



BREAKERS

BREAKERS – O JOGO DE RPG é um suplemento GRATUITO para Street Fighter RPG.

Criador por Ingo Müller (textos) e Eric Souza (layout, edição e revisão).

Você precisa do módulo básico de Street Fighter RPG para utilizar este livro. O módulo básico e os demais livros de referência do sistema podem ser baixados da Shotokan RPG (<https://sfrpg.com.br/shotokan>)

Dedicado para todos os fãs de RPGs e jogos de luta do Neo Geo!

BREAKERS e BREAKERS REVENGE foram criados pela VISCO ENTERTAINMENT. Seus personagens e jogos são propriedade da Qbyte Interactive.

Street Fighter é uma marca registrada da CAPCOM.

Street Fighter RPG é propriedade da White Wolf, publicado no Brasil pela editora Trama/Talismã

Março de 2023



BREAKERS SFRPG!

Em algum lugar de Hong Kong, dois artistas marciais se enfrentam em um vasto pátio. O desafiante é um homem corpulento de pele morena. O chão está manchado de sangue, no entanto, sua lâmina crescente ainda não tocou seu oponente. Foi uma batalha unilateral. Ele já estava exausto e não demoraria muito para que ele caísse. "Tolo, você vai se tornar um membro da minha família" ressoou a voz do adversário, enquanto o desafiante desmoronava no chão e se transformava em pó.

O "Fighting Instinct Tournament", ou FIST, é um torneio tão feroz quanto o próprio nome sugere. Não faltaram artistas marciais que entraram no torneio em busca de fama, mas muitos deixaram o torneio como cadáveres. O último desafiante que restar neste torneio sem lei desafia o organizador do torneio, o chefe do Grupo Financeiro Huang, pela chance de ganhar o enorme prêmio em dinheiro. O artista marcial que conseguir derrotá-lo obterá a honra de se proclamar o verdadeiramente mais forte.

No entanto, nenhum dos artistas marciais que foram escolhidos para desafiar o campeão em uma luta final final privada, longe dos olhos do público, voltou vivo. Ninguém sabe exatamente quando o torneio é realizado, já que as lutas dependem da vontade e cobiça de seu patrocinador – que é, na verdade, um espírito maligno que possuiu o corpo de um homem da moderna Hong Kong. Esta criatura estabeleceu um sistema de seleção de oponentes para amplificar seus poderes sombrios, agregando os espíritos dos

derrotados a uma “família” de almas sacrificadas, que serve de combustível para sua força.

O demônio tem fome novamente, e o torneio FIST reuniu inúmeros participantes de todo o mundo. Parece que outro sacrifício será escolhido este ano...

Breakers é um jogo de luta produzido pela Visco em 1996 para a plataforma Neo Geo. O jogo teve uma continuação, Breakers Revenge, lançada em 1998 para corrigir bugs, melhorar o balanceamento e expandir o elenco de personagens jogáveis.

É um game de luta vibrante, com personagens carismáticos e um sistema divertido, inspirado em tudo aquilo que fazia sucesso nos arcades dos anos 90. Com isso, Breakers bebe da fonte de inspiração da Capcom sem negar o DNA de jogo da SNK, e desta forma consegue unir o melhor dos dois mundos ao manter o jogo neutro presente em Street Fighter e os combos divertidos com cancelamentos de especiais presentes em King of Fighters.

Os dois jogos da franquia Breakers são considerado “cult” entre amantes de jogos de luta e, graças ao lançamento da coletânea BREAKERS COLLECTION, podem ser apreciados nas plataformas modernas por uma nova geração de jogadores – e também fazer parte da sua mesa de RPG através desta adaptação!

O torneio FIST

A trama de Breakers gira em torno de um torneio mundial de artes marciais, o *Fighting Instinct Tournament* – ou *FIST*, que aceita lutadores das divisões freestyle, tradicional e até duelistas. A disputa é organizada por Huang Bai-Hu, um espírito maligno que existe desde a china antiga se alimenta da alma de guerreiros poderosos. A vítima mais recente de Bai-Hu foi um poderoso artista marcial chinês (pai do lutador Dao-Long), que agora serve de hospedeiro para a entidade.



Bai Hu posa como um magnata de um grupo financeiro, que ofertou um opulento prêmio em dinheiro para atrair lutadores de todos os cantos do mundo. Aqueles que vencem o torneio são chamados para uma disputa particular contra o atual campeão, que tentará se alimentar do espírito dos guerreiros derrotados – um processo doloroso que transforma os corpos dos infelizes inimigos em pó.

Caso um oponente se mostre verdadeiramente digno e o vença em batalha, Bai-Hu irá simplesmente mudar de hospedeiro, deixando para trás sua última vítima como quem descarta uma roupa suja, possuindo o corpo do ganhador e reiniciando o ciclo de morte que ele pratica desde a china imperial.

Enfrentar Bai-Hu é certeza de morte, ou de um destino pior! Será que os personagens dos jogadores vão perceber a trama sinistra por trás do torneio em tempo de salvar suas almas, ou serão eles vítimas da própria cobiça e da fome incessante de Bai-Hu?

Novas regras opcionais

“Breakers” se inspira em muitos jogos, mas tem algumas mecânicas próprias que, obviamente, não fazem parte do sistema de SFRPG. Você pode jogar Breakers como uma adaptação direta, mas caso queira trazer mais fidelidade ao sistema de jogo em sua mesa pode adotar as regras opcionais abaixo:



1) Quatro ataques

Breakers foi desenvolvido para o Neo Geo, que só possui quatro botões (A,B,C,D) – ao contrário do padrão Capcom, de seis botões. Caso você queira emular isso na sua campanha, considere que existem apenas dois golpes básicos de soco e dois golpes básicos de chute, com os seguintes modificadores:

Soco Rápido (jab): +1 velocidade, +0 dano, +0 movimento.

Soco Forte (Fierce): +0 velocidade, +2 dano, -1 movimento.

Chute rápido (Short): +0 velocidade, +1 dano, +0 movimento.

Chute forte (Roundhouse): -1 velocidade, +3 dano, -1 movimento.

2) Estilos proibidos

Ler Drit, Ninjitsu Espanhol e Soul Power são estilos com profundas raízes no cânone de Street Fighter. O narrador tem total autonomia para vetar em sua campanha de Breakers estilos que ele considere inadequados, ou modificar esses estilos para que eles sejam mais condizente com o cenário.

O mesmo vale para antecedentes, que podem ser limitados ou até mesmo proibidos já que o universo de Breakers é menos tecnológico que o do game da Capcom, sem a presença de ciborgues e híbridos geneticamente modificados – mesmo a “mulher fera” Rila é bem mais humana que o guerreiro mundial Blanka.

3) Aprendendo manobras de outros estilos

Os personagens de Breakers tem muitas manobras que não constam nos estilos retratados em SFRPG, já que o jogo da White Wolf se propõe a adaptar o game da Capcom. Para permitir que os personagens de Breakers sejam fiéis ao game, temos dois caminhos: expandir a lista de manobras de cada estilo para que eles fossem fiéis ao game ou pensar em uma solução de compra de manobras de outros estilos.

A primeira opção iria exigir uma revisão geral de cada estilo no jogo, e alguns seriam bem mais beneficiados que outros – ninjitsu, por exemplo, não ganharia nada de especial... mas Baraqah teria a adição de Dashing Punch, Dashing Upper, Yoga Flame e tumbling attack para que o lutador Maherl pudesse ser representado de maneira fiel ao jogo.

A segunda opção é entender que, no universo de Breakers, existe muito mais interação entre as artes marciais. Enquanto em Street Fighter cada estilo se assemelha a uma classe de personagem que determina o que ele pode ou não fazer até o fim da sua vida, em Breakers eles seriam apenas o ponto de partida para a jornada do guerreiro – com um pouco mais de esforço e um sensei adequado qualquer personagem poderia aprender qualquer golpe.

Isso pode ser simulado tornando as regras de Jeet Kune Do como uma mecânica universal no cenário de Breakers: praticantes de qualquer estilo podem aprender manobras geralmente proibidas pelo custo mais caro + 1.



