

STREET FIGHTER

Guia do Circuito Básico

NESTE LIVRO, VOCÊS TERÃO
LUTADORES DE VÁRIOS POSTOS COM
MANOBRAS CALCULADAS PARA USAREM
EM QUALQUER CAMPANHA DE STREET
FIGHTER.

E COM UM ADICIONAL: UTILIZANDO
APENAS ESTILOS E MANOBRAS DO LIVRO
BÁSICO E DO SECRETS OF SHADOLOO
(QUE FORAM PUBLICADOS NO BRASIL NA
DRAGÃO BRASIL #90).

COM ESTE COMPANHEIRO DO
NARRADOR, NENHUM GRUPO NÃO TERÁ
TRABALHO EM IR AO ENCONTRO DO
MAIS FORTE!

CRÉDITOS

- **Escrito por:** Eric "Musashi" Souza, Gabriel Tabatcheik e Ingo Muller.
- **Profissões revisadas por:** Odmir Fortes.
- **Arte da capa:** Bengus (Capcom)
- **Artes internas:** Capcom, iStock, Pixabay
- **Apoio com o combate solo:** Felipe Daen

As imagens utilizadas pertencem à Capcom, assim como tudo o que remete a **Street Fighter** e aos personagens apresentados, como também nomes de manobras, artefatos e antecedentes.

O sistema utilizado na adaptação pertence à White Wolf, e, para que o jogo seja perfeitamente desfrutado, faz-se necessário o livro básico de Street Fighter: O Jogo de RPG, publicado no Brasil pela Editora Trama pelo conjunto das revistas Dragão Brasil Especial #9, #11 e #13, ou ainda, em um só livro, na edição #24, além de seus suplementos, ou da Edição de 20 anos, que podem ser baixados em: <http://www.sfrpg.com.br/shotokan/>



ÍNDICE

CAPÍTULO 1: PRÓLOGO 3 - 4

CAPÍTULO 2: ESTILO LIVRE 5 - 26

CAPÍTULO 3: TRADICIONAL 27 - 48

CAPÍTULO 4: DUELISTAS 49 - 70

CAPÍTULO 5: ESTILOS SIMULADOS 71 - 83

TABELAS PARA SORTEIOS 84 - 92

APÊNDICE A: ANTAGONISTAS 93 - 100

APÊNDICE B: PRINCIPIANTES 101 - 136

APÊNDICE C: JOGO DE TABULEIRO 137 - 140

Capítulo 1:

Prólogo

O *Guia do Circuito Básico* é uma coletânea de personagens de vários postos de todos os estilos apresentados no livro básico de **Street Fighter: O Jogo de RPG** e no suplemento *Secrets of Shadoloo*. O livro básico foi publicado no Brasil pela revista Dragão Brasil em 1999, e teve uma versão encadernada em 2002, e os materiais do *Secrets of Shadoloo* foram publicados em uma matéria na Dragão Brasil #90, em 2002.

Também há os estilos Aikidô e Soul Power e novas manobras publicadas na Dragão Brasil em suas edições #56 e #57, mas optamos por nos centrar apenas nas regras básicas desse jogo de RPG, que apresentou o universo de Street Fighter II.

São apresentadas três versões de cada estilo (Tradicional, Estilo Livre e Duelistas), com construções no Posto 1, no Posto 4 e no Posto 7, além de outros 8 estilos simulados, utilizando estilos de luta dos livros adotados para representar outras artes marciais do mundo real e dos jogos de luta. São utilizadas armas do livro básico, inclusive com o Shuriken presente na ficha da Genin, em que apenas uma lâmina é arremessada (Técnica Básica: Esportes; +3 Velocidade, +1 Dano, +0 Movimento, Alcance igual ao dobro da Força do personagem).

As fichas apresentadas são simples, apresentando Atributos Físicos, Atributos Mentais, Técnicas, Chi, Força de Vontade, Saúde, Combos e suas Manobras Básicas e Especiais com características calculadas. Portanto, são fichas rápidas para qualquer Narrador utilizar em suas crônicas.

As fichas são propositadamente simples, para que cada Narrador as utilize como e quando achar melhor, poupando-lhe o trabalho de precisar construir NPCs para torneios, para cenas de ação aleatórias, ou para improvisos – como, por exemplo, quando os jogadores resolvem passear pela cidade e desafiar lutadores de alguma academia famosa.

MODIFICAÇÕES NAS FICHAS

As fichas apresentadas contemplam lutadores de Posto 1, Posto 4 e Posto 7. Contudo, é possível que Narradores precisem realizar alterações nesses personagens, para postos intermediários. Nesses casos, as possíveis soluções são simples:

- Atributos: reduzir um Posto significa reduzir um ponto nos Atributos Físicos e Mentais. Para não precisar recalculas as Manobras do quadro, é preferível que essa redução se dê em Vigor e Percepção. Da mesma forma, aumentar um Posto significa aumentar um ponto em Atributos Físicos e Mentais, o que é recomendado que se faça nos mesmos Atributos (Vigor e Percepção).
- Técnicas: reduzir um Posto significa reduzir 2 pontos em Técnicas. O Narrador pode considerar que o personagem tem -1 Movimento (-1 Esportes) e -1 Absorção (-1 Bloqueio), para facilitar o seu trabalho. De mesmo modo, aumentar um Posto resulta em +1 nesses dois modificadores de combate, representando +1 em Esportes e Bloqueio.
- Manobras e Combos: reduzir um Posto significa perder um combo de três manobras, ou dois combos de duas manobras. Da mesma forma, aumentar um Posto significa ganhar um combo de três manobras, ou dois combos de duas manobras.
- Chi e Força de Vontade: reduzir um Posto significa perder 1 ponto em Chi ou Força de Vontade, a critério do Narrador. Da mesma forma, subir um Posto significa ganhar um ponto em Chi ou Força de Vontade.

- Saúde: reduzir um Posto equivale a perder um ponto em Saúde, e subir um Posto equivale a ganhar um ponto em Saúde.

Assim, portanto:

- Descer um Posto: -1 em Vigor e Percepção, -1 em Bloqueio e Esportes, -1 ou -2 combos, -1 em Chi/Força de Vontade, -1 em Saúde.
- Subir um posto: +1 em Vigor e Percepção, +1 em Bloqueio e Esportes, +1 ou +2 combos, +1 em Chi/Força de Vontade, +1 em Saúde.

A melhor escolha sempre é o ajuste mais próximo. Se a intenção é criar um personagem de Posto 2, basta subir um Posto 1; se for para criar um Posto 3, melhor descer um Posto 4, e assim por diante.

