, de mola-motora, snaphaans, de carregar pela frente, a “Brown Bess” usada pelos soldados britânicos durante a Guerra da Revolução, os mosquetes carregados pelos conquistadores espanhóis e muitas outras armas. Estas armas são lentas e desajeitadas de usar; para propósitos de jogo, assuma que um personagem pode atirar uma vez a cada 20 segundos!

Esta técnica é raramente comprada por personagens modernos; para campanhas históricas, o Narrador pode desejar abolir-la e usar estas Técnicas: Mosquetes; Mola-



Motora;
Pederneiras;

Percussão Antiga. Um

personagem com uma destas Técnicas pode usar tanto armas longas quanto armas curtas daquele tipo. Veja a tabela abaixo para datas aproximadas para estas tecnologias.

• **Armas de Mão:** Pequenas armas projetadas para serem atiradas com uma mão e carregadas facilmente num coldre. Elas incluem rovíveres, que guardam balas num cilindro rotativo (que normalmente limita o número de disparos que podem ser efetuados antes de ter de recarregar a 6), e semi-automáticas, que guardam balas num “pente” ou câmara (que pode variar em tamanho desde 4 a 100 balas, dependendo do tipo de pente e o tamanho da arma). Em adição a seu tamanho de pente listado, as semi-automáticas podem guardar uma bala extra na agulha.

Armas de mão não são armas automáticas – elas só disparam uma bala por puxada do gatilho. Contudo, algumas delas podem ser atiradas muito rapidamente (3-4 vezes por turno para um usuário experiente).

• **Rifles:** Armas maiores atiradas do ombro (o tamanho do cano aumenta a precisão da arma e permite um maior alcance de disparo). Elas são muito comuns devido a seu uso em caçadas; elas não são tão comuns para aplicações militares como já foram, devido ao advento dos fuzis de assalto.

• **Escopetas:** Armas atiradas do ombro que disparam cartuchos cheios de grãos de chumbo (ou às vezes “balas” de metal sólido), ao invés de balas. Os grãos de chumbo pulverizam uma área ampla, permitindo que o atirador acerte vários alvos ao mesmo tempo. Muitas vezes usadas para caçar, mas também adaptadas para aplicações da polícia e militares.

• **Sub-metralhadoras:** Pequenas armas automáticas, difíceis de usar devidamente sem treino. Tipicamente elas têm câmaras de 32-40 balas e são disparadas em rajadas de três tiros.

• **Fuzis de Assalto:** A arma militar padrão na era moderna – um fuzil com capacidades de disparo automático, normalmente construído para resistir a grandes níveis de estresse. Eles tipicamente têm câmaras de 30-40 tiros.

• **Armas Pesadas:** Uma ampla categoria que cobre muitos tipos diferentes de armas grandes, incluindo metralhadoras, armas sobre veículos, rifles sem recuo, lança-mísseis, lança-chamas, lançadores de granadas, mísseis de ombro, morteiros e aparelhos similares.

Atacando com Armas de Fogo

A Parada de Dados para testes de ataque de Armas de Fogo é calculado como segue:

Destreza + Armas de Fogo + modificador de Precisão da arma - penalidades de Níveis de Vitalidade (se algum) = Parada de Dados.

Claro, se um oponente esquiva, seus sucessos irão subtrair dos sucessos marcados neste teste.

A dificuldade necessária é listada na tabela de Armas de Fogo abaixo.

Note que quaisquer sucessos marcados (depois dos modificadores de esquiva serem subtraídos) adicionam ao dano feito pela arma de fogo (ver abaixo).

Muitas armas de fogo podem ser disparadas rapidamente, permitindo que o atirador dispare mais de um tiro por turno de combate. Isto é refletido na Cadência da arma na Tabela de Armas de Fogo abaixo – a Cadência é o número máximo de tiros que podem ser disparados com aquela arma em qualquer turno. A Cadência não se aplica a ataques automáticos, apenas a rajadas de três tiros ou ataques de um tiro só.

Efetuar disparos múltiplos exige que o atirador divida sua Parada de Dados quando jogando para acertar. Adicionalmente, existe um cumulativo de +1 à dificuldade para cada tiro após o primeiro (segundo tiro a +1, terceiro a +2, e assim por diante). Contudo, não há penalidade para atirar em alvos separados.

Os personagens podem carregar e usar uma arma em cada mão se quiserem, mas as mesmas penalidades se aplicam. Cada tiro após o primeiro, a despeito de qual arma é tomada, sofre a penalidade na dificuldade.