Exemplo: Tia é uma lutadora de Kickboxing Ocidental da Tailândia que deseja aprender Lightning Leg. Para isso ela compra double hit kick, que é acessível ao seu estilo por 1 ponto de poder, mas como Lightning Leg não está normalmente disponível para Kickboxing Ocidental ela precisa procurar um sensei de outro estilo que tope lhe ensinar a manobra. Como não há um custo listado para Kickboxing Ocidental na manobra lightning Leg, Tia precisará pagar o custo mais caro para Lightning Leg (que é de 5 pontos para

Capoeira e Forças Especiais) +1 ponto – ou seja, para ela Lightning Leg custará 6 pontos de poder, ou 24 pontos de experiência.

Isto é algo interessante pois permite que personagens de origens diferentes se beneficiem de treinar com um mesmo sensei (algo que é citado no conto introdutório de SFRPG, já que Felipe D'argon é um ninja espanhol que busca aprender Dim Mak – o que mecanicamente seria impossível pelo livro básico), além de possibilitar diversos ganchos de aventuras – já pensou em um torneio onde o prêmio fosse a tutoria de uma manobra poderosa?



4) Armas e golpes especiais

Armas brancas são permitidas no torneio FIST, e guerreiros como Pielle, Maherl e Saizo se aproveitam do regulamento para fazer uso de lâminas durante o combate – isto está previsto nas regras do torneio, logo um oponente armado não perde honra se enfrentar um oponente desarmado em uma partida oficial. Porém o oponente desarmado que vencer um oponente armado ganha 1 ponto temporário de glória e 1 ponto temporário de honra adicionais, e um oponente armado que for derrotado por alguém desarmado perde 2 pontos de glória.

Qualquer lutador pode usar uma arma, desde que tenha 1 ponto na técnica da arma em questão – ele recebe gratuitamente um número de manobras básicas da arma iguais as manobras básicas de soco, e pode comprar manobras para a arma da lista das manobras de soco pelo custo listado +1.

Manobras compradas desta forma tem seu dano calculado com base na técnica de arma do lutador, e não podem ser usadas com as mãos nuas, somada ao modificador da arma. Dependendo da arma, os parâmetros de velocidade e movimento também podem ser alterados. Armas brancas não causam danos agravados.

Sempre que comprar uma manobra de soco, um lutador que use armas brancas precisa deixar claro se a manobra faz parte de suas técnicas armadas ou desarmadas. Caso

queira poder usar a manobra das duas formas ele irá precisar aprender a manobra duas vezes – uma para soco e outra para sua técnica de arma.

As armas brancas são poderosas, mas usar técnicas especiais com elas é mais complicado: cada manobra especial, ao ser associada a arma, passa a custar 1 ponto de força de vontade adicional durante a sua ativação – ou seja, manobras especiais que não consumiriam fdv custam 1 ponto, e manobras que consumiriam 1 ponto passam a consumir 2.

Além disso, armas podem impossibilitar o uso de técnicas, como alguns apresamentos, a critério do narrador. Sempre que um personagem armado precisar fazer algo que dependa de ter mãos livres, o narrador pode aumentar a dificuldade ou reduzir a parada de dados para representar que, naquele momento, a arma está atrapalhando.

Exemplo: Saizo resolve comprar a manobra Power Uppercut para usar com sua espada. Ele anota na ficha Katana Power Uppercut, e só poderá utilizar a manobra se estiver armado. Sempre que usar esta manobra ele irá precisar gastar 1 ponto de força de vontade. Caso deseje usar o Power uppercut como manobra de soco, ele precisará adquirir a manobra novamente, mas poderá utilizar o golpe com custo zero.

Exemplo 2: Maherl adquiriu a manobra Dashing Punch para usar com sua cimitarra, o que lhe confere um ataque devastador. Como Dashing Pnch já tem custo natural de 1 ponto de força de vontade, Maherl gastará 2 pontos de Fdv sempre que for aplicar este golpe.

Exemplo 3: Pielle tem como manobra especial sua fireball *Bonjour Shot*, em que ele usa ao sabre para canalizar eletricidade pelo solo. Esta é uma manobra de foco, de modo que a utilização da espada para canalizar a eletricidade da fireball é uma decisão apenas cosmética, sem impacto mecânico. Pielle não precisa pagar 1 ponto de força de vontade para usar este golpe, e poderá utilizar a técnica mesmo que perca o sabre.

Vale ressaltar que, a critério no narrador, empunhar uma arma branca pode impossibilitar a utilização de determinadas técnicas especiais, como apresamentos. Armas brancas podem ser bloqueadas com as mãos nuas, mas o atacante não sofre danos de um eventual maka wara. Por fim, um lutador atordoado (dizzy) pode ser desarmado sem resistência, sendo obrigado a gastar uma rodada para recurar sua arma.

A critério no narrador, empunhar uma arma branca pode prejudicar ou até impossibilitar a utilização de determinadas técnicas especiais, como apresamentos – sugerimos, como regra alternativa, que ter uma mão ocupada reduz o nível de apresamento do lutador em 1, e ter as duas mãos ocupadas (com duas armas ou uma arma grande, tipo um machado) reduz em dois pontos. A mesma penalidade pode ser usada para manter ou tentar escapar de apresamentos sustentados.

5) Armas de fogo, projétil e arremesso

Armas de fogo e armas de projétil, como arcos e bestas, seguem proibidas no torneio. Armas de arremesso como facas, dardos e estrelas ninja são permitidas – mas o personagem precisa ter a técnica arremesso para usar uma arma desta forma.

6) Animais em combate

Alguns lutadores têm mascotes que podem usar suas garras e presas para defender seus donos em combate. Usar animais em uma luta do torneio FIST não é proibido, mas empregar esta tática contra oponentes desarmados, ou sem um recurso semelhante, sempre considerado desonrado – tanto que apenas o Ninja Saizo os usa mascotes em combates oficiais.

Existem duas formas de utilizar mascotes em sua crônica: fazendo a ficha do animal, ou considerando o animal de forma abstrata, como um recurso de seu dono, semelhante a uma arma.

Caso adote a primeira opção, os animais são criaturas que agem de forma independente e precisam ter suas fichas feitas, como npcs. Considere que os atributos e a saúde do animal são iguais ao valor do antecedente Mascote de seu dono, e que a fera é capaz de atacar usando manobras como claw e bite.

Se o dono gastar um turno fazendo um teste de carisma+liderança ele pode somar seus sucessos aos atributos do animal naquele turno. O adestrador pode, em vez de liderar o animal, intimidar criatura rolando manipulação+intimidação, com dificuldade reduzida caso ele use algo como um açoite para instigar o mascote – mas tratar um animal desta forma acarreta em perda de honra, a critério do narrador.

Caso opte pela segunda opção – considerar os animais de forma abstrata, semelhante a uma arma que está sempre com seu dono – ordenar um ataque de animal equivale à ação do personagem no turno. O jogador precisa fazer uma carta de combate para ataque animal, anotando velocidade igual a perícia Liderança ou Intimidação do dono (com porretes e açoites dando bônus de +1 na velocidade, mas ao custo de 1 ponto de honra por combate), causando dano igual a manipulação + o nível do antecedente Mascote e movimento nenhum para o lutador, mas com alcance igual ao nível de carisma do dono para representar o quanto o mascote pode se mover.

7) A barra de SUPER

Em Breakers todo lutador possui uma barra de energia extra, que começa zerada e acumula pontos conforme o personagem ataca e sofre danos. Esta barra tem três níveis permanentes, com três pontos temporários cada, e é preenchida da seguinte forma:

Golpear um oponente com um ataque básico forte ou um golpe especial: 1 ponto.

Ser atingido pelo oponente, sem bloquear: 1 ponto.

A manobra consumiu chi e/ou força de vontade: 1 ponto adicional.