REALIZAÇÃO DE TESTES

Os personagens deste livro são fichas rápidas genéricas para o Narrador utilizar. Ele lhes dará nomes, conceitos e toques de interpretação. Por isso, eles não possuem Atributos Sociais, Habilidades, Antecedentes ou Renome.

Em situações de combate (ou também em cenas fora dele), porém, esses personagens podem ser obrigados a realizar testes. Existem Manobras Especiais que pedem para testar Atributos Sociais e Habilidades. Nesses casos, o Narrador pode proceder de duas formas:

- Testar com o dobro do valor do Atributo. Isso é interessante para testes de Atributos Físicos ou Mentais + alguma Habilidade.
- Utilizar o Posto do personagem como parada de dados. Para testes envolvendo Atributos Sociais, essa é uma boa saída. Por exemplo: se um lutador de Posto 4 pretende intimidar um personagem jogador, ele rola 4 dados, como se fosse sua parada de Carisma + Intimidação.

EXPANSÃO DAS FICHAS

Nada impede que os Narradores utilizem essas fichas simples para expandi-las para criar coadjuvantes e antagonistas mais profundos. Nesses casos, eles podem querer adicionar Habilidades a esses personagens. Podem ser utilizados kits de profissões e conceitos com essa finalidade, conforme as orientações a seguir:

- Artista: Lábria ●●●, Perspicácia ●●●, Manha ●●, Estilos ou Mistérios ●●
- Programador/desenvolvedor: Computador ●●●, Ciência ●●●, Perspicácia ●●, Lábria ●●
- Executivo: Intimidação ●●●, Lábria ●●●, Perspicácia ●●, Manha ●●
- Investigador: Investigação ●●●, Perspicácia ●●●, Manha ●●, Mistérios ●●
- Junkie: Manha ●●●, Furtividade ●●●, Perspicácia ou Segurança ●●, Lábria ●●
- Mafioso: Lábria ●●●, Manha ●●●, Intimidação ou Segurança ●●, Interrogação ou Liderança ●●
- Acadêmico (de humanas): Arena, Lábria, Liderança, Mistérios ou Perspicácia ●● (escolha duas), (escolha outras duas da lista anterior) ●●
- Acadêmico (de exatas/biológicas): Ciência, Computador, Medicina ou Segurança ●●● (escolha duas), (escolha outra da lista anterior) ●●, Lábria ●●
- Socialite: Lábria ●●●, Perspicácia ●●●, Intimidação ●●, Computador ●●
- Veterano: Prontidão ou Perspicácia ●●●, Sobrevivência ●●●, Furtividade ●●, Liderança ou Segurança ●●

Esta versão das profissões utiliza apenas Habilidades apresentadas no livro básico de Street Fighter e no *Secrets of Shadoloo*.

SORTEIO DE LUTADORES

É possível também que o Narrador monte desafios de forma aleatória, sorteando adversários para seus jogadores. Basta rolar 1d100 e comparar com a tabela apresentada na página 84.

O Narrador rola 2d10 (de preferência, de cores diferentes), um para a dezena e outro para a unidade. Um resultado 00 significa 100. Em seguida, ele escolhe a versão do lutador (Posto 1, 4 ou 7) condizente com seus jogadores e faz o ajuste, se necessário, para postos intermediários.

O Narrador ainda pode rolar 1d10 para sortear uma das profissões apresentadas acima, caso queira expandir as fichas, e sortear também nomes, sobrenomes, apelidos, peculiaridades e frases de vitória dos lutadores (páginas 85-92), realizando um sorteio para cada aspecto do personagem.



Capítulo 2:

Estilo Livre

Muitos dos mais bem sucedidos Street Fighters vieram desta divisão, com certeza seus guerreiros estão entre os mais versáteis do mundo. Habilidades especiais e poderes são usados livremente aqui, mas o respeito à Honra faz com que armas raramente sejam usadas.



CAPOEIRA					KABADDI				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●●	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	●●●●○		●●●●●○○○○○		Chute	●●●●○		●●●●●○○○○○	
Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade			Apresamento	●●○○○	Força de Vontade		
Esportes	●●●○○		●●●●●○○○○○		Esportes	●●○○○		●●●●●○○○○○	
Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab				
Strong					Strong				
Fierce					Fierce				
Short	6	7	3		Short	4	9	2	
Forward	5	9	2		Forward	3	11	1	
Roundhouse	3	11	2		Roundhouse	1	13	1	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	5	1		Apresamento	3	7	1	
Movimento	8	-	6		Movimento	6	-	5	
Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção	Flying Knee Thrust	4	11	3	1 FV
Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida	Foot Sweep	1	12	0	Agachamento, knockdown
Flash Kick	4	14	0	1 Chi, 1 FV, Knockdown em aéreas	Regeneration	3	-	-	1 Chi por Saúde
Knee Basher	4	11	1	Apresamento sustentado, knockdown	Bear Hug	2	9	1	Apresamento Sustentado
Forward Flip Knee	3	11	2	Aérea, alvo no mesmo hex ou adjacente, salta para trás do alvo, que pode perder o ataque	Extendible Limbs	-	-	-	Alcance 4 para socos e chutes básicos
Combos: Bloqueio pra Flash Kick, Jumping Short para Forward Flip Knee para Flash Kick, Knee Basher para Flash Kick (dizzy)					Combos: Roundhouse para Roundhouse (dizzy)				

CAPOEIRA					KABADDI				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●○○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●●●	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●●●○○○	
Chute	●●●●●●		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●●	Força de Vontade	●●●●●○○○○○		Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○		●●●●●○○○○○		Apresamento	●●●●○		●●●●●●○○○○○	
Esportes	●●●●●		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Foco	●●○○○				Foco	●●●●●			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab				
Strong					Strong				
Fierce					Fierce				
Short	6	9	5		Short	4	11	3	
Forward	5	11	4		Forward	3	13	2	
Roundhouse	3	13	4		Roundhouse	1	15	2	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	5	1		Apresamento	3	10	1	
Movimento	8	-	8		Movimento	6	-	6	
Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção	Flying Knee Thrust	4	13	4	1 FV
Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida	Foot Sweep	1	14	1	Agachamento, knockdown
Flash Kick	4	16	0	1 Chi, 1 FV, Knockdown em aéreas	Regeneration	4	-	-	1 Chi por Saúde
Knee Basher	4	13	1	Apresamento sustentado, knockdown	Bear Hug	2	13	1	Apresamento Sustentado
Forward Flip Knee	3	13	2	Aérea, alvo no mesmo hex ou adjacente, salta para trás do alvo, que pode perder o ataque	Extendible Limbs	-	-	-	Alcance 5 para socos e chutes básicos
Foot Sweep	3	12	3	Agachamento, knockdown	Psychokinetic Channeling	-	-	-	1 Chi, +2 dano em socos e chutes básicos
Double-Hit Kick	3	10	4	Role duas vezes contra oponente de pé					
Kick Defense	9	-	-						
Combos: Bloqueio pra Flash Kick, Jumping Short para Forward Flip Knee para Flash Kick, Knee Basher para Flash Kick (dizzy), Foot Sweep para Forward Flip Knee, Kick Defense para Foot Sweep					Combos: Roundhouse para Roundhouse (dizzy), Movimento para Psychokinetic Channeling Short para Psychokinetic Channeling Short, Psychokinetic Channeling Roundhouse para Psychokinetic Channeling Short (dizzy)				