Dano de Armas de Fogo

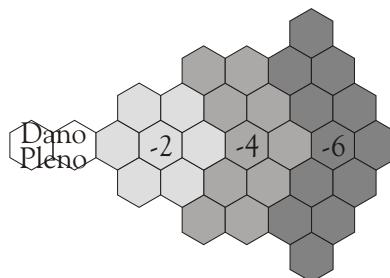
As armas de fogo sempre causam dano Letal, claro. A Parada de Dados é calculada como segue:

Pontuação de Dano da Arma de Fogo (incluindo qualquer modificador para tipo de munição usada) + sucessos marcados no teste de ataque (depois dos modificadores de esquiva) = Parada de Dados.

A dificuldade deste teste é 6.

Note que as pontuações de Dano da arma de fogo são baseadas no tamanho, ou no calibre, do projétil que disparam, mais outros modificadores para tipos de munição exóticas, como descrito abaixo. Calibres são dados em décimos de polegada ou milímetros. Note que a tabela abaixo apenas fornece uma dimensão da bala, a “largura”, e não inclui o comprimento. Pode haver, por exemplo, muitos comprimentos diferentes de balas de 9mm – 9x17mm, 9x19mm, 9x29mm, e assim por diante – mas para propósitos de jogo, o comprimento faz relativamente pouca diferença.

O dano da escopeta difere um pouco do dano causado por outras armas, por causa da cobertura dos fragmentos (se a escopeta está usando balas – projéteis sólidos de metal – trate-a como uma arma normal). Fragmentos de escopeta causam dano completo a qualquer alvo nos primeiros dois hexágonos na frente do atirador. Para os dois hexágonos além desses, elas perdem 2 pontos de dano, mas a rajada se espalha em um hexágono de cada lado (criando um efeito “cone”). Isto continua até os pontos de dano terem acabado.



Modificadores para Munição

Munição Perfurante: Estas balas são projetadas para passar pela armadura (e outros obstáculos) mais facilmente. Se o alvo está protegido pela armadura ou algum outro objeto que torna mais difícil feri-lo, a proteção que o item oferece é cortada pela metade.

Munição Perfurante Explosiva: Combina uma Munição Perfurante e um efeito Explosivo.

Munição Perfurante Incendiária: Combina uma Munição perfurante e um efeito Incendiário.

Sem cápsula: Este tipo de bala tem o propulsor moldado em torno da própria bala. Não há cápsula da bala para a arma ejetar, o que não apenas significa que não há cápsulas como evidências, mas aumenta a cadência de tiro da arma. Aumente a Cadência (veja a Tabela de Armas de Fogo, abaixo) em 1. Munição sem cápsula é rara.

Duplex: Uma forma de bala que é duas balas moldadas numa. Estas balas se separam ao atirar. O atirador faz dois testes para acertar, e um teste de dano para cada teste para acertar bem sucedido.

Equalloy: Uma bala formada de alumínio com uma camada de nylon, podendo ser disparada a velocidades muito altas e se expandir dentro da vítima quando acerta, causando grande dano.

Explosiva: Uma bala com uma ponta oca cheia com uma substância líquida (normalmente mercúrio). Ao entrar em contato com a vítima, o líquido “explode” para fora, causando grandes ferimentos.

Fibra de Vidro/Plástico: Estas balas são difíceis de detectar com raios x ou durante uma autópsia e assim são preferidas por alguns assassinos.

Fléchette: Uma fléchette não é uma bala, mas uma pequena “flecha” de metal numa cápsula em formato de bala. A cápsula cai ao atirar, permitindo que as fléchettes dentro viagem longas distâncias (alcance x1.5). Quando acertam seu alvo elas cortam a armadura facilmente (o efeito da armadura é dividido pela metade) e causam terríveis ferimentos.

Glaser: Esta bala contém muitos fragmentos de metal, tornando-a um cartucho de escopeta com o alcance de uma bala. Ela causa dano massivo à vítima quando os fragmentos explodem para fora com o contato. Contudo, devido a este efeito, ela não funciona muito bem em situações em que uma vítima está protegida por cobertura; reduza o dano em 4 em tais casos.

Gyrojet: Esta bala é como um foguete em miniatura, com seu próprio suprimento de combustível. Isto permite viajar grandes distâncias (alcance x1.5) e também significa que ela não precisa de uma cápsula separada (aumente a Cadência em 1). Ela também tem muito pouco recuo (reduza o aumento de dificuldade de tiros múltiplos em 1). Contudo, uma pistola especial é necessária para disparar munição Gyrojet; ela não funciona em armas comuns (e munição comum não funciona numa pistola Gyrojet).