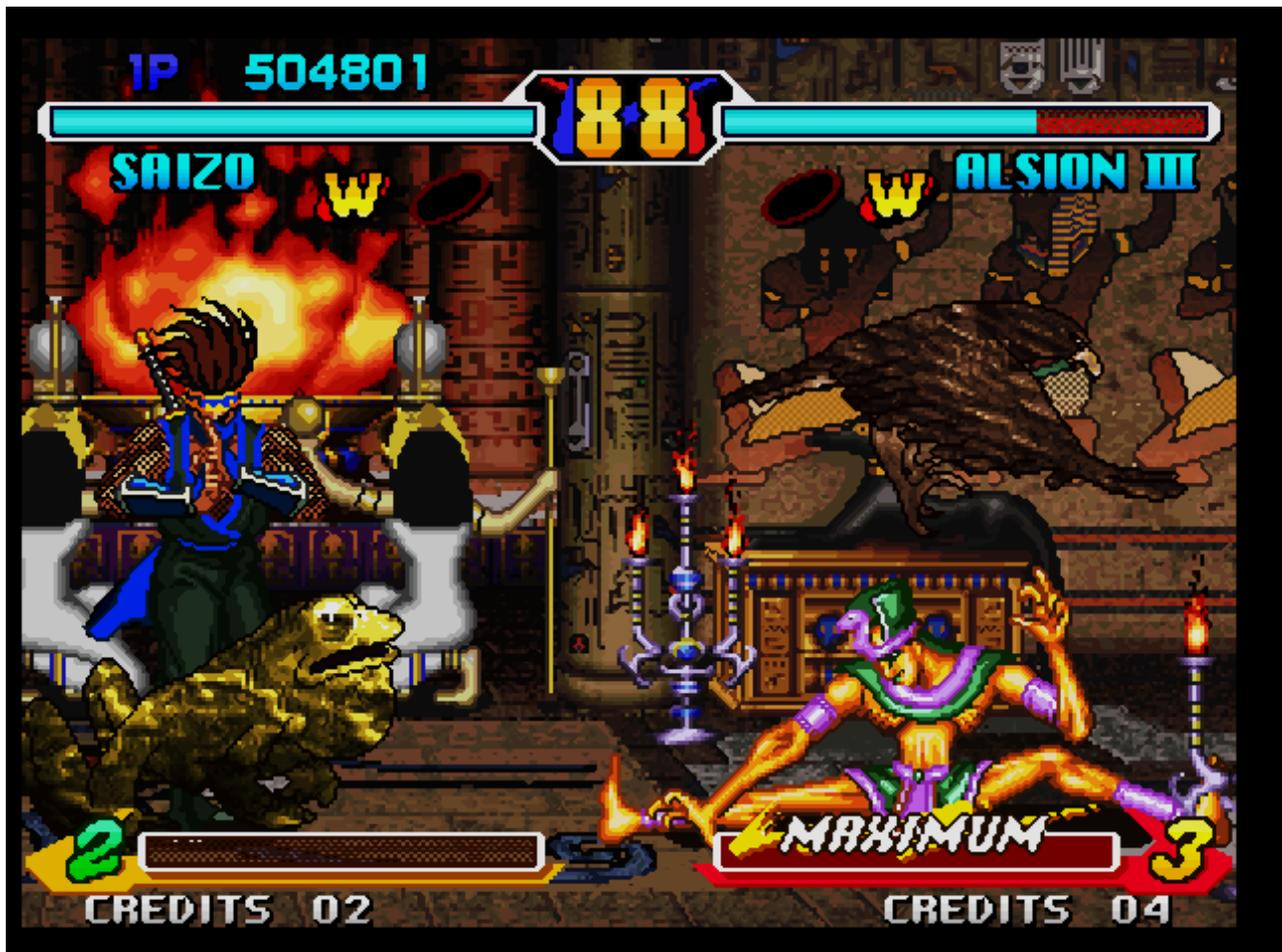
Usar carta de efeito para provocar o oponente: o oponente perde 1 ponto de super.

Para gerar pontos no medidor SUPER com manobras o ataque precisa conectar (causar dano), esteja o alvo bloqueando ou não. Manobras de impacto múltiplo geram super apenas uma vez, mesmo que acumulem vários acertos. Manobras que causam dano ao longo de diversos turnos – como acid breath e apresamentos sustentados – só conferem super para o atacante no primeiro turno em que forem usadas, mas permitem que o alvo ganhe SUPER a cada turno que sofrer dano.

Dano proveniente de Maka Wara não gera pontos na barra de Super.

Quando preencher os três níveis de permanentes da barra de super o personagem entra no MODO MAX – isso significa que seu espírito de luta está incandescente. Neste modo o personagem ganha 1 dado adicional de dano em todo o ataque. Caso ele gaste a energia acumulada (veja a seguir) ele perde este benefício.

Acumular SUPER depende de seu espírito de combate. É impossível acumular SUPER fora de uma luta, e ao término do combate o seu medidor de SUPER é automaticamente zerado.



8) Golpe BREAKER

Um lutador pode usar um nível de sua barra de SUPER para desferir um golpe capaz de interromper um combo do inimigo – estes ataques são chamados de BREAKERS. Ele precisa declarar isso no momento em que anuncia o ataque, gastando 1 ponto permanente de Super para ativar o Breaker e, se causar dano, a sequência do oponente é interrompida.

O alvo de um Breaker perde todos os benefícios de seu combo a partir do momento em que é atingido pelo ataque Breaker – bônus de velocidade passam a não contar mais à partir daquele momento, e os golpes não mais se acumulam para efeitos de atordoamento mesmo que o combo seja dizzy.

Exemplo 1: Saizo possui um combo de jab para short para slide kick. Ele acerta Condor com o Jab no primeiro turno e no segundo anuncia o short com velocidade 10 – Condor entende, pela velocidade, que se trata de um combo, e teme o que vem a seguir. Sua manobra era um Power Uppercut – mais lenta que o short, mas para evitar o que viria no turno seguinte, ele anuncia que irá gastar 1 ponto de SUPER para interromper o combo com um Breaker. Saizo acerta o chute short, mas toma dano do Uppercut e por isso, no turno seguinte, seu Slide Kick não tem o Bônus de +2 de velocidade, permitindo que Condor tenha uma chance de bloquear no turno seguinte.

Caso o combo de Saizo fosse Dizzy, apenas os danos do jab e do short se somariam para efeito de atordoamento, pois Condor interrompeu o combo antes do último ataque.

Exemplo 2: Tia possui um combo de short para Lightning Leg (dizzy). Ela aplica o Short em Dao Long causando 1 ponto de dano. Tia espera, no turno 2, usar seu combo para conectar os três chutes com velocidade 6. Sabendo que corre risco de ser atordoado, Dao Long gasta uma barra de Super para no turno seguinte aplicar um Jab BREAKER, que sai com velocidade 7 – um ponto acima do combo de Tia. Ele ainda vai tomar os três chutes, mas seu Jab usado como Breaker quebra o combo dela, impedindo que os danos se acumulem para efeito de atordoamento.

9) SUPER especiais

Lutadores de Breakers costumam desenvolver técnicas secretas, os SUPER especiais. Estes golpes podem ser comprados na criação de personagem ou com pontos de experiência por um custo mais barato (1 ponto de poder a menos, mínimo de 1), mas tem como limitação só poderem ser ativados com a energia da barra de SUPER em vez de chi ou força de vontade.

Cada nível de poder permanente da barra de SUPER pode ser usado no lugar de 1 ponto de Chi ou Força de vontade para ativar golpes especiais.



Apenas manobras que gastem chi e/ou FDV podem ser compradas como SUPER moves. Uma vez definido que uma manobra é um SUPER, ela não pode ser ativada de forma normal (com chi ou FDV).

Exemplo: Sho Kamui possui a técnica Rekkou Ha, uma fireball. Ele deseja aprender a versão aérea do golpe, mas Flying Fireball normalmente custaria 2 pontos de poder para seu estilo. Transformando sua Flying Fireball em um Super, Sho consegue comprar o golpe por apenas 1 ponto de poder, ou 4 de experiência. Como Flying Fireball custa 1

ponto de chi e 1 ponto de força de vontade, Sho poderá ativar este SUPER ao gasto de duas barras. Ele não pode usar sua Flying Fireball de outra forma.

