

LUCHA LIBRE IN DEAD STANDBY

Savage Worlds
FAN PRODUCT

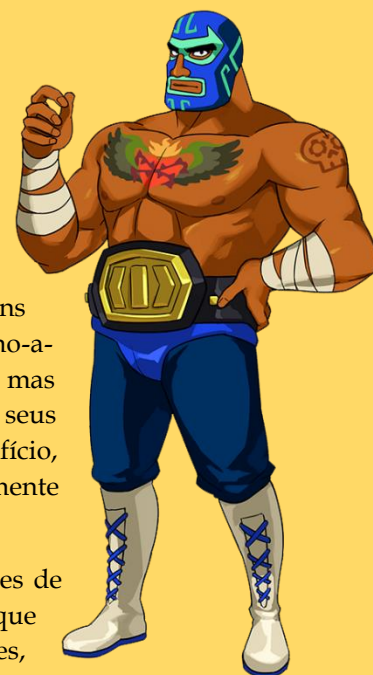
EL LUCHADOR!

EL LUCHADOR

Homens e mulheres mascarados e com trajes espalhafatosos perambulam pelo Oeste Estranho. Suas máscaras são estilizadas, coloridas como se tivessem chamas sobre suas cabeças, algumas parecem felinos, como os jaguares, pumas e jaguatiricas. Esses são os Luchadores.

Há quem diga que o ofício de um Luchador é algo recente demais pro velho oeste, também uns séculos adiantados, mas a verdade é que alguns historiadores teorizam que suas origens vinham dos combates mano-a-mano travados pelo povo Jaguar, geralmente teatral e espalhafatoso, mas ainda sim curiosamente amistoso. Este povo desapareceu, mas seus herdeiros perambulam por EUA, os mais antigos repassam o ofício, normalmente para seus conterrâneos mexicanos, os quais carinhosamente são chamados de Luchadores.

As máscaras tem um grande significado. Um Luchador iniciado, antes de começar sua vida de lutas, precisa criar sua máscara. Eles acreditam que essa é a comunhão que o Luchador faz com sua alma e a dos jaguares, assim ele assume uma outra identidade, a qual ele nunca poderá se desfazer retirando sua máscara, se não ele poderá perder seu laço com os Jaguares.



- **Vantagem:** Antecedente Arcano (Lucha Libre)
- **Requisito:** Novato, Brigão, Atletismo d4+, Lutar d6+.
- **Perícia Arcana:** Atletismo (Agilidade)
- **Poderes Iniciais:** 3
- **Poderes Disponíveis:** *Ajuda, Atordoar, Aumentar/reduzir Característica, Cavar, Crescimento/Encolhimento, Cura, Dádiva do Guerreiro, Deflexão, Devastação, Empatia, ferir (mãos e pés contam como armas para este poder), Medo, Morosidade/Velocidade, Proteção, Proteção Ambiental, Proteção Arcana, Visão Sombria.*
- **Potencial Interno:** *Luchadores podem escolher Vantagens que tem como requisito Antecedente Arcano (Dom), como se fosse seu antecedente Arcano original.*
- **Choque de Retorno:** Uma Falha Crítica em uma rolagem de Atletismo para conjurar um poder faz com que o Luchador sofra um nível de Fadiga e todos os poderes atualmente ativos sejam encerrados.
- **Foco Interno:** Da mesma forma que os Mestre do chi, suas habilidades são mais íntimas a alma. Poderes benéficos têm uma Distância de Pessoal (ao invés da Distância listada) e não podem ser lançados sobre os outros. Poderes prejudiciais (como reduzir Característica ou Morosidade) podem afetar outros, mas o alcance é de Toque. Alvos não voluntários devem ser contatados através de um ataque de Toque — então o poder pode ser lançado sobre eles como uma Ação Múltipla. Nenhuma redução de Distância concede o bônus de Limitação para Pessoal ou Toque. Medo e Devastação são os únicos poderes que não tem esta limitação, já que a manifestação desses poderes se dá pela performance físicas do Luchador.