Munição

Calibre	Dano	Usos Comuns
.22	4	Armas de Mão, Rifles
.22 LR/5.7mm	4	Armas de Mão, Rifles, Fuzis
.223/5.56mm OTAN	7	Fuzis de Assalto
.30	4	Armas de Mão
.30-06	8	Rifles
.32/7.65mm	5	Armas de Mão
.357 M	5	Armas de Mão
.38/.380	4	Armas de Mão
.40	5	Armas de Mão
.41 M	5	Armas de Mão
.44 M	6	Armas de Mão
7.62mm OTAN	7	Fuzis de Assalto
9mm	4	Armas de Mão, SMG
.45	5	Armas de Mão, SMG
10mm	5	Armas de Mão
11mm	6	Armas de Mão
.50	6	Armas de Mão
Modificador	Dano	Notas
Perfurante	-1	Reduz Armadura a 1/2
P Explosiva	+0	Reduz Armadura a 1/2
P Incendiária	+0	Reduz Armadura a 1/2
Sem Cápsula	+0	+1 à cadência
Duplex	-2	Dois “tiros”
Equalloy	+2	
Explosiva	+1	
Fibra de Vidro/Plástico	+0	Dificuldade de localizar no corpo
Fléchette	+2	alcance x1.5, Armadura 1/2
Glaser	+2	
Gyrojet	+0	+1 cadência, alcance x1.5
Ponta Oca	+2	
Glaser Melhorada	+3	
Incendiária	+1	Pode incendiar
Veneno	+0	Pode envenenar a vítima
Ogiva Reversa	+2	Reduz Armadura a 1/2
Borracha	+0	Dano de Contusão
Semi-Perfurante	-1	Reduz Armadura a 1/4
Spartan	+2	
Urânio	+2	
Empobrecido		
Thunderzap	+3	
Tracejante	+0	-1 dificuldade após 1º tiro
Acrobata	+2	

Ponta Oca: Também conhecida como munição “dum-dum”, estas balas tem parte de seu revestimento de metal cortado, expondo o centro de chumbo. Isto faz com que a bala “cresça” quando acerta o alvo, criando grandes ferimentos. Atirar através de cobertura tem o mesmo efeito nesta bala como nas balas Glaser.

Glaser Melhorada: Como uma bala Glaser mas melhor, e ela não sofre qualquer redução no dano quando o atirador dispara através de cobertura.

Incendiária: Esta bala contém uma pequena quantidade de material inflamável que incendeia quando a bala acerta seu alvo. Isto é útil para explodir tanques de gasolina e causar outros efeitos espetaculares.

Veneno: Uma bala comum que é coberta com um veneno. A vítima pode sofrer os efeitos do veneno depois que ela é acertada (consulte “Venenos”, abaixo, para mais informação).

Ogiva Reversa: Esta bala tem uma forma especial que a permite cortar facilmente a armadura (ela divide o efeito da armadura pela metade) causando ainda tremendo dano.

Borracha: Balas de borracha causam a mesma quantidade de dano que balas comuns, mas infligem dano por Contusão ao invés de dano Letal.

Munição Semi-Perfurante: Uma bala com um centro de aço ao invés de chumbo, criando um leve efeito de perfuração.

Spartan: Uma mistura de polímero e poeira de chumbo moldada na forma de uma bala. O projétil se fragmenta quando acerta seu alvo. Funciona exatamente como uma bala Glaser.

