

# ESTILOS DE LUTAS MARCIAIS PARA GUERREIROS

A classe de guerreiros de Dungeons & Dragons é a classe mais apta a luta física, mas mesmo assim só são considerados lutadores natos pela grande força física que possuem (ou deveriam possuir) e capacidade de usar qualquer arma ou armadura.

A luta corporal (principalmente de mãos limpas) é desconsiderada em relação as diferenças que deveriam existir entre um guerreiro e qualquer outra classe de personagem, já que nada impede de um clérigo de esmurrar um inimigo com a mesma eficácia que um guerreiro.

E já que a única coisa que um guerreiro tem aptidão a fazer é lutar, porque não conceder a ele habilidades especiais em luta desarmada?

Essas habilidades acabariam criando subclasses dentro da classe guerreira, totalizando 5 estilos diferentes:

## ● KUNG FU

Forma de luta baseada em socos e chutes (principalmente), que na realidade compõe-se de variados estilos diferentes criados a partir da observação do ataque de certos animais.

Apesar disto, estes estilos são tratados nessas regras como um só, de forma que um shaolin será tratado da mesma forma que um lutador de estilo tigre, sendo todos da mesma forma um lutador de kung fu.

O estilo confere ao lutador deste estilo um ataque de dano de 1d4, mais todos os bônus de força para ataque e dano, inclusive um novo bônus a mais, **exclusivamente para ataque**, chamado de **bônus de luta (BL)**. Este bônus é utilizado para situações de luta desarmada, e é constituído pela média entre aplicação no aprendizado do estilo, agilidade e rapidez de pensamento (reflexo). Os atributos designados para tais condições são, respectivamente, sabedoria, destreza e inteligência, valores atribuídos na criação dos personagens, que devem ser somados e divididos por 3. Os valores de bônus serão distribuídos da seguinte maneira:

- . BL+1: o resultado da divisão deve estar entre 3 e 14;
- . BL+2: o resultado da divisão deve estar entre 15 e 17;
- . BL+3: o resultado deve ser 18;

É possível atacar um inimigo com este estilo, de até CA 4. Atacar oponentes com armaduras pode infligir dano ao lutador, dependendo do seu nível, de acordo com a tabela (armaduras de couro não infligem dano) :

<i>nível do personagem</i>	<b>DANO (por tipo de armadura)</b>	
	<i>cota de malha</i>	<i>placa de aço</i>
1	2	4
2	2	3
3	1	2
4	1	2
5	0	1

O praticante deste estilo também pode usar o nunchako sem penalidades. Por desenvolver grande graça e agilidade durante seu treinamento, lutadores de kung fu possuem +2 em jogadas de iniciativa, mas apenas quando **em lutas desarmadas**.

## ● KARATÊ

Estilo, como o kung fu, composto principalmente de socos e chutes, mas com fundamentos completamente diferentes. Este é um estilo mais vigoroso, mas não possuindo a graça do kung fu, sendo uma forma de luta um pouco mais lenta. Os fundamentos também difundem o uso de mãos limpas, ensinando o desenvolvimento de uma força espiritual no lutador conhecida como “ki”.

Em termos de regras, o karatê utiliza os mesmos bônus e o mesmo dano ao atacar inimigos de armaduras (mesma tabela) que o kung fu, mas com algumas diferenças básicas:

- karatecas não possuem bônus para iniciativa;
- o ki pode ser utilizado por dia de acordo com o nível de experiência do personagem (nível 1, uma vez por dia; nível 2, duas vezes por dia), que confere ao lutador o **dobro +2** de dano que afligiria, se decidiu usar o ki. Essa decisão deve ser feita antes de se atacar, e então o ki terá sido utilizado, tendo-se sucesso no ataque ou não. O uso do ki só é permitido em lutas de mãos limpas;
- o karateca sofre penalidades de -2 toda vez utilizar armas grandes para atacar, uma causa dos fundamentos cujos os quais aprendeu, não o torna hábil com essas armas.

## ● SANBO

Estilo também conhecido como “luta livre”, exige do lutador grande força física (mínimo de 14) já que é um estilo baseado em agarrões e jogadas traumáticas. Este

estilo em especial confere ao seu praticante um dano de 1d6 mais todos os bônus de força, mas também não utiliza bônus de luta (BL). Apesar disto, o lutador não está sujeito a nenhum dano causado por atacar qualquer inimigo de armadura, não importando sua CA. Seus limites quanto atacar um oponente de mãos limpas baseiam-se no tamanho e dados de vida do oponente, que devem ser no máximo, respectivamente, G (gigante) e com 4 DV. Não há penalidades quanto ao uso de armas (exceto ninjas).