Exemplo 2: *Pielle tem como SUPER uma poderosa estocada em que todo seu corpo fica revestido de eletricidade – em termos de jogo, este ataque seria um Shock Treatment. Normalmente esta manobra custaria 4 pontos de poder mas, por ser um Super, o custo é de apenas 3 para Pielle. A desvantagem é que shock treatment geralmente necessita de 2 pontos de chi para ativação, então para utilizar esta manobra como SUPER Pielle precisará ter duas barras de especial cheias.*

10) SUPERS sem pré-requisitos

Muitos lutadores não controlam inteiramente seu poder, e podem usar técnicas extremamente poderosas em momentos de desespero graças a sua força interior – mesmo sem dominar as técnicas que seriam essenciais para utilizar aquele poder. Desta forma, um personagem pode comprar uma manobra especial como um SUPER mesmo que não atenda aos pré-requisitos dela, só que isto terá um custo adicional de 1 ponto de poder por pré-requisito que não for atendido.



Exemplo: *A selvagem Rila tem a capacidade de se transformar em uma onça, capaz de saltar e quicar entre vários inimigos. Em termos de jogo, este golpe seria próximo do ataque Beast Roll – a transformação em onça seria apenas um efeito visual, mas a mecânica do ataque se mantém a mesma.*

Só que Rila não possui as manobras Rolling Attack e Vertical Rolling Attack, que são pré-requisitos para o Beast Roll. Além disso, seu nível de Esportes é 4, enquanto o mínimo para a manobra que ela deseja seria 5.

Fazendo os cálculos, Beast Roll custaria 2 pontos de poder para Capoeira, mais 1 ponto por cada pré-requisito que Rila não atende (duas manobras e um ponto de esportes), menos 1 ponto por ser um SUPER. O custo final para Rila comprar Beast Roll como um super é de 4 pontos de poder.

11) SUPER combos

Algumas técnicas secretas de Breakers são combinações de golpes executadas com mais precisão e ferocidade que um combo comum. A estas sequências damos o nome de SUPER Combos.

Um combo pode ser comprado como SUPER durante a criação de personagem ou com pontos de experiência. Super Combos podem ter dois ou três golpes, e podem ou não ser dizzy, mas as similaridades com os combos comuns acabam por aí.

As diferenças entre um combo comum e um SUPER combo são as seguintes:

- a) O SUPER combo consome um ponto permanente da barra de SUPER no momento da ativação (quando a primeira carta é baixada).
- b) O bônus de velocidade de um SUPER combo é de +3 em vez do costumeiro +2.
- c) SUPER combos não podem ser interrompidos por um golpe BREAKER.
- d) Da feita que um SUPER combo for iniciado ele precisa ser executado até o final. Se você tiver um SUPER Combo de Jab para Fierce para Roundhouse e baixar o Jab pagando o ponto de SUPER, precisa baixar o Fierce e o Roundhouse para atingir o oponente nos turnos seguintes – a menos que aborte para jump ou bloqueio, quebrando o combo por conta própria ao custo de 1 ponto de força de vontade. Isto pode ser útil caso você não deseje atingir um oponente que ficou Dizzy durante o super combo.
- e) SUPER combos não podem incluir manobras SUPER especiais, mas podem incluir manobras especiais, pagando o curto normal de força de vontade ou chi. Caso o personagem não tenha como pagar pela execução de um golpe de um super combo já iniciado, o SUPER COMBO é encerrado e o personagem fica com -2 de velocidade no turno seguinte.

12) Rivals!

No videogame Breakers não existem pallette swaps – em vez disso quando dois jogadores escolhem o mesmo personagem um deles controla uma variação do outro, com os mesmos golpes mas com um nome e personalidade diferente.

Podemos simular isso no RPG de forma interessante: cada personagem terá um rival controlado pelo narrador com exatamente os mesmos atributos, técnicas e manobras especiais do personagem do jogador. Este NPC sempre terá motivos fortes para desafiar o personagem do jogador – talvez eles briguem para saber quem será o sucessor de seu mestre, talvez o NPC acuse o PJ de copiar seu estilo... não importa a razão, o fato é que sempre que o personagem ficar mais forte o inimigo também ficará.

Esses rivais podem ser uma ferramenta narrativa interessante, além de ensinar uma lição para jogadores excessivamente combeiros (“ah, você quer comprar improved pin, head bite e tiger knee? Tudo bem, seu rival também vai ter esses golpes”). Use-os com parcimônia e eles poderão dar um tempero adicional em sua crônica.

Os Lutadores



Sho Kamui (神威 翔)

Sho é o protagonista de Breakers, um jovem karateca do Japão que está sempre em busca de novos desafios para ficar mais forte. Ele é um lutador versátil, que rodou o mundo para dominar várias manobras especiais e, desta forma, ter sempre uma carta na manga contra seus oponentes. Sho participa do torneio para enfrentar oponentes poderosos e aprimorar suas habilidades.

Estilo: Karate Shotokan

Conceito: Prodígio das artes marciais

Assinatura: Flexiona o bíceps e ergue o punho

Atributos:

Físicos

Força 5

Destreza 5

Vigor 5

Sociais

Carisma 4

Manipulação 4

Aparência 4

Mentais

Percepção 4

Inteligência 4

Raciocínio 5

Talentos:

Prontidão 3, Intimidação 3, Perspicácia 5, Manha 3, Lábia 3

Perícias:

Luta às cegas 4, Condução 2, Liderança 4, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 3

Conhecimentos

Arena 5, Computador 2, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 3, Estilos 5

Antecedentes

Aliados 1, Arena 3, Contatos 5, Fama 2, Sensei 5, Recursos 3

Técnicas

Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 5

Manobras Especiais

Power Uppercut, Lunging Punch, Foot Sweep, Flying Knee Thrust (Tobihizageri), Flying Body Spear (Shashikomi Kick), Fireball (Rekkou Ha), Dragon Kick (Kurenai Sandan Geri), Ax Kick (Ranki Ryuu Geri), Hundred Hand Slap (Shippu Seiken Tsuki), Throw, Air Throw, Jump, Kippup, Drunken Monkey Roll.

Combos

Lunging Punch para Jab para Jumping Fierce (Dizzy), Short para Kurenai Sandan Geri, Ax Kick para Drunken Monkey Roll, Tobihiza Geri para Geki Rekkou Ha Super, Kurenai Gansai Shuu Super para Kurenai Sandan Geri (dizzy).

Super moves

Air Fireball (Geki Rekkou Ha Super), Repeating Fireball (Seiken Shou Ha), Air Hurricane Kick (Kurenai Gansai Shuu)

Renome: Glória 10, Honra 8.

Chi 8, Força de Vontade 10, Saúde 20.

Rival: Jin Sawamura (沢村 陣),

um karateca japonês pouco mais velho que Sho e Dao Long, adora artes marciais e pop-rock japonês, especialmente de Nobuteru Maeda e da banda Tube.

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	9	4	
Strong	5	11	4	
Fierce	4	13	3	
Short	6	10	4	
Forward	5	12	3	
Roundhouse	3	14	3	
Apresamento	5	9	Um	
Bloqueio	9	-	-	
Movimento	8	-	7	
Power Uppercut	4	13	Um	
Lunging Punch	5	11	5	
Foot Sweep	3	13	2	
Flying Knee Thrust	6	12	5	1 FdV
Flying Body Spear	5	12	5	1 FdV
Fireball	3	11	-	1 Chi
Dragon Kick	4	16	2	1 Chi 1 FdV
Ax Kick	4	14	2	
Hundred Hand Slap	3	10	Um	1 FdV
Throw	3	11	Um	
Air Throw	7	14	4	1 FdV
Jump	8	-	4	
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	
Drunken Monkey Roll	8	-	6	
Super Moves				
Flying Fireball	3	11	4	1 Chi 1 FdV
Repeating Fireball	3	9	-	2 Chi
Air Hurricane Kick	4	9	5	1 Chi 1 FdV



Piella Montario (ピエール・モンタリオ)

Apesar da aparência francesa, Piella é de um nobre italiano que luta com uma espada de esgrima. Além de ser um hábil espadachim, Piella consegue canalizar eletricidade em seus golpes. Ele entrou no torneio FIST de olho no largo prêmio em dinheiro.