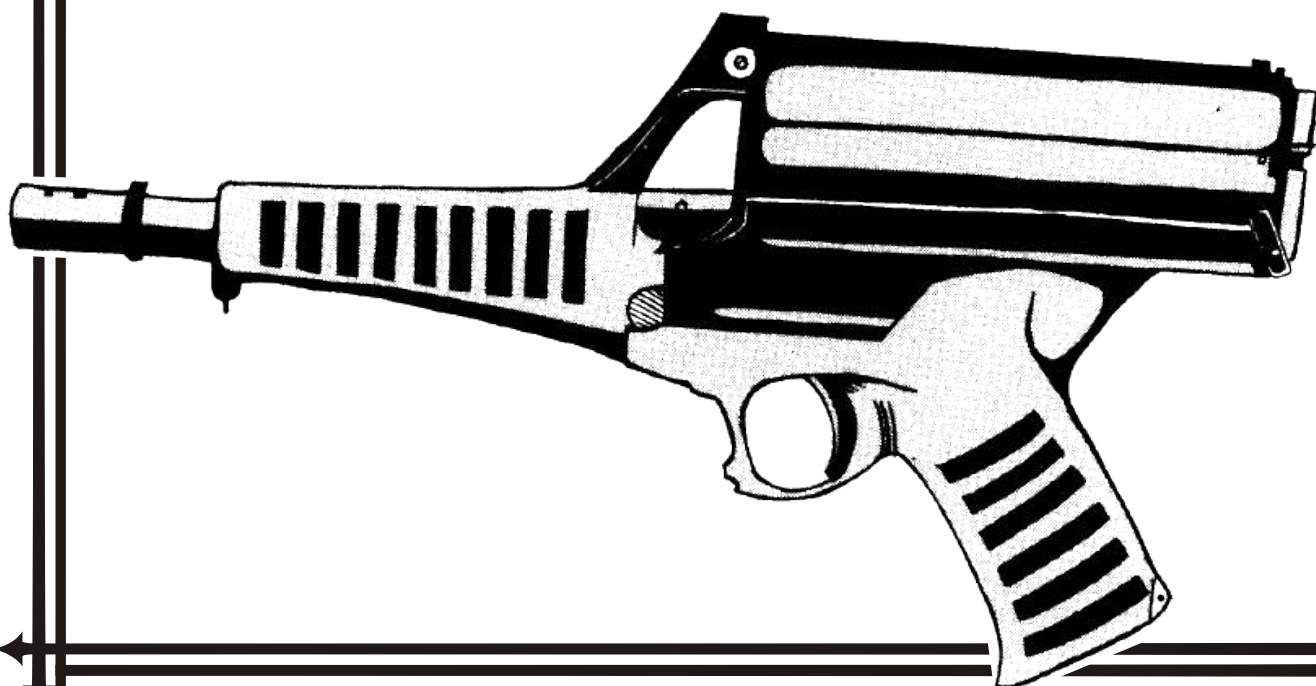
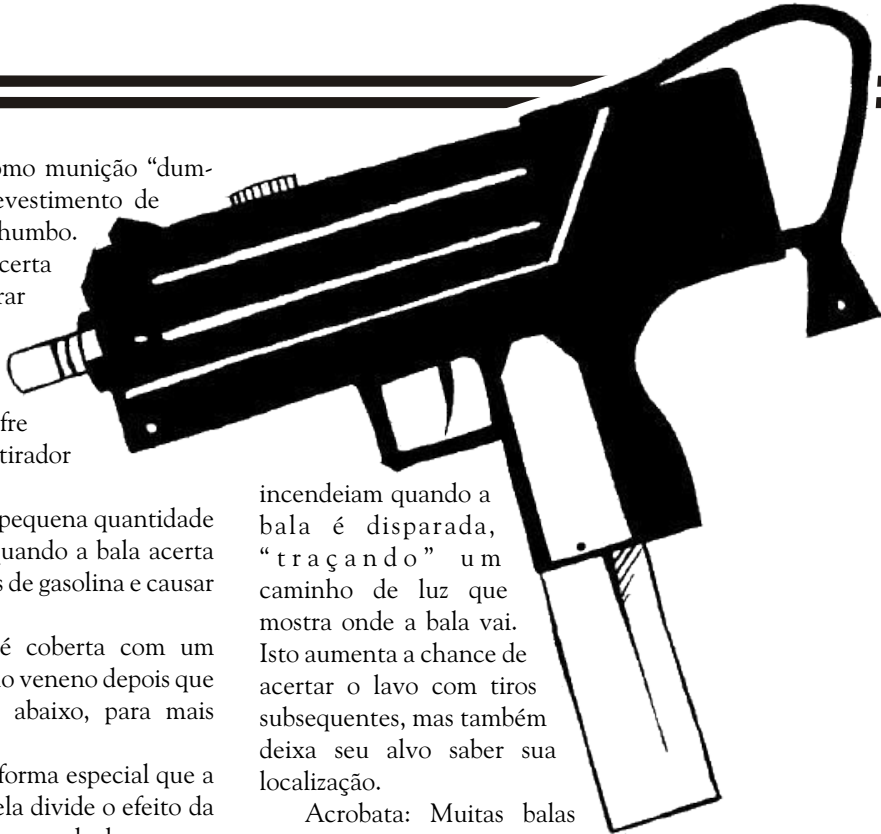
Urânio Empobrecido: Urânio empobrecido (não-radioativo) é mais pesado do que chumbo, permitindo que a bala seja menor ainda que pese o mesmo. Isto significa que mais explosivo pode ser incluído, fazendo com que a bala vá mais rápido e acerte o alvo com mais força.

Thunderzap: Um tipo de bala plástica que se espalha dentro do corpo da vítima (assim como a bala de Ponta Oca).

Tracejante: Uma bala contendo materiais químicos que

incendeiam quando a bala é disparada, “traçando” um caminho de luz que mostra onde a bala vai. Isto aumenta a chance de acertar o alvo com tiros subsequentes, mas também deixa seu alvo saber sua localização.

Acrobata: Muitas balas giram em torno de seu eixo, fazendo-as voar direto ao alvo. Não as balas acrobatas. Elas rolam sem parar, então que quando acertam o alvo, elas o rasgam e ricocheteiam dentro de seu corpo, causando terríveis ferimentos.