KUNG FU					LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●○○○○		Força	●●●●●	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●○○○	Inteligência	●●●●○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●○○○	
Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●●○○○		Soco	○○○○○	Chi	○○○○○	
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		●●●●○○○○○○○	
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●○○○○	Força de Vontade	●●●●○○○○○○○		Apresamento	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○	
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Foco	●●●○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	7	4		Jab				
Strong	3	9	4		Strong				
Fierce	2	11	3		Fierce				
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento	2	9	1	
Movimento	6	-	7		Movimento	5	-	6	
Monkey Grab	1	9	4	Ignora bloqueios	Jump	5	-	3	Aérea, Interrupção
Punch					Thunderstrike	2	14	2	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto
Drunken Monkey Roll	6	-	6	Agachamento, esquiva de projéteis	Air Smash	1	13	2	Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex
Acid Breath	2	10	3	1 Chi, Alcance 5, Dano -3 e -6 nos turnos seguintes	Jumping Shoulder Butt	2	12	2	Esquiva de projéteis, não acerta agachamento
Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção	Bear Hug	1	12	1	Apresamento Sustentado
Jumping Shoulder Butt	3	11	3	Esquiva de projéteis, não acerta agachamento	Ice Blast	0	11	-	2 Chi, 4 sucessos em Força para escapar, Alcance 6
Elbow Smash	5	10	1		Zen No Mind	-	-	-	1 FV, escolha 3 cartas e aja no fim do turno com uma delas
Kippup	-	-	-						
Combos: Drunken Monkey Roll para Acid Breath, Drunken Monkey Roll para Jumping Shoulder Butt para Elbow Smash (dizzy)					Combos: Bloqueio para Thunderstrike, Ice Blast para Jumping Shoulder Butt				

KUNG FU					LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●○○○○		Força	●●●●●	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●●●		Destreza	●●○○○	Inteligência	●●●●●	
Vigor	●●●●●●	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●●●	Raciocínio	●●●○○	
Soco	●●●●●	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	○○○○○		●●●●●●●●○○		Chute	○○○○○		●●●●●●○○○○	
Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●○○○○	Força de Vontade			Apresamento	●●●●●	Força de Vontade		
Esportes	●●●●●		●●●●●○○○○○		Esportes	●●●●●		●●●●●●●○○○	
Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	8	5		Jab				
Strong	3	10	5		Strong				
Fierce	2	12	4		Fierce				
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento	2	10	1	
Movimento	6	-	8		Movimento	5	-	6	
Monkey Grab	1	10	5	Ignora bloqueios	Jump	5	-	3	Aérea, Interrupção
Punch					Thunderstrike	2	15	2	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto
Drunken Monkey Roll	6	-	7	Agachamento, esquiva de projéteis	Air Smash	1	14	2	Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex
Acid Breath	2	12	4	1 Chi, Alcance 6, Dano -3 e -6 nos turnos seguintes	Jumping Shoulder Butt	2	13	2	Esquiva de projéteis, não acerta agachamento
Jump	6	-	5	Aérea, Interrupção	Bear Hug	1	13	1	Apresamento Sustentado
Jumping Shoulder Butt	3	12	4	Esquiva de projéteis, não acerta agachamento	Ice Blast	1	13	-	2 Chi, 4 sucessos em Força para escapar, Alcance 8
Elbow Smash	5	11	1		Zen No Mind	-	-	-	1 FV, escolha 3 cartas e aja no fim do turno com uma delas
Kippup	-	-	-		Storm Hammer	0	17	1	2 FV, Apresamento, knockdown, aérea no salto, pode mover 3 hexes no salto
Punch Defense	7	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas					
Deflecting Punch	5	9	-	Absorção contra socos					
Regeneration	5	-	-	1 Chi por Saúde					
Combos: Drunken Monkey Roll para Acid Breath, Drunken Monkey Roll para Jumping Shoulder Butt para Elbow Smash (dizzy), Deflecting Punch para Monkey Grab Punch para Elbow Smash (dizzy), Acid Breath para Acid Breath (dizzy)					Combos: Bloqueio para Thunderstrike, Ice Blast para Jumping Shoulder Butt (dizzy), Storm Hammer para Air Smash (dizzy), Jumping Shoulder Butt para Thunderstrike				