## ● NINJUTSU

O assassino supremo, o ninja é um silencioso e devotado matador, com habilidades e talentos admirados por todos, mas de conhecimento para poucos. Tendo como estilo o ninjutsu, o ninja é muito habilidoso (destreza de no mínimo 14), causa 1d4 de dano, mas leva desvantagens por não se utilizar de BL (apenas os de força) e está sujeito as mesmas penalidades sofridas por lutadores de karatê e kung fu ao atacar inimigos de armaduras e as mesmas restrições ao CA do inimigo. Isto ocorre porque a virtude do ninja está em sua capacidade de ataque sorrateiro (e muitas vezes sujo), em que tocaia e/ou ilude o inimigo.

Para suprir estas deficiências, o ninja dispõe de técnicas e habilidades em itens e armas que só ele possui. Talvez a sua técnica mais famosa, a Kage Gijutsu (técnica das sombras), é um exemplo da extensão do poder deste guerreiro. Alguns dizem que através de grande concentração, o ninja reproduz movimentos tão rápidos de seu corpo a ponto de (e dos objetos que possui em contato consigo) deixar no espaço que ocupa um mero borrão, quase imperceptível. Outros, principalmente magos, costumam dizer que isto não passa de uma magia de ilusão. A verdade, infelizmente, está distante de quem não é um ninja. A visão termográfica ainda é capaz de detectar o calor do corpo sem problemas, e o ninja ainda é sujeito à outros sentidos, como audição, tato e olfato. Esta técnica concede ao ninja +4 em CA e +2 em jogadas de proteção, ataque e dano, podendo ser utilizada de acordo com o nível do ninja (nível 1, uma vez ao dia). Jogadas de proteção contra feitiços é permitida por parte dos oponentes a fim de tentarem perceber o “borrão”, com uma penalidade de +6. O ninja pode usar a Kage Gijutsu tanto em combate desarmado ou armado, mas no último caso, a penalidade baixa para +3, e esta não é acumulativa. Ninjas não possuem restrições a nenhum tipo de arma. Ninjas também não usam mais do que uma cota de malha, afim de não prejudicarem seus movimentos, e nenhum escudo. Também são tão eficientes quanto ladrões na habilidade “esconder-se nas sombras”, utilizando a mesma tabela.

## ● BUSHIDO / KENJUTSU

O bushido significa caminho do guerreiro. O kenjutsu é o caminho da espada. Um seria a filosofia; o outro as técnicas de luta de espada; e apenas um guerreiro segue esses ensinamentos: o samurai.

O verdadeiro espadachim, o samurai dedica sua vida ao estudo da espada. Sua incrível agilidade e precisão com a espada o permite desembainhar sua espada e atacar em um único movimento ou lutar com duas espadas ao mesmo tempo (numa combinação máxima de uma espada curta e outra longa). Estas técnicas conhecidas, respectivamente, como Iaijutsu e Ni-to-Kenjutsu permitem ao samurai:

- ter o primeiro ataque no início de uma batalha enquanto saca **uma** de suas espadas, independente do resultado da reação.
- atacar com duas espadas num mesmo round, tendo portanto dois ataques. Se o samurai quiser usar a Iaijutsu enquanto estiver com duas espadas, deve se decidir com qual aplicará a técnica.

Samurais também lutam magnificamente com quaisquer espadas (excluindo a de duas mãos), recebendo um bônus de +1 para jogadas de ataque e dano. Apesar destas qualidades como espadachim, o samurai se vê na mesma situação que um ninja em combates desarmados e recebe as mesmas penalidades para uso de itens ou armas de um.

Um guerreiro que chama a si mesmo de samurai sempre defende a honra, seja a do seu senhor, que lhe incumbe missões e é conhecido como Xogun, ou mesmo a sua. Se um samurai não possui um Xogun, então é conhecido como Ronin e portanto chamado de desonrado, mas nem sempre isto é verdade.

Nenhum destes estilos deveria ser dado a um personagem criado sem ele, mas se o mestre desejar que isto ocorra, o que é bem possível, este deve ter sempre em mente:

- 1- o personagem deve ter as mesmas penalidades e exigências que guerreiros já criados com algum estilo e deve ser inferior a eles (conceda as mesmas técnicas, mas diminua ou retire os bônus);
- 2- o guerreiro deve arrumar um mestre e, se necessário, ter dinheiro para pagar o ensino;
- 3- o tempo que deve se ausentar das aventuras enquanto aprende o estilo.