Modificadores para Munição de Escopetas

Bomba de Ar: Este cartucho é projetado para explodir no ar perto do alvo, derrubando-o. Ele causa dois Níveis de Vitalidade de dano por Contusão extras num raio de 2 hexágonos.

Bala de Perfuração: Uma bala de escopeta com um efeito de perfuração (armadura é dividida pela metade).

Bala BRI: Uma bala que é feita mais na forma de uma bala do que cartuchos normais, dando-a maior alcance (alcance x1.5)

Explosivo: Uma bala que explode com o impacto, causando +2 de dano Letal num raio de 2 hexágonos.

Bola de Fogo: Este cartucho é cheio com material inflamável que queima numa bola de fogo num raio de 1 hexágono do impacto. Objetos inflamáveis na área podem pegar fogo.

Chama: Este cartucho não causa dano; ao invés disso, ele cega a vítima temporariamente. Se o ataque acerta, o atirador joga 8 dados, dificuldade 7; cada sucesso obtido significa um turno de cegueira (cada sucesso da esquiva do personagem reduz este total em um). Se 7 sucessos ou mais forem alcançados, a cegueira pode ser permanente (a critério do Narrador).

Fléchette: Similar às fléchettes usadas em balas, mas maiores e mais letais.

Gelo: Uma bala feita de gelo sólido. Balas de gelo não causam dano extra, mas uma vez que derretem, a causa da morte se torna um mistério.

Arrombadora: Este cartucho é cheio com pó metálico, que a torna útil para explodir fechaduras. Se usada contra um alvo, causa -4 de dano.

Atirador de Corda: Este é realmente um anexo que usa a força do cartucho da escopeta para atirar uma corda e presilha.

Tiro de Borracha: Um cartucho de escopeta atirado com grandes fragmentos de borracha. Isto converte o dano da escopeta em dano por Contusão.

Silencioso: Este cartucho fléchette é construído para que os gases que o impulsionam sejam presos dentro do próprio cartucho, silenciando o disparo (+3 dificuldade para testes de percepção).

Fumaça: Uma granada de fumaça em miniatura na forma de um cartucho de escopeta; ela cria uma nuvem de fumaça com raio de 3 hexágonos.

Gás Lacrimejante: Uma granada de gás lacrimejante em miniatura na forma de um cartucho de escopeta; ela cria uma nuvem de gás lacrimejante com raio de 3 hexágonos. (veja abaixo para efeitos do gás lacrimejante).

Munição de Escopeta

Bitola	Dano	
8	8	
10	8	
12	8	
20	7	
.410	6	
Modificador	Dano	Notas
Bomba de Ar	+2	Explosão e Contusão
Bala de Perfuração	-1	Armadura /2
Bala BRI	+0	Alcance x1.5
Explosivo	+2	Explosão
Bola de Fogo	+2	Explosão
Chama	N/A	Cega alvo
Fléchette	+2	Alcance x1.5 Armadura/2
Gelo	+0	Oculto causa da morte
Arrombadora	-2	Usado para abrir portas
Atirador de Corda	N/A	Lança uma linha
Tiro de Borracha	+0	Dano por Contusão
Silencioso	-1	Silencioso
Fumaça	N/A	Cria nuvem de fumaça
Gás Lacrimejante	N/A	Cria nuvem de gás lacrimejante

Armas de Fogo Arcaicas

Arma de Fogo	Dif	Alc	CdT	Ocult	Pente	I	P	Dano
Pistola Mosquete (XV)	8	20	1	J	1	+0	+0	5
Rifle Mosquete (XV)	8	40	1	N	1	+0	+0	5
Pistola Mola-motora (XVI)	8	20	1	J	1	+0	+0	5
Rifle Mola-motora (XVI)	8	40	1	N	1	+0	+0	5
Pistola Pederneira (XVII)	8	20	1	J	1	+0	+0	5
Rifle Pederneira (XVII)	8	40	1	N	1	+0	+0	5
Pistola de Duelo (1770)	7	25	1	J	1	+0	+0	5
Rifle "Brown Bess" (XVIII)	7	40	1	N	1	+0	+0	5
Pistola Percussão (XIX)	7	20	1	J	1	+0	+0	5
Rifle Percussão (XIX)	7	40	1	N	1	+0	+0	5