MANIFESTAÇÃO

As manifestações dos poderes do Luchador são discretas, e muitas vezes soam particulares a ele, exceto quando efetivamente apresentam algum efeito onde ele está, como cavar ou devastação. Normalmente sua manifestação se baseia em poses, gritos de guerra, ou rituais de cuidado físico, os quais o mestre encoraja que o jogador descreva cada um a partir dos poderes que adquire (Por exemplo, aumentar característica pode ser um aquecimento rápido, ou espalhar óleo no corpo).

Olhos atentos e acostumados aos terrenos de caça podem perceber que quando um Luchador manifesta seu poder, a aura ou o rugir de um jaguar saem do corpo do conjurador, expondo a energia espiritual dos guerreiros anteriores a este lutador mascarado, quando não dessa maneira, detalhes da máscara ficam mais realistas, máscaras de animais se fundem repentinamente ao usuário de poderes, desenhos de fogo ou lâminas se tornam repentinamente realistas, reluzindo aço ou soltando labaredas, por exemplo.



A MÁSCARA

Nas máscaras dos Luchadores que residem os seus poderes, e também ligação consigo e com o povo Jaguar, sua manufatura é pessoalmente manual, mas o processo de sua criação, que envolve esmero e carinho, cria o laço com os espíritos. Afinal esta é a forma de representar a importância que a linhagem Jaguar tem para com o mundo. A máscara confere ao luchador +1 de proteção pro todo seu corpo, como se fosse um amuleto.

Andar com a máscara significa possuir uma grande responsabilidade, afinal ela é o Luchador, estar sem ela significa ser esquecido, desaparecer. Luchadores podem remover suas máscaras, afinal eles precisam mantê-las cuidadas, além de garantia que não ocorra obstruções no rosto, mas o luchador precisa tomar cuidado de nunca tirar sua máscara em frente a outras pessoas.

Mostrar seu rosto do passado significa que estás negando os ensinamentos da luta livre jaguar, voltando a sua vida mundana. Isso abala o espírito Luchador, fazendo com que eventualmente ele fique sem poderes e vantagens de Luchador. Dependendo das circunstâncias é possível que ocorra uma perda total de suas habilidades. Para todos os efeitos, considere o uso da máscara um Voto (Maior), um Luchador sem sua máscara receberá a complicação Forasteiro (Menor), até vestir sua máscara novamente. Abaixo é apresentada uma tabela sobre as penalidades, tempo sem os poderes e até mesmo formas de como recupera-los.

O DESCUIDO

Remover a máscara publicamente

Alguém remover sua máscara a força ou sem seu consentimento

Destruição quase que completa da máscara

O CASTIGO

1 semana sem poderes e vantagens de luchador*

Perda dos poderes e vantagens de luchador até resolver a solução

Perda permanente dos poderes e vantagens de Luchador.

A SOLUÇÃO

Por a máscara de volta o quanto antes

Obviamente vestir a máscara novamente, porém também precisa derrotar o responsável pela remoção numa luta mano-a-mano.

Essa é a perda da identidade do Luchador, o fim de tudo o que aprendeu, por que não reconheceu a importância da máscara. A critério do mestre, o personagem pode recuperar suas habilidades de luchador se fizer uma jornada de reencontro consigo e com os Jaguares, o que pode levar pelo menos um ano para que isso ocorra, além disso ele vai precisar adotar uma nova máscara e persona, totalmente diferente, já que sua identidade anterior morreu junto com a máscara.

*Se esse for um comportamento frequente do personagem, o mestre pode considerar que o personagem esteja renegando a sua identidade, assim fazendo com que a perda passe a ser permanente.

O CORPO COMO UMA ARMA

O Espírito da Lucha Libre Jaguar não usa armas, muito menos armas de fogo. Isso não impede que na necessidade de um luchador, ele não precise usar armas. Porém, por conta do orgulho luchador, todos os testes de perícia usando armas são feitos com -2, exceto usando a soqueira e armas de concussão. Por outro lado, o improvisado no ringue é muito bem-vindo. Desconsidere a penalidade de arma improvisada para cadeiras, cordas, mesas, troféus e outras coisas que o mestre considerar que fazem parte do repertório do luchador.

