

ARTES MARCIALES EN KURO RPG

Por Adolfo MD

Con estas reglas opcionales las maniobras de combate cuerpo a cuerpo se van a dividir entre las siguientes maniobras, las cuales entraran dentro del ámbito de las especializaciones: *Brawling* y *Grappling*.

Brawling: *Puñetazo, Patada, Bloqueo, Esquiva, Derribo*

Grappling: *Proyección, Inmovilización, Estrangulamiento, Desarme*

Derribo: *Zancadillear o desequilibrar al rival para tirarlo al suelo, si tras un ataque con éxito no supera la tirada del atacante con una tirada de DES+ Combate CaC.*

Proyección: *Tras un Ataque Normal con éxito, se puede lanzar al rival al suelo, infringiéndole (si se quiere) 10G de daño con una segunda tirada enfrentada de FUE+ Combate CaC.*

Desarme: *Tras un Ataque Normal con éxito, se puede desarmar al adversario con una segunda tirada enfrentada de DES + Combate CaC contra FUE + Combate CaC.*

Las distintas Artes Marciales podrán conceder una bonificación a la tirada del atacante a algunas de dichas maniobras, o incluso podrían prohibir algunas de ellas dependiendo del estilo utilizado.

MEJORAR EN ARTES MARCIALES

Con estas reglas, para mejorar mediante puntos de aprendizaje las Especializaciones de Artes Marciales, habrá que pagar tantos PX como el nivel al que se quiera llegar **multiplicado por 1,5** (redondeando hacia arriba).

Ejpo: Si tienes Combate CaC 3 (Kung Fu 4), tendrás que gastarte 8 PX para aumentar tu Kung Fu a 5.

Nombre	Puñetazo	Patada	Bloq	Esq	Derr	Proyec	Inmov	Estrang	Desarm
Boxeo	+3	No	+3	+1	No	No	No	No	No
Sanda	+2	+2	+2	+1	+1	+0	No	No	No
Muai Thay	+2	+3	+3	+1	+1	No	No	No	No
Karate/Kenpo	+2	+2	+2	+1	+1	+1	+0	Si	+0
Kung Fu	+2	+2	+2	+1	+2	+0	+0	Si	+0
TKD	+1	+3	+2	+1	+2	+0	No	No	No
Capoeira	+1	+3	+1	+3	+2	No	No	No	No
Comando	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	Si	+1
Shooto/MMA	+2	+1	+2	+0	+0	+1	+2	Si	No
Sumo	+1	No	+2	+0	+2	+3	+1	No	No
Judo/Sambo	No	No	+2	+0	+1	+2	+3	Si	+0
Lucha	No	No	+2	+0	+2	+1	+3	Si	+0
Ju Jutsu	+0	No	+2	+1	+2	+2	+2	Si	+1
Aiki Do	No	No	+2	+1	+2	+3	+2	No	+1



DESCRIPCION DE LOS DISTINTOS ESTILOS

Boxeo (Prerrequisito: Atletismo 3): Deporte de contacto famoso por sus técnicas de puño y eficaces bloqueos.

Sanda: Deporte de contacto parecida al Kick Boxing pero que permite, además, proyecciones.

Muai Thai (Prerrequisito: Atletismo 3): Arte marcial y deporte de contacto de origen tailandés en el que destacan la dureza de sus luchadores y la potencia de sus patadas.

Karate: Arte marcial Japonés moderno (posterior a la Restauración Meiji en 1968), equilibrado y muy extendido en el Japón del 2046.

Kenpo: Sistema de combate Japonés muy influenciado por el Kung Fu chino.

Kung Fu: Conjunto de estilos de origen Chino, frecuentemente inspirados en los movimientos de distintos animales, tales como el tigre, la grulla, el leopardo, la serpiente o el dragón.

TKD: Arte marcial y deporte de origen Coreano, muy centrado en el uso de las piernas para golpear al enemigo.

Capoeira (Prerrequisito: Acrobacias 3): Arte marcial y baile desarrollado por los esclavos africanos de Brasil en el S.XVI. Sus espectaculares patadas y esquivas lo han hecho famoso.

Comando: Cualquier sistema de combate moderno desarrollado por y para el combate militar operativo (Krav Maga, Combatives... etc).

Shooto/MMA (Prerrequisito: Atletismo 3): Deporte de contacto de principios del Siglo XXI que en el 2046 es ya un estilo por si mismo, en el cual dos luchadores se enfrentan dentro de una "jaula" con una mezcla de técnicas de Boxeo y Lucha.

Sumo (Prerrequisito: FUE 3): Sistema de lucha tradicional japonesa, todavía muy popular en el Japón del 2046, cuyos luchadores (Sumotoris) son famosos por su gran fuerza.

Judo: Arte marcial y deporte japonés, contemporáneo del Karate, pero especializado en el combate en el suelo.

Sambo: Sistema Ruso de lucha en el suelo, similar al Judo.

Lucha: Arte marcial y deporte de origen greco-latino, que se basa en derribar al contendiente y luego retorcerlo como si fuese una bayeta mojada.

Ju Jutsu: Ancestral sistema de lucha japonesa, utilizado por los antiguos samuráis para dominar a un enemigo en combate desarmado.

Aiki Do: Moderno arte marcial japonés de espíritu completamente defensivo, basado en el más antiguo Ju Jutsu.