Todos os estilos adicionam aos valores de experiência necessário para subir de nível para o outro os valores listados na tabela abaixo:

nível 2 - +250  
nível 3 - +450  
nível 4 - +700  
nível 5 - +1000

valores estes necessários para o aperfeiçoamento do estilo.

### **Observações:**

1. Nenhum estilo pode ser combinado *a priori*, mas se o mestre assim permitir, cada estilo combinado deve reduzir seus bônus numa razão de 1/x (2 estilos aprendidos, 1/2 dos bônus; 3 estilos, 1/3). Isto deve focar que o personagem não dedicou-se com afinco suficiente para tornar-se um mestre no estilo.

2. Ninguém provoca qualquer dano ao atacar de mãos limpas criaturas etéreas, feitas de rocha ou metal (inflija dano ao imbecil que atacar estas duas últimas!) ou que só possam ser atingidas por armas mágicas.
3. Armas ninjas oferecem penalidade de -2 a qualquer um que usá-la e que não seja um ninja. Itens ninjas não podem ser utilizados por ninguém, exceto pelos próprios, obviamente.
4. Itens que não interferem diretamente no oponente durante o combate (como anéis, luvas de força ogre, etc) podem ser utilizados em luta desarmada.
5. Ocasionalmente inimigos só serão nocauteados por quaisquer lutadores, mas caso o jogador tire na jogada de ataque 20 no d20, então o inimigo poderá ser morto, desde que seus pontos de vida sejam reduzidos da maneira habitual. O resultado 20 no dado só precisa ser conseguido uma vez e um round contra um oponente, e não importa se o resultado for conseguido no início da luta ou no fim: o que interessa é que o personagem lhe atingiu um ponto vital e pronto. Mortos-vivos não estão incluídos nesta regra, estes só são incapacitados caso sejam derrotados.
6. *Regras de subjugação* descrita no livro de regras se aplicam a lutas desarmadas também.
7. Outras classes de personagens (elfos, anões, etc) podem lutar de mãos limpas, mas não podem atacar oponentes de CA inferior a 6 ou qualquer inimigo utilizando qualquer tipo de armadura (com exceção a de couro). Estão sujeitas as observações 2,3,4 e 6. A observação n.º 5 não se aplica a estas classes.

### **ITENS PARA NINJAS**

Como os ninjas tem que se virar mais que os outros, existem armas e itens desenvolvidos pela sua arte com a intenção de auxiliá-lo em suas missões..

#### **Armas:**

- *nunchako*: dois bastões ligados por uma corrente curta. Causa 1d6 de dano e pesa 10 MOS;
- *shuko*: pequenas garras metálicas fundidas a uma manopla. Estas garras ficam situadas nas palmas das mãos e permitem que o ninja possua a mesma tabela de escalada que o ladrão (para isso ele deve usar duas shuko ao mesmo tempo). Apesar de serem pouco eficientes, podem ser utilizadas em combate causando 1d4 de dano, pesando 15 MOS o par;
- *kusari gama*: uma pequena foice amarrada a uma corrente, com um pequeno peso na outra ponta da corrente, pesando o conjunto 20 MOS. Atacar com a foice causa 1d6 de dano, mas pode-se atacar também com a corrente na tentativa de aprisionar o inimigo, a menos que este seja bem sucedido em uma jogada de paralisia. Cada jogada pode ser tentada novamente a cada 2 rounds;
- *bo*: um ordinário bastão de madeira que causa 1d4 de dano, pesa 10 MOS, e possui um bônus de +1 para ataque por ser uma arma superior a 1 metro de comprimento;
- *rambo*: não é o sujeito de boca torta. O rambo (diz-se rambô) são dois bastões curtos, pesando 4 Mos cada, que podem ser utilizados ao mesmo tempo, causando 1d3 de dano por cada ataque (2 no mesmo round);

- *shuriken*: as estrelas ninjas causam 1d4 de dano ao serem arremessadas, pesando 1 MO cada.

### **Equipamentos:**

- *bombas de fumaça*: sendo arremessadas e explodidas, provocando uma cortina de fumaça de 3d4 metros de largura por 2d4 de comprimento. A fumaça dura 2 rounds e permite uma fuga rápida ou desvio de atenção por parte dos oponentes, que recebem penalidade de +8 para qualquer alvo dentro da fumaça;
- *bombas de luz*: tendo a mesma função que a bomba de fumaça, só que provoca um forte e rápido lampejo de luz que cega por 4 rounds 1d4 pessoas que foram alvo da bomba e que falharam numa jogada de proteção contra vara mágica.

Autor: Alceu R. de Freitas Jr.