Estilo: Savate

Assinatura: Espadachim mascarado.

Conceito: lutador estiloso

Atributos

Força 4

Carisma 4

Percepção 4

Destreza 5

Manipulação 5

Inteligência 4

Vigor 5

Aparência 4

Raciocínio 4

Talentos

Prontidão 4, Interrogatório 3, Intimidação 2, Perspicácia 4, Manha 2, Lábia 4.

Perícias

Luta às Cegas 4, Condução 4, Liderança 2, Segurança 5, Furtividade 4

Conhecimentos

Arena 5, Computador 4, Investigação 4, Medicina 2, Mistérios 3, Estilos 3.

Antecedentes

Recursos 5, Staff 4, Arena 3, Fama 2, Aliados 3, Contatos 4.

Técnicas:

Soco 3, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 4, Esgrima 6.

Arma: Sabre de esgrima (velocidade +1 Dano +1 Movimento +1, +1 absorção ao bloquear)

Manobras especiais:

Forward Slide Kick, Thigh Press, Air Suplex, Fireball (Bonjour Shot), Flying Peach Bomber (Jumping Shoulder Butt), Saber Dragon Punch (Robin Liner), Saber Hyper Fist (Monsieur Crash), Saber Spinning Clothesline (Rose Train), Jump, Kippup.

Combos:

Jumping Fierce para Jumping Jab para Jumping Fierce (dizzy)
Jumping Jab para Jumping Jab para Jumping Jab (Dizzy)
Jumping Jab para Forward Slide Kick
Flying Peach Bomber para Rose Train
Bonjour Shot para Air Suplex

Super Move

Shock Treatment (Thunder Croiser)
Turbo Spinning Clothesline (Super Rose)

Super Combos

Un, Deux Robin – Robin Liner para Robin Liner

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	6	4	
Strong	5	8	4	
Fierce	4	10	3	
Short	6	8	4	
Forward	5	10	3	
Roundhouse	3	12	3	
Apresamento	5	8	Um	
Bloqueio	9	-	-	
Movimento	8	-	7	
Forward Slide Kick	5	10	4	
Thigh Press	4	12	Um	
Air Suplex	4	12	4	
Fireball	2	10	-	1 Chi
Jumping Shoulder Butt	5	11	3	
Jump	8	-	4	
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	
Manobras Armadas				
Sabre Jab	8	10	5	
Sabre Strong	6	12	5	
Sabre Fierce	5	14	4	
Sabre Berserk	4	15	2	
Aparar	10	-	-	
Dragon Punch	5	17	3	1 FdV
Hyper Fist	6	11	Um	1 FdV
Spinning Clothesline	5	11	3	1 FdV
Super Moves				
Shock Treatment	4	15	-	2 Chi
Turbo Spinning Clothesline (Sabre)	7	11	4	1 FdV

Renome: Glória 8, Honra 6

Chi 8, Força de Vontade 6, Saúde 20

Rival: O rival de Pielle é George (ジョルジュ), um francês que em uma determinada ocasião foi assaltado durante uma viagem de férias para a Itália, e desde então tem raiva de italianos como Pielle.



Condor Heads (コンドル・ヘッズ)

Um lutador nativo-americano que usa um estilo poderoso, repleto de agarrões. Apesar do tamanho intimidador, Condor é um gigante gentil que consegue controlar a sua raiva e permanecer em comunhão com seus ancestrais. Ele entrou no torneio após receber uma visão de Manitor, seu espírito-guia que se apresenta na forma de um leão, incumbí-lo de derrotar Bai-Hu para selar o espírito maligno que habita seu corpo.

Estilo: Luta-livre nativo-americana

Assinatura: Moicano e penas.

Conceito: guerreiro místico

Atributos

Força 6	Carisma 3	Percepção 5
Destreza 4	Manipulação 2	Inteligência 4
Vigor 6	Aparência 2	Raciocínio 5

Talentos

Prontidão 5, Intimidação 4, Perspicácia 3, Manha 1, Lábria 2.

Perícias

Luta às cegas 3, Liderança 5, Segurança 2, Furtividade 4, Sobrevivência 5

Conhecimentos

Arena 3, Investigação 3, Medicina 4, Mistérios 5, Estilos 3.

Antecedentes

Sensei 5 (Manitor), Aliados 5, Apoio 3, Arena 2, Fama 1

Técnicas

Soco 4, Chute 4, Bloqueio 4,
Apresamento 7, Esportes 3, Foco 4.

Manobras especiais:

Air Smash, Throw, Suplex, Neck
Choke, Head Butt Hold, Bear Hug, Pile
Driver, Spinning Pile Driver (Moonlight
Slam), Choke Throw (Sky bridge),
Buffalo Punch (Tomahawk Jack), Slide
Kick (Grand Buffalo Horn), Grappling
Defense, Jump, Kippup, Chi Kun
Healing

Combos:

Roundhouse para Sky Bridge (dizzy)
Jumping Short para Spinning Pile
Driver
Bloqueio para Suplex

Super Combos

Atlas Rock Buster: Jab para Tomahawk
Jack para Sky Bridge (dizzy)

Moonlight Shake: Moonlight Slam para Moonlight Slam

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	6	9	3	
Strong	4	11	3	
Fierce	3	13	2	
Short	5	10	3	
Forward	4	12	2	
Roundhouse	2	14	2	
Apresamento	4	13	Um	
Bloqueio	8	-	-	
Movimento	7	-	6	
Air Smash	3	13	2	
Throw	2	15	Um	
Suplex	4	15	Um	
Neck Choke	3	16	Um	
Head Butt Hold	3	16	Um	
Bear Hug	3	16	Um	
Pile Driver	2	17	Um	
Spinning Pile Driver	2	20	Dois	2 FdV
Choke Throw	3	15	3	
Buffalo Punch	2	15	Um	
Slide Kick	3	13	4	
Grappling Defense	8	-	2	
Jump	7	-	3	
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	
Chi Kun Healing	4	-	2	1 Chi

Renome: Glória 6, Honra 9

Chi 4, Força de Vontade 8, Saúde 20.

Rival: Red Gigar é um parente distante de Condor, cuja etnia tem ancestrais em comum com ele.



Rila Estancia (ライラ・エスタンシア)

Uma protetora feroz da floresta Amazônica, Rila ataca com garras e dentes todos aqueles que ameacem a natureza. Ela deixa sua floresta após sentir uma grande ameaça, vinda lá do outro lado do mundo.

Estilo: Capoeira

Assinatura: Garras e presas

Conceito: Mulher selvagem

Atributos

Força 6 Carisma 3 Percepção 6
Destreza 5 Manipulação 2 Inteligência 2
Vigor 5 Aparência 4 Raciocínio 4

Talentos

Prontidão 5, Interrogatório 2, Intimidação 5, Perspicácia 2, Lábia 3.

Perícias

Luta às cegas 4, Segurança 3, Furtividade 5, Sobrevivência 6.

Conhecimentos

Arena 2, Investigação 3, Medicina 3, Mistérios 4, Estilos 1.

Antecedentes

Arena 3, Híbrido Animal 2, Mascote 2

Técnicas

Soco 4, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 4

Manobras especiais:

Ducking Fierce, Dashing Punch (quick scratch), Dashing Uppercut (quick uppercut), spinning clothesline (spinning claw), Foot Sweep, Backflip Kick, Forward Backflip Kick (Wild Saber), Flying Heel Stomp (Killer Snake), Throw, Claw, Pounce, Head Bite.

Combos:

Movimento para Quick Uppercut

Movimento para Killer Snake para Backflip kick.

Claw para Ducking Fierce para quick scratch (dizzy)

Jumping jab para Claw para Spinning Claw (dizzy)

Jumping Short para Foot Sweep para Wild Saber (dizzy)

Super Move

Beast Roll (Shine Beast)

Super combo

Bloody Fang: Pounce para Head Bite

Renome: Glória 8, Honra 5

20, Chi 2, Força de Vontade 9, Saúde 20.