Armas de Fogo Modernas

Arma de Fogo	Dif	Alc	CdT	Ocult	Pente	I	P	Dano
Revólveres								
Colt Anaconda .44 M	6	35	2	J	6	+0	+0	6
Colt Python .357 M	6	25	2	B	6	+0	+0	5
Drringer .38	6	15	2	B	2	+1	-1	4
Llama Comanche .38	6	25	3	B	6	+0	+0	4
Ruger Super Redhawk .44 M	6	35	2	J	6	+0	+0	6
S&W Modelo 57 .41 M	6	25	3	B	6	+0	+0	5
Semi-Automáticas								
AMT Automag .45 M	6	35	3	J	7	+0	+1	6
Beretta 92 9mm	6	25	4	B	15	+0	+0	4
Calico M-950 9mm	6	25	4	J	100	+0	+0	4
Colt M1911A .45	6	35	3	B	7	+0	+1	5
Desert Eagle .50	6	35	3	J	9	+0	+1	6
Glock 17L 9mm	6	30	4	B	19	+1	+1	4
Glock 20 10mm	6	30	3	B	15	+1	+1	4
H&K P9S 9mm	6	25	4	B	9	+1	+0	4
L.A.R. Grizzly .45	6	5	3	J	7	+0	+0	5
MBA Gyrojet Pistol 13mm Gy	6	40	4	J	8	+0	+1	6
Ruger Mk. II .22	6	25	3	B	10	+0	+1	4
SIG/SAUER P226 9mm	6	30	4	B	20	+1	+1	4
SIG/SAUER P229 .40	6	30	4	B	12	+1	+1	5
S&W ASP 9mm	6	25	4	B	7	+0	+1	4
S&W Modelo 1006 10mm	6	30	3	B	9	+0	+0	5
Walther PPK-S .380	6	25	3	B	7	+1	+0	4
Rifles								
Calico M-105 .22	7	200	1	N	100	+0	+0	4
Colt Sporter Delta 5.56mm	7	200	1	N	20	+0	+0	7
Galil Sniper Rifle 7.62mm	7	300	1	N	25	-1	+2	7
H&H African .45 M	7	200	1	N	2	+0	+0	7
McMillan M-87 .50	7	300	1	N	5	+0	+1	6
Steyr SSG-69 7.62mm	7	200	1	N	10	+0	+0	7
SVD Dragunov 7.62mm RL	7	650	1	N	10	-1	+3	7
Walther WA-2000 Sniper 7.62	7	650	1	N	6	-1	+3	7

Arma de Fogo	Dif	Alc	CdT	Ocult	Pente	I	P	Dano
Escopetas								
AAI CAWS Flechette	6	AE	2	S	12	+0	+0	8
Entry Team Striker 12	6	AE	2	S	12	+0	+0	8
Franchi SPAS-12 12	6	AE	2/3T	S	8	+0	+1	8
Ithaca MAG-10 10	6	AE	2	S	2	+0	+0	8
Jackhammer Mk 3A-2 12	6	AE	2/3T	S	10	+0	+0	8
Mossberg M500 12	6	AE	2	S	7	+0	+1	8
Remington 870P 12	6	AE	2	S	8	+1	+1	8
Street Sweeper 12	6	AE	2/3T	S	20	+0	+0	8
USAS-12 12	6	AE	2/3T	S	20	+0	+1	8
Submetralhadoras								
H&K MP5 9mm	6	50	3/3T	S	30	+1	+1	4
Ingram MAC-10 .45	6	35	3/3T	J	32	+0	+0	5
Intratec TEC-9 9mm	6	35	3/3T	J	32	+0	+0	4
Skorpion M-61 .32 Cz	6	30	3/3T	J	20	+0	-1	5
Spectre M-4 9mm	6	50	3/3T	S	50	+0	+1	4
Uzi 9mm	6	50	3/3T	S	40	+0	+1	4
Mini-Uzi 9mm	6	35	3/3T	J	20	+1	+1	4
Micro-Uzi 9mm	6	25	3/3T	J	15	+2	+1	4
Fuzis de Assalto								
AK-47 7.62mm R	7	150	3/A	N	30	+0	+1	7
Colt M-16A1 5.56mm	7	150	3/A	N	30	+0	+1	7
FN-FAL 7.62mm	7	150	3/A	N	20	+0	+0	7
L85A1 5.56mm	7	150	3/A	N	30	+0	+0	7
Steyr AUG 5.56mm	7	150	3/A	N	42	+0	+1	7

Armas Pesadas & Variadas

Arma de Fogo	Dif	Alc	CdT	Ocult	Pente	I	P	Dano
Armas Pesadas								
Lança-chamas	7	50	1	N	10	+0	+0	8
M-60 7.62mm Machine Gun	7	400	5/A	N	100	+0	+0	7
Rifle Sem Recuo 57mm	7	500	1	N	1	+0	+0	9
Stinger SAM	8	1000	1	N	1	-1	+0	10
Granadas								
Granada de Fragmento	4	30	1	B	1	+0	+0	6
Granada de Concussão	4	30	1	B	1	+0	+0	4
Granada de Fumaça	4	30	1	B	1	+0	+0	Texto
Gás Lacrimogênte	4	30	1	B	1	+0	+0	Texto

- 3T: Esta arma pode ser disparada em rajadas de três tiros.
- A: Esta arma pode ser disparada em modo automático.
- AE: Alcance de Escopeta (consultar acima para informações sobre alcance de escopetas).