VANTAGENS DO LUCHADOR

DECORADOR DE RINGUE

REQUISITOS: Experiente, Antecedente Arcano (Lucha Libre), Lutador Improvisado, Lutar d8+.

Você domina o uso das armas improvisadas, principalmente suas armas do ringue. Todas as armas improvisadas agora tem seu valor de dano aumentado em um passo (exemplo: Armas improvisadas leves causam for+d6 ao invés de for+d4).

ESCALADOR DE TENSOR

REQUISITOS: Experiente, Antecedente Arcano (Lucha Libre) Corredor, Atletismo d6+, Vigor +d8

O mundo é seu ringue. Um Luchador com esta habilidade pode escalar praticamente qualquer estrutura e até alguns seres humanoides com uma ação total. Ao fazer isso pode imediatamente fazer um teste de Lutar desarmado contra um alvo que esteja ao alcance de seu movimento total. com um sucesso, o personagem adiciona seu dano por queda ao resultado total do dano contra o alvo (considere que o luchador talvez possa se machucar na queda dependendo do tamanho do alvo) e fica prostrado. O personagem pode se aproveitar desta habilidade mesmo sem precisa escalar alguma coisa, permitindo que ele faça múltiplas ações e por fim realizar o movimento, porém o alvo precisa estar a baixo do luchador. Alvos com no máximo um ponto acima do valor de tamanho do Luchador precisa fazer um teste de Agilidade caso sejam atingidos pelo ataque, do contrário ficam prostrados. Por fim, o luchador pode usar uma ação livre para sair do estado Prostrado após realizar este movimento e ignora até 2 quadro (4m) de altura de dano a si mesmo numa queda.



FUROR DO PÚBLICO

REQUISITOS: Novato, Antecedente Arcano (Lucha Libre), Performance d6+.

Um grupo torcendo pelo Luchador é o que mais aquece seu coração numa lucha libre. Caso num combate tenham 3 ou mais expectadores na linha de visão do Luchador. Ele pode realizar um teste de performance, que consiste em um grande grito de guerra, demonstrações musculares ou até mesmo a demonstração de um movimento que vai realizar contra seu alvo. Num sucesso, ele recebe um bônus de +1 em seus testes, ou +2 com uma ampliação. A critério do mestre, se a luta estiver sendo satisfatória, os espectadores podem jogar objetos que auxiliem o luchador, ou ao final da luta podem oferecer algum tipo de ajuda, seja comida, bebida, dinheiro e etc.

O ABRAÇO DO JAGUAR

REQUISITOS: Veterano, Antecedente Arcano (Lucha Libre), Força d10+, Atletismo d10+.

O luchador dominou a arte da submissão. O abraço do jaguar agora se tornou o maior perigo do Oeste Estranho. Ao escolher a ação de APERTAR o alvo que está preso ou enredado pelo seu Agarrar, você pode gastar um bene para o dano que você tiver causado provocar Fadiga ao invés de ferimento. O alvo pode ser incapacitado desta maneira, mas não morto. Morto-vivos, fantasmas, Construtos e, a critério do mestre, aberrações de anatomia incomum são imunes contra esta vantagem. O Luchador com esta vantagem ignora a penalidade de Agarrar em 1 ponto, mas não acumula com outras vantagens.

SUPLEX DO JAGUAR

REQUISITOS: Experiente, Antecedente Arcano (Lucha Libre), Atletismo d8+, Força d8+.

O bote do Jaguar é seu ataque mais perigoso. Caso o Luchador tenha sucesso em Agarrar o alvo. Na rodada seguinte ele pode usar sua ação total para realizar outro teste de Atletismo jogão alvo chão junto consigo, considere o efeito da ampliação o mesmo das perícias combativas. O alvo sofre o dobro do valor do dano do ataque desarmado do Luchador. O Luchador pode ignorar a penalidade de tamanho em até 1 ponto para criaturas maiores que ele. Não acumula com outras vantagens.