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	9	4	
Strong	5	11	4	
Fierce	4	13	3	
Short	6	11	4	
Forward	5	13	3	
Roundhouse	3	15	3	
Apresamento	5	11	Um	
Bloqueio	9	-	-	
Movimento	8	-	7	
Ducking Fierce	4	14	-	
Dashing Punch	5	14	6	1 FdV
Dashing Uppercut	5	14	6	1 FdV
Spinning Clothesline	5	10	2	1 FdV
Foot Sweep	3	14	2	
Backflip Kick	5	13	Dois	
Forward Backflip Kick	7	12	Dois	1 FdV
Flying Heel Stomp	5	11	6	1 FdV
Throw	3	13	Um	
Claw				
Pounce	4	12	8	1 FdV
Head Bite	6	14	Um	
Super Move				
Beast Roll	5	13	2	1 FdV

Rival: Virgo Sandra (ヴァーゴ・サンドラ) era uma órfã que foi entregue aos cuidados da tribo da floresta ainda menina. Criada pela grande serpente da vila de Sandra, Virgo possui uma gema do poder verde que simboliza toda a floresta.



Tia Langray (ティア・ラングレー)



Estilo: Kickboxing Ocidental

Assinatura: jaqueta e collant colorido

Conceito: lutadora animada

Tia é uma lutadora famosa da Tailândia, que impressionou o mundo com seus chutes. Ela entrou no torneio FIST para vingar seu irmão, que foi finalista de uma edição anterior e acabou tendo sua alma consumida por Bai-Hu. Tia sabe dos riscos de participar do torneio, mas acredita que o FIST é a única forma dela se aproximar do vilão e acabar com ele de uma vez por todas.

Atributos

Força 5

Carisma 5

Percepção 3

Destreza 6

Manipulação 3

Inteligência 4

Vigor 5

Aparência 5

Raciocínio 3

Talentos:

Prontidão 3, Interrogatório 2, Intimidação 2, Perspicácia 4, Manha 3, Lábria 3

Perícias:

Luta às cegas 2, Condução 2, Liderança 3, Segurança 1, Furtividade 3, Sobrevivência 3

Conhecimentos

Arena 3, Computador 3, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 3, Estilos 4.

Antecedentes:

Arena 4, Contatos 3, Aliados 2, Recursos 2, Sensei 3.

Técnicas:

Soco 4, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 4

Manobras especiais:

Power Uppercut, Dragon Punch (Rising Upper), Double Hit Kick (heel break), Foot Sweep, Ax Kick (Soul Spine), Sonic Boom (Rapid Gale), Mirage Spear Kick (Lightning Leg), Suplex, Throw, Air Throw (Air Impulse).

Combos

Jab para Fierce (Rush Blow)
Jab para Suplex para Soul Spine
Short para Lightning Leg (dizzy)
Jumping fierce para short para foot sweep (Dizzy)
Jumping Fierce para Dragon Punch para Fierce (dizzy)

SUPER moves

Flaming Dragon Punch (Rapid Charge)
Psycho Crusher (Burning Revolver)

SUPER Combos

Cutlass Flasher: Axe Kick para Lightning Leg para Air Throw (Dizzy)

Renome: Glória 7, Honra 7.

Chi 7, Força de Vontade 7, Saúde 20

Rival: Shelly Tarlar (シェリー・ターラー) é uma kickboxer que enfrentou o irmão de Tia no passado. Shelly é uma celebridade local, e agora busca enfrentar Tia para aumentar sua fama.



Alston III (アルシオン III 世)

Um faraó renascido do Egito antigo, Alston deseja reconstruir seu império após ter tido seu corpo original destruído por Bai-Hu mais de dois mil anos atrás. Agora que renasceu,

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	8	8	5	
Strong	6	10	5	
Fierce	5	12	4	
Short	7	11	5	
Forward	6	13	4	
Roundhouse	4	15	4	
Apresamento	6	10	Um	
Bloqueio	10	-	-	
Movimento	9	-	8	
Power Uppercut	5	12	Um	
Dragon Punch	6	15	3	1 FdV
Double Hit Kick	4	12	4	
Foot Sweep	4	14	3	
Ax Kick	5	15	3	
Sonic Boom	0	12	-	1 Chi
Lightning Leg	4	12	-	1 FdV
Suplex	6	12	Um	
Throw	4	12	Um	
Air Throw	8	15	5	1 FdV
Super Moves				
Flaming Dragon Punch	5	15	3	1 Chi 1 FdV
Psycho Crusher	2	13	11	2 Chi

ele já conquistou centenas de seguidores e acredita que vencer o torneio FIST poderá ser um passo na direção de seus objetivos.

Estilo: Kabaddi

Assinatura: Visual egípcio

Conceito: Faraó ressurgido

Atributos

Força 4

Carisma: 4

Percepção 5

Destreza 4

Manipulação 5

Inteligência 6

Vigor 4

Aparência 2

Raciocínio 5

Talentos

Prontidão 3, Interrogatório 4, Intimidação 4, Perspicácia 5, Manha 2, Lábia 5.

Perícias

Luta às cegas 4, Liderança 5, Furtividade 3, Sobrevivência 4.

Conhecimentos

Arena 2, Investigação 4, Medicina 3, Mistérios 6, Estilos 3.

Antecedentes

Recursos 6, Arena 5, Aliados 5, Staff 5.

Técnicas:

Soco 4, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 3, Foco 6

Manobras especiais

Haymaker, Widowmaker (Horus Shade), Triple Strike, Handstand Kick, Double Hit Kick (Death Shred), Flying Knee Thrust (Dash Knee), Backflip Kick (retreating double kick), Acid Breath (Poison Fog), Throw, Air Throw, Yoga Teleport.

Combos:

Yoga Teleport para Widowmaker

Haymaker para Dash Knee (dizzy)

Jumping Jab para Retreating Double Kick

SUPER moves

Envelop (Anúbis Hug)

SUPER Combos

Pharaoh Dance: Triple Strike para Double Hit Kick para Backflip Kick (dizzy)

Renome: Glória 9, Honra 6

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	6	7	3	
Strong	4	9	3	
Fierce	3	11	2	
Short	5	9	3	
Forward	4	11	2	
Roundhouse	2	13	2	
Apresamento	4	7	Um	
Bloqueio	8	-	-	
Movimento	7	-	6	
Haymaker	2	12	1	
Widowmaker	1	13	2	
Triple Strike	2	Esp.	-	
Handstand Kick	3	13	1	
Double Hit Kick	2	10	2	
Flying Knee Thrust	5	11	4	1 FdV
Backflip Kick	4	11	2	
Acid Breath	3	15	2	1 Chi
Throw	2	9	Um	
Air Throw	6	12	3	1 FdV
Yoga Teleport	8	-	Esp.	2 Chi
Super Move				
Envelop	3	13	1	1 Chi

Chi 10, Força de Vontade 6, Saúde 20.

Rival: Atoum (アトーム) é um fã de civilizações antigas, que se veste como uma múmia. Quando está fantasiado, ele consegue instintivamente lutar com a “arte marcial dos faraós”. Atoum não sabe, mas a fonte de seu poder é que ele é descendente de Alston III.



Sheik Maherl (シーク・マハール)

Um xeque saudita que luta com uma cimitarra e domina segredos antigos das artes marciais, que o permitem cuspir fogo e controlar a densidade de seu corpo para ele inflar como um balão. Ele usará esses poderes para combater Bai-Hu, responsável pelo assassinato de um camarada seu na última edição do torneio FIST.

Estilo: Baraqah

Assinatura: Barrigudo e barbudo

Conceito: Guerreiro árabe

Atributos

Força 5

Destreza 3

Vigor 6

Carisma 3

Manipulação 4

Aparência 2

Percepção 3

Inteligência 3

Raciocínio 5

Talentos:

Prontidão 2, Interrogatório 3, Intimidação 3, Perspicácia 5, Manha 3, Lábia 4.