Notas sobre Armas Pesadas e Variadas

M-60 e Rifle Sem Recuo: Estas armas são normalmente montadas num tripé ou veículo e são tipicamente disparadas por uma equipe de 2-3 pessoas.

Stinger SAM: Este míssil ar-terra é disparado de um tubo portátil montado no ombro. É uma arma de um tiro; ela não pode ser carregada. Com o impacto, ela explode, danificando tudo num raio de 4 hexágonos. As estatísticas do Stinger também podem ser usadas para uma ampla variedade de lança-foguetes, mísseis de ombro, e armas similares.

Granadas: A menos que especificado o contrário, todas granadas causam um efeito num raio de 3 hexágonos. Granadas tem uma baixa dificuldade pois é bastante fácil arremessar uma arma de efeito de área na região geral de seu alvo – você não tem que acertar no alvo para conseguir, como faz com uma arma.

Granadas disparadas de um lançador de granadas (seja preso a um fuzil de assalto, tal como o US M-203, ou um lançador que é uma arma separada) têm o Alcance duplo listado na tabela. Mecanismos de lançamento de granada têm uma Ocultabilidade N; alguns têm seus próprios pentes e podem carregar e disparar muitas granadas. Também, note que para granadas arremessadas a mão, o alcance pode aumentar dependendo da força do arremessador. Como regra geral, adicione 3-5 metros por ponto de Força acima de 2 que o lançador tenha.

Granada de Fragmento: Estas granadas causam dano Letal ao pulverizar fragmentos numa ampla área.

Granada de Concussão: Estas granadas causam dano por Contusão com uma combinação de luz brilhante, som alto e força concussiva. As vítimas podem ficar temporariamente cegas ou surdas.

Fumaça: Estas granadas criam uma nuvem de fumaça num raio de três hexágonos. Esta fumaça corta a visão tanto dentro quanto fora da nuvem.

Gás Lacrimejante: Gás lacrimojante é um composto químico que faz com que os olhos lacrimejem bastante (produzindo, em efeito, cegueira temporária); ele também faz a vítima tossir. Uma vez que as vítimas permaneçam na nuvem de gás sem alguma forma de proteção nos olhos ou respiração (ou seja, uma máscara de gás), elas ficarão incapacitadas, impossibilitadas de fazer qualquer coisa que não mover e agir cegamente. Uma vez que deixem a nuvem, a cegueira passará num período de 1 a 10 turnos (o Narrador joga aleatoriamente).

Infelizmente, não há espaço neste livro para apresentar uma lista de fotos de armas de fogo e armas brancas. Contudo, a Bibliografia contém uma lista de vários livros de referência sobre armas de fogo e armas brancas.

Acessórios de Armas

Os personagens podem comprar os seguintes aparelhos para incrementar suas armas de fogo.

Supressor de Disparo: Um aparelho montado na frente do cano de uma espingarda ou fuzil de assalto para ocultar o clarão do cano.

Mira Laser: Um pequeno dispositivo montado no topo ou sob o cano de uma arma que emite um raio laser vermelho, mostrando assim ao atirador onde ele está mirando. O raio

funcionará até 50 metros antes de se dispersar e se tornar inútil. Ele não funcionará bem na fumaça, neblina ou condições similares. E não esqueça: ele também permite que seus inimigos vejam de onde você está atirando. Contudo, existem lasers infravermelhos ou ultravioletas disponíveis que só podem ser vistos com aparelhos óticos especiais.

Compensador de Recuo: Um aparelho montado na frente do cano de uma arma para reduzir seu recuo. Isto reduz a penalidade por dar tiros múltiplos em um; não afeta a penalidade na dificuldade por atirar em rajadas de três tiros ou automático. Contudo, ao alongar o cano da arma, torna mais difícil ocultá-la. Um compensador de recuo não pode ser usado em conjunto com um silenciador.

Mira Telescópica: Um aparelho de mira ótico, tipicamente usado em rifles (especialmente rifles sniper). Ele adiciona +2 dados à Parada de Dados do atirador para propósitos de mira (veja "Complicações de Combates à Distância" nos vários livros de regras).

Silenciador: Mais precisamente chamado como supressor de som, este aparelho é montado na frente do cano da arma para prender os gases emitidos quando uma arma é disparada, reduzindo assim bastante o som causado pelo tiro. Quase qualquer arma pode ser silenciada, mas quanto maior a arma, maior o silenciador (assim tornando-a mais difícil de esconder). Se um personagem está tentando perceber uma arma com silenciador, aumente a dificuldade do teste em 4.