SANBO					KARATÊ SHOTOKAN																																																																																																																																																																																																																																										
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																																																																										
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																																																																							
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○																																																																																																																																																																																																																																							
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																																																																							
Soco	○○○○○	Chi	●●○○○○○○○○○		Soco	●○○○○○	Chi	●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																																																							
Chute	●●○○○		□□□□□□□□□		Chute	●●○○○		□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																																							
Bloqueio	●○○○○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○○		Bloqueio	●○○○○	Força de Vontade	●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																																																							
Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																																							
Esportes	●●○○○		□□□□□□□□□		Esportes	●○○○○		□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																																							
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□		Foco	●●●○○		□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																																							
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																																																										
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																																																										
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																																										
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>5</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>4</td><td>8</td><td>1</td><td>Apresamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Back Breaker</td><td>3</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento, knockdown</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	5	2		Forward	4	7	1		Roundhouse	2	9	1		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	6	1		Movimento	7	-	5		Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Suplex	4	8	1	Apresamento, knockdown	Back Breaker	3	9	1	Apresamento, knockdown																																																			<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>3</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>7</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>7</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>9</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>1</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Power Uppercut</td><td>3</td><td>7</td><td>1</td><td>Knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>2</td><td>8</td><td>0</td><td>Agachamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Fireball</td><td>1</td><td>8</td><td>-</td><td>1 Chi, Alcance 6</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	3	1		Strong	4	5	1		Fierce	3	7	0		Short	5	5	1		Forward	4	7	0		Roundhouse	2	9	0		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	4		Jump	7	-	1	Aérea, Interrupção	Power Uppercut	3	7	1	Knockdown em aéreas	Foot Sweep	2	8	0	Agachamento, knockdown	Fireball	1	8	-	1 Chi, Alcance 6																																													
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																																											
Jab																																																																																																																																																																																																																																															
Strong																																																																																																																																																																																																																																															
Fierce																																																																																																																																																																																																																																															
Short	5	5	2																																																																																																																																																																																																																																												
Forward	4	7	1																																																																																																																																																																																																																																												
Roundhouse	2	9	1																																																																																																																																																																																																																																												
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																																																											
Apresamento	4	6	1																																																																																																																																																																																																																																												
Movimento	7	-	5																																																																																																																																																																																																																																												
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																																											
Suplex	4	8	1	Apresamento, knockdown																																																																																																																																																																																																																																											
Back Breaker	3	9	1	Apresamento, knockdown																																																																																																																																																																																																																																											
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																																											
Jab	6	3	1																																																																																																																																																																																																																																												
Strong	4	5	1																																																																																																																																																																																																																																												
Fierce	3	7	0																																																																																																																																																																																																																																												
Short	5	5	1																																																																																																																																																																																																																																												
Forward	4	7	0																																																																																																																																																																																																																																												
Roundhouse	2	9	0																																																																																																																																																																																																																																												
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																																																											
Apresamento																																																																																																																																																																																																																																															
Movimento	7	-	4																																																																																																																																																																																																																																												
Jump	7	-	1	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																																											
Power Uppercut	3	7	1	Knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																																																																											
Foot Sweep	2	8	0	Agachamento, knockdown																																																																																																																																																																																																																																											
Fireball	1	8	-	1 Chi, Alcance 6																																																																																																																																																																																																																																											
Combos: Bloqueio para Back Breaker para Suplex (dizzy)					Combos: Bloqueio para Foot Sweep																																																																																																																																																																																																																																										

SANBO					KARATÊ SHOTOKAN																																																																																																																																																																																								
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																								
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●○○○																																																																																																																																																																																					
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○																																																																																																																																																																																					
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○																																																																																																																																																																																					
Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●●●●○○○○○○																																																																																																																																																																																					
Chute	●●●○○		□□□□□□□□□□		Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Bloqueio	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Bloqueio	●○○○○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○																																																																																																																																																																																					
Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Esportes	●●●○○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																								
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																								
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>4</td><td>10</td><td>1</td><td>Apresamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Back Breaker</td><td>3</td><td>11</td><td>1</td><td>Apresamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Siberian Suplex</td><td>4</td><td>10</td><td>1</td><td>1 FV, role duas vezes, andam um hex</td></tr> <tr><td>Siberian Bear Crusher</td><td>4</td><td>11</td><td>5</td><td>1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	7	4		Forward	4	9	3		Roundhouse	2	11	3		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	8	1		Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Suplex	4	10	1	Apresamento, knockdown	Back Breaker	3	11	1	Apresamento, knockdown	Siberian Suplex	4	10	1	1 FV, role duas vezes, andam um hex	Siberian Bear Crusher	4	11	5	1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown																<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>7</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>9</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>11</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>7</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>11</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Power Uppercut</td><td>3</td><td>11</td><td>1</td><td>Knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>2</td><td>10</td><td>0</td><td>Agachamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Fireball</td><td>2</td><td>8</td><td>-</td><td>1 Chi, Alcance 7</td></tr> <tr><td>Dragon Punch</td><td>4</td><td>14</td><td>0</td><td>1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Stunning Shout</td><td>6</td><td>-</td><td>0</td><td>1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>2</td><td>8</td><td>1</td><td>Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown</td></tr> <tr><td>Back Roll Throw</td><td>3</td><td>10</td><td>1</td><td>Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	7	2		Strong	4	9	2		Fierce	3	11	1		Short	5	7	2		Forward	4	9	1		Roundhouse	2	11	1		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	6	1		Movimento	7	-	5		Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Power Uppercut	3	11	1	Knockdown em aéreas	Foot Sweep	2	10	0	Agachamento, knockdown	Fireball	2	8	-	1 Chi, Alcance 7	Dragon Punch	4	14	0	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas	Stunning Shout	6	-	0	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno	Throw	2	8	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown	Back Roll Throw	3	10	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																									
Jab																																																																																																																																																																																													
Strong																																																																																																																																																																																													
Fierce																																																																																																																																																																																													
Short	5	7	4																																																																																																																																																																																										
Forward	4	9	3																																																																																																																																																																																										
Roundhouse	2	11	3																																																																																																																																																																																										
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																									
Apresamento	4	8	1																																																																																																																																																																																										
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																										
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																									
Suplex	4	10	1	Apresamento, knockdown																																																																																																																																																																																									
Back Breaker	3	11	1	Apresamento, knockdown																																																																																																																																																																																									
Siberian Suplex	4	10	1	1 FV, role duas vezes, andam um hex																																																																																																																																																																																									
Siberian Bear Crusher	4	11	5	1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown																																																																																																																																																																																									
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																									
Jab	6	7	2																																																																																																																																																																																										
Strong	4	9	2																																																																																																																																																																																										
Fierce	3	11	1																																																																																																																																																																																										
Short	5	7	2																																																																																																																																																																																										
Forward	4	9	1																																																																																																																																																																																										
Roundhouse	2	11	1																																																																																																																																																																																										
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																									
Apresamento	4	6	1																																																																																																																																																																																										
Movimento	7	-	5																																																																																																																																																																																										
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																									
Power Uppercut	3	11	1	Knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																									
Foot Sweep	2	10	0	Agachamento, knockdown																																																																																																																																																																																									
Fireball	2	8	-	1 Chi, Alcance 7																																																																																																																																																																																									
Dragon Punch	4	14	0	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																									
Stunning Shout	6	-	0	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno																																																																																																																																																																																									
Throw	2	8	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown																																																																																																																																																																																									
Back Roll Throw	3	10	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown																																																																																																																																																																																									
Combos: Bloqueio para Back Breaker para Suplex (dizzy), Jump para Siberian Bear Crusher					Combos: Bloqueio para Foot Sweep, Fireball para Dragon Punch																																																																																																																																																																																								