Perícias:

Luta às cegas 2, Condução 4, Liderança 3, Segurança 2, Furtividade 1, Sobrevivência 2.

Conhecimentos:

Arena 4, Computador 3, Investigação 4, Medicina 3, Mistérios 5, Estilos 3.

Antecedentes:

Recursos 5, Arena 6, Staff 5, Apoio 4, Aliados 3, Contatos 4.

Técnicas:

Soco 5, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 6, Espada 4.

Manobras especiais:

Dashing Punch Scimitar (Punish Sword), Dashing Upper Scimitar (Slash Sword), Face Slam (Hard Toss), Foot Sweep, San He, Brain Cracker, Jumping Shoulder Butt (Abdomen Step), Air Smash (Abdomen Press/ Hip Attack), Diving Hawk (Balloon Bomb), Drunken Monkey Roll, jump, Kippup, Breakfall, Fireball, Yoga Flame (Fire Breath), Balance, Levitation.

Combos:

Jumping Shoulder Butt para Short Kick para Jumping Shoulder Butt (dizzy)

Short Kick para Jumping Shoulder Butt para Short Kick (dizzy)

Jumping Roundhouse para Jab para Punish Sword.

Drunken Monkey Roll para Fire Breath.

Levitation para Kadabra Bomber super.

SUPER

Kadabra Bomber (Chi Push)

Rolling Press (Tumbling Attack)

SUPER Combos

Shiva dance: Slash Sword para Fierce Sword para Punish Sword (dizzy).

Glória 7, Honra 8.

Chi: 8, Força de Vontade 10, Saúde 20.

Arma: Cimitarra (vel +1, Dano +3, Movimento +0)

Rival: Javar (ジャバァ), um açogueiro animado que utiliza uma grande faca de carne como arma.

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	5	9	5	
Strong	3	11	5	
Fierce	2	13	4	
Short	4	9	5	
Forward	3	11	4	
Roundhouse	1	13	4	
Apresamento	3	10	Um	
Bloqueio	7	-	-	
Movimento	6	-	8	
Face Slam	2	13	Um	
Foot Sweep	1	12	3	
San He	5	-	-	1 Chi
Brain Cracker	3	12	Um	
Jumping Shoulder Butt	3	13	4	
Air Smash	2	14	4	
Diving Hawk	3	15	7	1 FdV
Drunken Monkey Roll	6	-	7	
Jump	6	-	5	
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	
Breakfall	Esp.	Esp.	Esp.	
Fireball	3	11	-	1 Chi
Yoga Flame	3	16	-	2 Chi
Balance	Esp.	Esp.	Esp.	
Levitation	5	-	Esp.	1 Chi
Manobras Armadas				
Cimitarra Jab	6	11	5	
Cimitarra Strong	4	13	5	
Cimitarra Fierce	3	15	4	
Cimitarra Berserk	2	16	2	
Aparar	8	-	-	
Dashing Punch	4	16	7	1 FdV
Dashing Uppercut	4	16	7	1 FdV
Super Moves				
Chi Push	2	Esp.	-	2 Chi
Tumbling Attack	2	9	5	1 FdV



Lee Dao Long (李 刀龍)

Dao Long é um lutador nascido na Coréia do Sul, é o grande rival de Sho. Apesar de sua naturalidade coreana, possui pais chineses que o ensinaram a arte do wu shu do “Punho Vazio”. Ele busca por seu pai desaparecido, que no momento se encontra possuído pelo espírito Bai-Hu.

Estilo: Wu Shu

Assinatura: roupa tradicional chinesa

Conceito: lutador obstinado

Atributos

Força 5

Carisma 2

Percepção 4

Destreza 5

Manipulação 3

Inteligência 5

Vigor 5

Aparência 4

Raciocínio 4

Talentos:

Prontidão 4, Interrogatório 2,
Intimidação 3, Perspicácia 4,
Manha 1, Lábia 2.

Perícias:

Luta as cegas 5, Condução 1,
Furtividade 3

Conhecimentos:

Arena 3, Investigação 3,
Medicina 2, Mistérios 2, Estilos
4.

Antecedentes

Sensei 4, Arena 3, Recursos 2

Técnicas:

Soco 6, Chute 6, Bloqueio 5,
Apresamento 4, Esportes 5,
Foco 5.

Manobras especiais:

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	10	5	
Strong	5	12	5	
Fierce	4	14	4	
Short	6	11	5	
Forward	5	13	4	
Roundhouse	3	15	4	
Apresamento	5	9	Um	
Bloqueio	9	-	-	
Movimento	8	-	8	
Haymaker	3	15	3	
Double Hit Kick	3	12	4	
Flying Thrust Kick	5	17	3	1 FdV
Fireball	2	12	-	1 Chi
Throw	3	11	Um	
Jump	8	-	5	
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	
Backflip	8	-	7	1 FdV
Super Moves				
Improved Fireball	3	14	-	1 Chi
Forward Backflip Kick	7	12	Dois	1 FdV

Haymaker (Ryu Seichou), Double Hit Kick (Senpuure Kyaku) Flying Thrust Kick (Senkyuu Tai), Fireball (Kou Ryuuga), Throw, Jump, Kippup, Backflip

Combos:

Jumping Roundhouse para Jab para Senkyuu Tai (dizzy)

Jumping Fierce para Jab para Senpuure Kyaku (dizzy)

Kou Ryuuga para Senkyuu Tai

Jab para Jab para Ryu Seichou (dizzy)

Jab para Ryu Seichou para Hounshin Renpa Super.

SUPER Moves

Improved Fireball (Houshin Renpa)

Renkyuu Tai (Forward Backflip kick)

Super Combos:

Shin Kyoku Ranbu: jumping fierce para double hit kick para Flying Thrust Kick (dizzy)

Renome: Glória 8, Honra 10.

Chi 10, Força de Vontade 8, Saúde 20.



Saizo Tobikageno (飛影 才藏)

Estilo: Ninjitsu

Assinatura: Cabelo espetado

Conceito: Ninja vingador

O Ninja Saizo teve seu clã massacrado por espírito Bai-hu. Como último sobrevivente, ele não medirá esforços para ficar frente a frente com Bai-Hu e seu hospedeiro. Saizo não liga para honra, ele quer apenas vingança!

Força 3

Carisma 5

Percepção 4

Destreza 7

Manipulação 4

Inteligência 4

Vigor 4

Aparência 3

Raciocínio 4

Talentos:

Prontidão 5, Interrogatório 4, Intimidação 4, Perspicácia 3, Manha 4, Lábria 4.

Perícias:

Luta às cegas 5, Condução 3, Liderança 4, Segurança 5, Furtividade 6, Sobrevivência 4.

Conhecimentos

Arena 3, Computador 4, Investigação 5, Medicina 3, Mistérios 4, Estilos 4.

Técnicas:

Soco 5, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 5, Espada 5, Arremesso 3

Antecedentes:

Mascote 5, Contatos 5, Arena 2.

Manobras especiais:

Elbow Smash, Fist Sweep
Katana, Head Butt (Yashagami),
Power Uppercut Katana
(Engetsuzan), Double Hit Kick
(Rasen Kyaku) Slide Kick,
(Ryuuei Kyaku), Jump, Kippup,
Throw, Air Throw, Disengage,
Arremesso de Kunai (Hiryu
Spikes), Arremesso de Granada
(Hiryu Bomb), Sakki

Combos:

Jumping Katana Fierce para Fist
Sweep

Jab para Short para Slide Kick
Elbow Smash para Yashagami
Engetsuzan para Engetsuzan
Hiryu Spikes para Hiryu Bomb

SUPER Move

Yoga Flame (Musou Tenha)

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	9	7	5	
Strong	7	9	5	
Fierce	6	11	4	
Short	8	9	5	
Forward	7	11	4	
Roundhouse	5	13	4	
Apresamento	7	8	Um	
Bloqueio	11	-	-	
Movimento	10	-	8	
Elbow Smash	9	10	Um	
Head Butt	7	11	3	
Double Hit Kick	5	10	4	
Slide Kick	6	12	6	
Jump	10	-	5	
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	
Throw	5	10	Um	
Air Throw	9	13	5	1 FdV
Disengage	8	-	3	
Sakki	Esp.	Esp.	Esp.	
Manobras Armadas				
Katana Jab	10	10	5	
Katana Strong	8	12	5	
Katana Fierce	7	14	4	
Katana Berserk	6	15	2	
Aparar	12	-	-	
Fist Sweep	7	14	3	
Power Uppercut	7	14	Um	
Arremesso de Kunai	9	4	5	
Granada	7	6	-	
Super Move				
Yoga Flame	2	16	-	2 Chi

SUPER Combos:

Musou Shinra: Ataque de companheiro animal (sapo) para ataque de companheiro animal (águia).