Bibliografia

Os livros a seguir podem se mostrar de interesse aos leitores que gostariam de fazer sua própria pesquisa sobre os assuntos cobertos neste livro.

Armas Brancas e Armas de Fogo

Referências Gerais

Diagram Group. *Weapons*. Este trabalho de referência inestimável cobre armas desde cajados até armas espaciais modernas e é profusamente ilustrado e com referências cruzadas.

Ezell, Edward. *Small Arms of the World*, 12th Ed.

Hogg, Ian. *Modern Small Arms*.

Referências de Jogos

Dockery, Kevin. *The Compendium of Modern Firearms*.

Kyan, Charles. *Ultramodern Firearms*.

Simbieda, Maryann. *The Compendium of Contemporary Weapons*.

Artes Marciais

Referências Gerais

Corcoran, John, et al. *The Original Martial Arts Encyclopedia*.

Crompton, Paul. *The Complete Martial Arts*.

Draegar, Donn and Robert Smith. *Comprehensive Asian Fighting Arts*.

Reid, Howard and Michael Croucher. *The Way of the Warrior*.

Referências de Jogos

Carella, C. J. *GURPS Artes Marciais*, 2ª Edição.

Long, Steven S. *The Ultimate Martial Artist*.

Planilha de Manobras de Combate

Habilidades

Esportes	00000
Briga	00000
Dô	00000
Esquiva	00000
Armas Brancas	00000
Armas de Fogo	00000

_____	Manobras de Esportes
_____	Manobras de Briga
_____	Manobras de Dô/Briga
_____	Manobras de Esquiva
_____	Manobras Armas Brancas
_____	Técnicas de Armas Brancas
_____	Técnicas de Armas de Fogo

Manobras de Combate

MANOBRA	PONTOS	I	P	D	M	NOTAS
Agarrar	Nenhum	-1	+0	+0	+0	Abraço Prolongado
Bloquear	Nenhum	+4	Nada	Nada	+0	Absorção=Esquiva + Vigor, Iniciativa +2 turno seguinte
Corrida	Nenhum	+3	Nada	Nada	+3	
Chute Forte	Nenhum	-1	-1	+2	-1	
Chute Rápido	Nenhum	+1	+0	+1	+0	
Esquiva	Nenhum	+6	Nada	Nada	+1	Destreza+Esquiva, Abortar
Golpe Forte	Nenhum	+0	+0	+1	+0	
Golpe Rápido	Nenhum	+3	+0	+0	+1	
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Técnicas

Técnicas de Armas Brancas

Técnicas de Armas de Fogo

_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

CARTA DE COMBATE PERSONAGEM MANOBRA INICIATIVA PRECISÃO DANO MOVIMENTO ESPECIAL	CARTA DE COMBATE PERSONAGEM MANOBRA INICIATIVA PRECISÃO DANO MOVIMENTO ESPECIAL	CARTA TRUQUE Jogue esta carta e descreva o truque de seu personagem ao Narrador
CARTA DE COMBATE PERSONAGEM MANOBRA INICIATIVA PRECISÃO DANO MOVIMENTO ESPECIAL	CARTA DE COMBATE PERSONAGEM MANOBRA INICIATIVA PRECISÃO DANO MOVIMENTO ESPECIAL	CARTA DE COMBATE PERSONAGEM MANOBRA INICIATIVA PRECISÃO DANO MOVIMENTO ESPECIAL
CARTA DE COMBATE PERSONAGEM MANOBRA INICIATIVA PRECISÃO DANO MOVIMENTO ESPECIAL	CARTA DE COMBATE PERSONAGEM MANOBRA INICIATIVA PRECISÃO DANO MOVIMENTO ESPECIAL	CARTA DE COMBATE PERSONAGEM MANOBRA INICIATIVA PRECISÃO DANO MOVIMENTO ESPECIAL

COMBATE

Quando Falha a Diplomacia...

Nem todos conflitos são resolvidos com política e manipulação. A sobrevivência é um negócio ardiloso, e o habitante médio do Mundo das Trevas deve saber algumas coisas sobre lutar. Quando os Dançarinos da Espiral Negra arrebatam sua porta a dentadas, ou os Espectros uivam na Tempestade, não há mais tempo para palavras.

É Hora de Sacudir o Esqueleto!

Projetado para uso com todos os cinco jogos do Mundo das Trevas, incluindo **Vampiro: A Idade das Trevas**, este livro é uma referência incomparável para jogadores e Narradores pronto para caírem dentro.

Mundo das Trevas: Combate inclui:

- Um sistema alternativo para conduzir combates no Mundo das Trevas
- Diretrizes para integrar os poderes sobrenaturais em tiroteios e pancadarias
 - Detalhes sobre dúzias de estilos de artes marciais, armas brancas e armas de fogo do mundo todo



Jogadores
de Papel