SANBO					KARATÊ SHOTOKAN				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●●●●○	Chi		
Chute	●●●●○		●●●●●●○○○○○		Chute	●●●●○		●●●●●●○○○○○	
Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●●●●	Força de Vontade			Apresamento	●●●○○	Força de Vontade		
Esportes	●●●●●		●●●●●●●○○○		Esportes	●●●○○		●●●●●●○○○○	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	7	7	3	
Strong					Strong	5	9	3	
Fierce					Fierce	4	11	2	
Short	6	8	5		Short	6	8	3	
Forward	5	10	4		Forward	5	10	2	
Roundhouse	3	12	4		Roundhouse	3	12	2	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	10	1		Apresamento	5	7	1	
Movimento	8	-	8		Movimento	8	-	6	
Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção
Suplex	5	12	1	Apresamento, knockdown	Power Uppercut	4	11	1	Knockdown em aéreas
Back Breaker	4	13	1	Apresamento, knockdown	Foot Sweep	3	11	1	Agachamento, knockdown
Siberian Suplex	5	12	1	1 FV, role duas vezes, andam um hex	Fireball	3	10	-	1 Chi, Alcance 9
Siberian Bear Crusher	5	13	6	1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown	Dragon Punch	5	14	1	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas
Bear Hug	4	13	1	Apresamento sustentado	Stunning Shout	7	-	1	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno
Grappling Defense	9	-	4	Absorva Apresamentos com Apresamento	Throw	3	9	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
					Back Roll Throw	4	11	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
					Hurricane Kick	5	7	2	1 Chi, 1 FV, Aérea, bate e empurra ao redor
					Flying Fireball	3	10	3	1 Chi, 1 FV, Alcance 9, alvo não esquiva com aérea
					Kippup	-	-	-	
Combos: Bloqueio para Back Breaker para Suplex (dizzy), Jump para Siberian Bear Crusher para Bear Hug, Bear Hug para Siberian Suplex, Grappling Defense para Siberian Bear Crusher para Siberian Suplex (dizzy)					Combos: Bloqueio para Foot Sweep, Fireball para Dragon Punch, Bloqueio para Back Roll Throw, Flying Fireball para Dragon Punch				

FORÇAS ESPECIAIS					SUMÔ				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●○○○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●○○○○	Inteligência	●●●●○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●○○	Chi			Soco	●●○○○	Chi		
Chute	○○○○○	●●○○○○○○○○○○			Chute	○○○○○	●●●○○○○○○○○○		
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□			Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□□		
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade			Apresamento	○○○○○	Força de Vontade		
Esportes	●●○○○	●●●●●●○○○○○			Esportes	●○○○○	●●●●●○○○○○○○		
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□			Foco	●●●○○	□□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	5	2		Jab	3	4	1	
Strong	4	7	2		Strong	1	6	1	
Fierce	3	9	1		Fierce	0	8	0	
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio					Bloqueio	5	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	6	1		Apresamento				
Movimento	7	-	5		Movimento	4	-	4	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Jump	4	-	1	Aérea, Interrupção
Spinning Back Fist	3	8	3		Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção
Spinning Knuckle	3	7	5	Role o dano duas vezes, Esquiva de projéteis, 1 FV	Shock Treatment	5	14	-	2 Chi, Knockdown, afeta todos adjacentes
Throw	2	8	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes					
Hair Throw	2	11	2	Apresamento, Passe pelo hex do alvo, Knockdown, Joga Força hexes					
Neck Choke	3	9	1	Apresamento Sustentado					
Combos: Nenhum					Combos: Nenhum				

FORÇAS ESPECIAIS					SUMÔ				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●○○○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●○		Destreza	●○○○○	Inteligência	●●●●●	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●○○	Chi			Soco	●●●●○	Chi		
Chute	○○○○○	●●●●●○○○○○			Chute	○○○○○	●●●●●○○○○○		
Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□□			Bloqueio	●●●●○	□□□□□□□□□□		
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade			Apresamento	○○○○○	Força de Vontade		
Esportes	●●●○○	●●●●●○○○○○			Esportes	●●○○○	●●●●●○○○○○		
Foco	●●●○○	□□□□□□□□□□			Foco	●●●●○	□□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	6	3		Jab	3	7	2	
Strong	5	8	3		Strong	1	9	2	
Fierce	4	10	2		Fierce	0	11	1	
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	5	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	7	1		Apresamento				
Movimento	8	-	6		Movimento	4	-	5	
Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	4	-	2	Aérea, Interrupção
Spinning Back Fist	4	9	4		Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção
Spinning Knuckle	4	8	6	Role o dano duas vezes, Esquiva de projéteis, 1 FV	Shock Treatment	5	16	-	2 Chi, Knockdown, afeta todos adjacentes
Throw	3	9	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes	Buffalo Punch	0	13	1	
Hair Throw	3	12	2	Apresamento, Passe pelo hex do alvo, Knockdown, Joga Força hexes					
Neck Choke	4	10	1	Apresamento Sustentado					
Air Throw	7	12	3	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar					
Sonic Boom	0	11	-	1 Chi, Alcance 6					
Combos: Sonic Boom para Air Throw, Bloqueio para Hair Throw para Sonic Boom					Combos: Bloqueio para Shock Treatment, Buffalo Punch para Shock Treatment (dizzy)				

FORÇAS ESPECIAIS					SUMÔ				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●●	Percepção	●○○○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●●		Destreza	●○○○○	Inteligência	●●●●●	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●●○	Chi	●●●●●		Soco	●●●●●	Chi	●●●●●	
Chute	○○○○○	●●●●●●●●○○○			Chute	○○○○○	●●●●●●●●○○○		
Bloqueio	●●●●○	□□□□□□□□□□			Bloqueio	●●●●●	□□□□□□□□□□		
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○		Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○	
Esportes	●●●●●●	●●●●●●●○○○			Esportes	●●●●●	●●●●●●●○○○		
Foco	●●●○○	□□□□□□□□□□			Foco	●●●●●	□□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	7	6		Jab	3	9	5	
Strong	5	9	6		Strong	1	11	5	
Fierce	4	11	5		Fierce	0	13	4	
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	5	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	7	1		Apresamento				
Movimento	8	-	9		Movimento	4	-	8	
Jump	8	-	6	Aérea, Interrupção	Jump	4	-	5	Aérea, Interrupção
Spinning Back Fist	4	10	7		Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção
Spinning Knuckle	4	9	9	Role o dano duas vezes, Esquiva de projéteis, 1 FV	Shock Treatment	5	17	-	2 Chi, Knockdown, afeta todos adjacentes
Throw	3	9	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes	Buffalo Punch	0	15	1	
Hair Throw	3	12	2	Apresamento, Passe pelo hex do alvo, Knockdown, Joga Força hexes	Hundred Hand Slap	0	10	1	1 FV, Role três vezes
Neck Choke	4	10	1	Apresamento Sustentado	Jumping Shoulder Butt	1	13	4	Esquiva de projéteis, não acerta agachamento
Air Throw	7	12	6	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar					
Sonic Boom	0	12	-	1 Chi, Alcance 6					
Spinning Clothesline	5	8	4	1 FV, bate e empurra ao redor, não acerta agachamento					
Combos: Sonic Boom para Air Throw, Bloqueio para Hair Throw para Sonic Boom, Spinning Knuckle para Spinning Clothesline (dizzy), Sonic Boom para Spinning Knuckle, Bloqueio para Spinning Clothesline					Combos: Bloqueio para Shock Treatment, Buffalo Punch para Shock Treatment (dizzy), Hundred Hand Slap para Jab (dizzy), Jumping Jab para Shock Treatment (dizzy)				