Senku Ensatsujin: Elbow Smash para Rasen Kyaku para Engetsuzan (dizzy)

Armas:

Garra Shuko: velocidade +0, dano +1 para manobras básicas de soco, +1 dado para testes de escalada. Técnica: Soco.

Katana: Velocidade +1, Dano +3. Técnica: Espada

Lâmina de cotovelo: Dano +1 para manobra Elbow Smash. Técnica: soco.

Kunai: igual ao shuriken. Velocidade +2, Dano -2, técnica arremesso. Pode arremessar por turno uma quantidade igual à técnica.

Bomba: igual a granada. Velocidade +0, Dano +6. Granadas utilizam Destreza para calcular a velocidade ao invés de Raciocínio. A explosão das mesmas atingem todos dentro de uma área de 3 hexes de raio. Técnica: Arremesso

Chi 5, Força de Vontade 10, Saúde 20.

Renome: Glória 7, Honra 4.

Rival: Yuikikage (雪影) é um cosplayer que se veste de ninja e, para fazer apresentações mais autênticas, aprendeu a lutar como tal. Alguns suspeitam que Yukikage seja de fato um ninja de verdade, e que a história de “cosplayer lutador” seja apenas um de seus múltiplos disfarces... a verdade permanece um mistério, mas quem o enfrentou em combate garante que os movimentos de Yukikage não são mera atuação!



Huang Bai-Hu (黄白虎)

Estilo: Kung Fu

Assinatura: Manifestação espiritual

Conceito: Final Boss

Bai-Hu era um chinês campeão de artes marciais, considerado por muitos como o lutador mais forte do mundo... até ser assassinado por um espírito maligno que tomou conta de seu corpo. Agora ele realiza o torneio FIST para atrair lutadores que possa sacrificar e, através do poder de suas almas, ficar mais forte.

Se encontrar um lutador verdadeiramente forte, o espírito irá descartar seu hospedeiro atual e, através de Mindo Control, possuir o novo alvo definitivamente. Ele vem repetindo este ciclo desde a china antiga, saltando de corpos como quem muda de roupa.

Muitos já tentaram livrar o mundo deste mal, mas é impossível “matar” verdadeiramente o espírito maligno que habita Bai-Hu. O que lutadores habilidosos podem fazer é derrotar seu hospedeiro e, no momento em que ele tentar fazer a troca para um novo corpo, selar seu espírito magicamente. Sem uma forma física, o espírito não terá alternativa senão voltar para o Além, de onde permanecerá pela eternidade... a menos que, de alguma forma, consiga convencer um mortal a evocá-lo para exercer sua vingança!

Sacrifício: Bai-Hu pode consumir a alma de um oponente derrotado para recuperar chi e força de vontade. O alvo é condenado a uma morte dolorosa, se transformando em pó. Bai Hu ganha um número de pontos temporários de força de vontade ou chi igual ao nível permanente de saúde do alvo.

Possessão: Se conseguir mudar de hospedeiro, Bai-Hu mantém seus atributos mentais, sociais, Chi, Força de Vontade e Saúde – mas os atributos físicos serão o do alvo. Bai-Hu manterá suas Técnicas, Habilidades, manobras especiais e combos. A critério do narrador, ele pode acessar memórias de uma pessoa a quem ele possuiu, embora dê muito pouco valor para a vida mortal de seus hospedeiros além da necessidade óbvia de manter uma fachada humana.

Atributos:

Força 6 Carisma 4 Percepção 5
 Destreza 6 Manipulação 6 Inteligência 6
 Vigor 6 Aparência 4 Raciocínio 6

Habilidades:

Prontidão 5, Interrogatório 5, Intimidação 5, Perspicácia 7, Manha 3, Lábia 4

Perícias

Luta às cegas 6, Condução 2, Liderança 5, Segurança 3, Furtividade 4, Sobrevivência 4.

Conhecimentos

Arena 5, Computador 2, Investigação 4, Medicina 3, Mistérios 6, Estilos 6.

Antecedentes

Recursos 6, Arena 5, Fama 3.

Técnicas:

Soco 6, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 6, Nunchaku 6, Espada 5, Bastão 5, Lança 4, Arremesso 3.

Manobras especiais:

Rekka Ken, Monkey Grab Punch, Heart Punch, Knife Hand Strike, Elbow Smash, Double Hit Kick, Slide Kick, Stepping Front Kick, Throw, Air Throw, Grappling Defense, Flying Heel Stomp (Head Press), Light Feet, Toughskin,

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	8	11	5	
Strong	6	13	5	
Fierce	5	15	4	
Short	7	12	5	
Forward	6	14	4	
Roundhouse	4	16	4	
Apresamento	6	11	Um	
Bloqueio	10	-	-	
Movimento	9	-	8	
Rekka Ken	NaN	NaN	NaN	1 FdV
Monkey Grab Punch	4	13	5	
Heart Punch	5	17	3	
Knife Hand Strike	7	11	4	
Elbow Smash	8	14	Um	
Double Hit Kick	4	13	4	
Slide Kick	5	15	6	
Stepping Front Kick	6	13	6	1 FdV
Throw	4	13	Um	
Air Throw	8	16	5	1 FdV
Grappling Defense	10	-	4	
Flying Heel Stomp	6	12	7	1 FdV
Light Feet	Esp.	Esp.	Esp.	
Toughskin	Esp.	Esp.	Esp.	1 Chi
Fireball	4	14	-	1 Chi
Improved Fireball	5	16	-	1 Chi
Psychokinetic Channeling	Esp.	Esp.	Esp.	1 Chi
Acid Breath	4	15	4	1 Chi
Psychic Vise	6	12	-	1 Chi 1 FdV
Telepathy	Esp.	Esp.	Esp.	1 Chi
Mind Reading	Esp.	Esp.	Esp.	1 Chi
Mind Control	3	-	-	2 Chi
Yoga Teleport	9	-	Esp.	2 Chi
Zen no Mind	NaN	NaN	NaN	
Manobras Armadas				
Nunchaku Jab	9	13	5	
Nunchaku Strong	7	15	5	
Nunchaku Fierce	6	17	4	
Nunchaku Berserk	5	18	2	
Aparar	11	-	-	
Super Moves				
Hyper Fist (Nunchaku)	8	14	Um	1 FdV
Inferno Strike	4	16	-	2 Chi

Fireball, Improved Fireball (Goushaken), Psychokinetic Channeling, Acid Breath (Scorpion Hair), Psychic Vise, Telepathy, Mind Reading, Mind Control, Yoga Teleport, Zen no Mind.

Combos:

Goushaken para Goushaken para Goushaken

Movimento para Knife Hand Strike para Scorpion Hair

Block para Throw para Goushaken

Slide Kick para Rekka Jab para Elbow Smash (dizzy)

PK Channeling short para PK Channeling Roundhouse (dizzy)

Rekka jab para Pk Channeling Fierce para Rekka Fierce (Dizzy)

Monkey Grab Punch para Throw para Head Press (dizzy)

SUPER Moves

Nunchaku Hyper Fist (Nisetsu Ranbu)

Genshiken (Inferno Strike)

SUPER Combo:

Shin Bakurai Shou: Rekka Fierce para Improved Fireball (dizzy)

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20.

Renome: Glória 10, Honra 2.

Bai-Hu não tem rivais. Ninguém está à sua altura.



BREAKERS
REVENGE