KICKBOXING OCIDENTAL					WU SHU																																																																																																																																																																																																							
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																																							
Força	●●●●●	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																																				
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																																				
Soco	●●●●○	Chi			Soco	○○○○○	Chi																																																																																																																																																																																																					
Chute	●●●○○		●●●●○○○○○○○		Chute	●●●●○		●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade			Apresamento	○○○○○	Força de Vontade																																																																																																																																																																																																					
Esportes	●●○○○		●●●●●●●○○○		Esportes	●●●●○		●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																				
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																							
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>4</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>2</td><td>10</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>1</td><td>12</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>3</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>2</td><td>10</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>0</td><td>12</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>6</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>3</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>5</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Elbow Smash</td><td>4</td><td>11</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Ducking Fierce</td><td>1</td><td>13</td><td>-</td><td>Agachamento</td></tr> <tr><td>Flying Knee Thrust</td><td>3</td><td>10</td><td>3</td><td>1 FV</td></tr> <tr><td>Slide Kick</td><td>1</td><td>11</td><td>3</td><td>Knockdown</td></tr> <tr><td>Jump</td><td>5</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Head Bite</td><td>3</td><td>10</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Rekka Ken</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 FV, +3 Vel a Soco Básico</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	4	8	2		Strong	2	10	2		Fierce	1	12	1		Short	3	8	2		Forward	2	10	1		Roundhouse	0	12	1		Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	3	7	1		Movimento	5	-	5		Elbow Smash	4	11	1		Ducking Fierce	1	13	-	Agachamento	Flying Knee Thrust	3	10	3	1 FV	Slide Kick	1	11	3	Knockdown	Jump	5	-	2	Aérea, Interrupção	Head Bite	3	10	1	Apresamento Sustentado	Rekka Ken	-	-	-	1 FV, +3 Vel a Soco Básico																<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Handstand Kick</td><td>3</td><td>12</td><td>2</td><td>Knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Wall Spring</td><td>6</td><td>-</td><td>4/6</td><td>Precisa quicar</td></tr> <tr><td>Musical Accompaniment</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>+1 em um Mod se tocar música preferida</td></tr> <tr><td>Maka Wara</td><td>-</td><td>5</td><td>-</td><td>Dano ao bloquear</td></tr> <tr><td>Whirlwind Kick</td><td>2</td><td>7</td><td>3</td><td>2 FV, Aérea, bate e empurra ao redor</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	8	4		Forward	4	10	3		Roundhouse	2	12	3		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Handstand Kick	3	12	2	Knockdown em aéreas	Wall Spring	6	-	4/6	Precisa quicar	Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida	Maka Wara	-	5	-	Dano ao bloquear	Whirlwind Kick	2	7	3	2 FV, Aérea, bate e empurra ao redor															
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	4	8	2																																																																																																																																																																																																									
Strong	2	10	2																																																																																																																																																																																																									
Fierce	1	12	1																																																																																																																																																																																																									
Short	3	8	2																																																																																																																																																																																																									
Forward	2	10	1																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	0	12	1																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento	3	7	1																																																																																																																																																																																																									
Movimento	5	-	5																																																																																																																																																																																																									
Elbow Smash	4	11	1																																																																																																																																																																																																									
Ducking Fierce	1	13	-	Agachamento																																																																																																																																																																																																								
Flying Knee Thrust	3	10	3	1 FV																																																																																																																																																																																																								
Slide Kick	1	11	3	Knockdown																																																																																																																																																																																																								
Jump	5	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Head Bite	3	10	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																								
Rekka Ken	-	-	-	1 FV, +3 Vel a Soco Básico																																																																																																																																																																																																								
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab																																																																																																																																																																																																												
Strong																																																																																																																																																																																																												
Fierce																																																																																																																																																																																																												
Short	5	8	4																																																																																																																																																																																																									
Forward	4	10	3																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	2	12	3																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento																																																																																																																																																																																																												
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																																									
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Handstand Kick	3	12	2	Knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																																								
Wall Spring	6	-	4/6	Precisa quicar																																																																																																																																																																																																								
Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida																																																																																																																																																																																																								
Maka Wara	-	5	-	Dano ao bloquear																																																																																																																																																																																																								
Whirlwind Kick	2	7	3	2 FV, Aérea, bate e empurra ao redor																																																																																																																																																																																																								
Combos: Nenhum					Combos: Wall Spring Roundhouse para Handstand Kick (dizzy), Bloqueio para Whirlwind Kick																																																																																																																																																																																																							

KICKBOXING OCIDENTAL					WU SHU				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●●	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●●●	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●●●	Chi			Soco	●●○○○	Chi		
Chute	●●●●○		●●●●●●○○○○		Chute	●●●●●		●●●●●●○○○○	
Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●●○	Força de Vontade			Apresamento	○○○○○	Força de Vontade		
Esportes	●●●○○		●●●●●●●○○○		Esportes	●●●●●●		●●●●●●●○○○	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	4	9	3		Jab	7	5	6	
Strong	2	11	3		Strong	5	7	6	
Fierce	1	13	2		Fierce	4	9	5	
Short	3	9	3		Short	6	9	6	
Forward	2	11	2		Forward	5	11	5	
Roundhouse	0	13	2		Roundhouse	3	13	5	
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	9	1		Apresamento				
Movimento	5	-	6		Movimento	8	-	9	
Elbow Smash	4	12	1		Jump	8	-	6	Aérea, Interrupção
Ducking Fierce	1	14	-	Agachamento	Handstand Kick	4	13	4	Knockdown em aéreas
Flying Knee Thrust	3	11	4	1 FV	Wall Spring	7	-	6/8	Precisa quicar
Slide Kick	1	12	4	Knockdown	Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida
Jump	5	-	3	Aérea, Interrupção	Maka Wara	-	6	-	Dano ao bloquear
Head Bite	3	12	1	Apresamento Sustentado	Whirlwind Kick	3	8	5	2 FV, Aérea, bate e empurra ao redor
Rekka Ken	-	-	-	1 FV, +3 Vel a Soco Básico	Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)
Tiger Knee	5	11	3	2 FV, aérea, knockdown, esquiva de projéteis	San He	7	-	-	Absorção dobrada, 1 Chi

Combos: Bloqueio para Elbow Smash, Rekka Ken Jab para Rekka Ken Fierce, Ducking Fierce para Tiger Knee, Flying Knee Thrust para Head Bite

Combos: Wall Spring Roundhouse para Handstand Kick (dizzy), Bloqueio para Whirlwind Kick (dizzy)

BOXE					LER DRIT				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●●	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●●		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●●	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●●●●	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	○○○○○		●●●●●●●●○○○		Chute	●●●○○		●●●●●●●●○○○	
Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade			Apresamento	●●●●●	Força de Vontade		
Esportes	●●●○○		●●●●●●○○○○○		Esportes	●●●○○		●●●●●●○○○○○	
Foco	●●●●●		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●●●		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	10	4		Jab				
Strong	5	12	4		Strong				
Fierce	4	14	3		Fierce				
Short					Short	6	8	3	
Forward					Forward	5	10	2	
Roundhouse					Roundhouse	3	12	2	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento	5	8	1	
Movimento	8	-	7		Movimento	8	-	6	
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Forward Slide Kick	5	8	3	Knockdown
Power Uppercut	4	14	1	Knockdown em aéreas	Fireball	3	13	-	1 Chi, Alcance 11
Psychokinetic Channeling	-	-	-	1 Chi, +2 dano em socos e chutes básicos	Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção
Dashing Punch	5	15	6	1 FV	Repeating Fireball	3	11	-	2 Chi, Role seis vezes, Alcance 11
Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção	Throw	3	10	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Dashing Uppercut	5	15	6	1 FV, Knockdown em aéreas	Air Throw	7	13	3	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar
Sonic Boom	1	14	-	1 Chi, Alcance 9	Iron Claw	6	12	1	1 FV, Apresamento Sustentado
Combos: Dashing Punch para Psychokinetic Channeling Fierce (dizzy), Block para Dashing Punch para Dashing Uppercut (dizzy), Sonic Boom para Dashing Uppercut					Combos: Movimento para Repeating Fireball, Movimento para Forward Slide Kick, Bloqueio para Forward Slide Kick				

NINJITSU ESPANHOL					MUAY THAI				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●○○○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	●●○○○	Chi			Soco	●●○○○	Chi		
Chute	○○○○○		●●●○○○○○○○○		Chute	●●○○○		●●●○○○○○○○○	
Bloqueio	○○○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade			Apresamento	○○○○○	Força de Vontade		
Esportes	●●○○○		●●●●○○○○○○		Esportes	●○○○○		●●●●○○○○○○	
Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	4	2		Jab	6	3	1	
Strong	4	6	2		Strong	4	5	1	
Fierce	3	8	1		Fierce	3	7	0	
Short					Short	5	5	1	
Forward					Forward	4	7	0	
Roundhouse					Roundhouse	2	9	0	
Bloqueio					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	5	1		Apresamento				
Movimento	7	-	5		Movimento	7	-	4	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	1	Aérea, Interrupção
Choke Throw	3	7	2	Apresamento, aérea, knockdown	Elbow Smash	6	6	1	
Cobra Charm	2	-	1	1 Chi, Raciocínio + Mistérios resistido, Inteligência para manter	Power Uppercut	3	7	1	Knockdown em aéreas
					Wounded Knee	2	8	0	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos
					Kick Defense	8	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas
Combos: Cobra Charm para Choke Throw					Combos: Kick Defense para Wounded Knee				

NINJITSU ESPANHOL					MUAY THAI																																																																																																																																																																																																							
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																																							
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●○○○																																																																																																																																																																																																				
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																																				
Soco	●●●●○	Chi			Soco	●●●●○	Chi																																																																																																																																																																																																					
Chute	○○○○○		●●●●●●○○○○○		Chute	●●●○○		●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade			Apresamento	○○○○○	Força de Vontade																																																																																																																																																																																																					
Esportes	●●●○○		●●●●●○○○○○○○		Esportes	●●●○○		●●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																																				
Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																							
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>11</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Choke Throw</td><td>4</td><td>9</td><td>3</td><td>Apresamento, aérea, knockdown</td></tr> <tr><td>Cobra Charm</td><td>3</td><td>-</td><td>2</td><td>1 Chi, Raciocínio + Mistérios resistido, Inteligência para manter</td></tr> <tr><td>Shockwave</td><td>5</td><td>8</td><td>-</td><td>1 Chi, Knockdown em linha reta, alcance 5</td></tr> <tr><td>Neck Choke</td><td>4</td><td>10</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Musical Accompaniment</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>+1 em um Mod se tocar música preferida</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	7	3		Strong	5	9	3		Fierce	4	11	2		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	5	7	1		Movimento	8	-	6		Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção	Choke Throw	4	9	3	Apresamento, aérea, knockdown	Cobra Charm	3	-	2	1 Chi, Raciocínio + Mistérios resistido, Inteligência para manter	Shockwave	5	8	-	1 Chi, Knockdown em linha reta, alcance 5	Neck Choke	4	10	1	Apresamento Sustentado	Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida																<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>6</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>8</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>10</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>6</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>10</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Elbow Smash</td><td>6</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Power Uppercut</td><td>3</td><td>10</td><td>1</td><td>Knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Wounded Knee</td><td>2</td><td>9</td><td>2</td><td>-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos</td></tr> <tr><td>Kick Defense</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas</td></tr> <tr><td>Dragon Punch</td><td>4</td><td>13</td><td>1</td><td>1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Maka Wara</td><td>-</td><td>6</td><td>-</td><td>Dano ao bloquear</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	6	3		Strong	4	8	3		Fierce	3	10	2		Short	5	6	3		Forward	4	8	2		Roundhouse	2	10	2		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	6		Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Elbow Smash	6	9	1		Power Uppercut	3	10	1	Knockdown em aéreas	Wounded Knee	2	9	2	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos	Kick Defense	8	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas	Dragon Punch	4	13	1	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas	Maka Wara	-	6	-	Dano ao bloquear															
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	7	7	3																																																																																																																																																																																																									
Strong	5	9	3																																																																																																																																																																																																									
Fierce	4	11	2																																																																																																																																																																																																									
Short																																																																																																																																																																																																												
Forward																																																																																																																																																																																																												
Roundhouse																																																																																																																																																																																																												
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento	5	7	1																																																																																																																																																																																																									
Movimento	8	-	6																																																																																																																																																																																																									
Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Choke Throw	4	9	3	Apresamento, aérea, knockdown																																																																																																																																																																																																								
Cobra Charm	3	-	2	1 Chi, Raciocínio + Mistérios resistido, Inteligência para manter																																																																																																																																																																																																								
Shockwave	5	8	-	1 Chi, Knockdown em linha reta, alcance 5																																																																																																																																																																																																								
Neck Choke	4	10	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																								
Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida																																																																																																																																																																																																								
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	6	6	3																																																																																																																																																																																																									
Strong	4	8	3																																																																																																																																																																																																									
Fierce	3	10	2																																																																																																																																																																																																									
Short	5	6	3																																																																																																																																																																																																									
Forward	4	8	2																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	2	10	2																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento																																																																																																																																																																																																												
Movimento	7	-	6																																																																																																																																																																																																									
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Elbow Smash	6	9	1																																																																																																																																																																																																									
Power Uppercut	3	10	1	Knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																																								
Wounded Knee	2	9	2	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos																																																																																																																																																																																																								
Kick Defense	8	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas																																																																																																																																																																																																								
Dragon Punch	4	13	1	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																																								
Maka Wara	-	6	-	Dano ao bloquear																																																																																																																																																																																																								
Combos: Cobra Charm para Choke Throw					Combos: Kick Defense para Wounded Knee, Elbow Smash para Dragon Punch																																																																																																																																																																																																							

NINJITSU ESPANHOL					MUAY THAI				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●●	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●●		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●●●	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●●●○○○		Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●●●○○○	
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●●●		□□□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	9	4		Jab	6	7	4	
Strong	5	11	4		Strong	4	9	4	
Fierce	4	13	3		Fierce	3	11	3	
Short					Short	5	7	4	
Forward					Forward	4	9	3	
Roundhouse					Roundhouse	2	11	3	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	10	1		Apresamento				
Movimento	8	-	7		Movimento	7	-	7	
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção
Choke Throw	4	12	4	Apresamento, aérea, knockdown	Elbow Smash	6	10	1	
Cobra Charm	3	-	3	1 Chi, Raciocínio + Mistérios resistido, Inteligência para manter	Power Uppercut	3	11	1	Knockdown em aéreas
Shockwave	5	10	-	1 Chi, Knockdown em linha reta, alcance 5	Wounded Knee	2	10	3	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos
Neck Choke	4	13	1	Apresamento Sustentado	Kick Defense	8	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas
Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida	Dragon Punch	4	14	2	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas
Kippup	-	-	-		Maka Wara	-	8	-	Dano ao bloquear
Backflip	8	-	6	1 FV, não é atingido na execução	Flaming Dragon Punch	3	14	2	1 Chi, 1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown, role duas vezes se não se mover
					Flying Knee Thrust	5	9	5	1 FV

Combos: Cobra Charm para Choke Throw, Movimento para Neck Choke, Shockwave para Choke Throw, Neck Choke para Neck Choke para Neck Choke (Dizzy), Backflip para Shockwave

Combos: Kick Defense para Wounded Knee para Flaming Dragon Punch (dizzy), Elbow Smash para Dragon Punch, Flying Knee Thrust para Flaming Dragon Punch (dizzy)

Capítulo 3:

Tradicional

Estes guerreiros usam as artes marciais estritamente tradicionais e raramente desenvolvem quaisquer poderes ou habilidades especiais. Eles vêem sua utilização como um ato desonrado e uma traição ao verdadeiro espírito das artes marciais. Tradicionalistas são os mais obstinados e conservadores de todos os Street Fighters. Disputas tradicionais são as únicas disputas que podem ser feitas legalmente. Personagens devem ter um Renome Honra de pelo menos 5 para entrar nessa divisão.



CAPOEIRA					KABADDI																																																																																																																																																																																																																																										
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																																																																										
Força	●●○○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●○○○																																																																																																																																																																																																																																							
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○																																																																																																																																																																																																																																							
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○																																																																																																																																																																																																																																							
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●●○○○	Chi																																																																																																																																																																																																																																								
Chute	●●●○○	●●○○○○○○○○○○			Chute	●●○○○	●●●●●○○○○○○																																																																																																																																																																																																																																								
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□			Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																																								
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade			Apresamento	●●○○○	Força de Vontade																																																																																																																																																																																																																																								
Esportes	●●●○○	●●●●●○○○○○			Esportes	●●○○○	●●●○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																																																								
Foco	●●○○○	□□□□□□□□□□			Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																																								
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																																																										
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																																																										
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																																										
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>5</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>7</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>9</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Drunken Monkey Roll</td><td>8</td><td>-</td><td>5</td><td>Agachamento, esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>3</td><td>8</td><td>1</td><td>Agachamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Musical Accompaniment</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>+1 em um Mod se tocar música preferida</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	6	5	3		Forward	5	7	2		Roundhouse	3	9	2		Bloqueio					Apresamento					Movimento	8	-	6		Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção	Drunken Monkey Roll	8	-	5	Agachamento, esquiva de projéteis	Foot Sweep	3	8	1	Agachamento, knockdown	Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida																																														<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>4</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>5</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Head Butt</td><td>4</td><td>8</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td>Slide Kick</td><td>3</td><td>8</td><td>3</td><td>Knockdown</td></tr> <tr><td>Head Butt Hold</td><td>3</td><td>8</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	4	2		Strong	4	6	2		Fierce	3	8	1		Short	5	5	2		Forward	4	7	1		Roundhouse	2	9	1		Bloqueio					Apresamento	4	5	1		Movimento	7	-	5		Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Head Butt	4	8	0		Slide Kick	3	8	3	Knockdown	Head Butt Hold	3	8	1	Apresamento Sustentado																																													
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																																											
Jab																																																																																																																																																																																																																																															
Strong																																																																																																																																																																																																																																															
Fierce																																																																																																																																																																																																																																															
Short	6	5	3																																																																																																																																																																																																																																												
Forward	5	7	2																																																																																																																																																																																																																																												
Roundhouse	3	9	2																																																																																																																																																																																																																																												
Bloqueio																																																																																																																																																																																																																																															
Apresamento																																																																																																																																																																																																																																															
Movimento	8	-	6																																																																																																																																																																																																																																												
Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																																											
Drunken Monkey Roll	8	-	5	Agachamento, esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																																																																											
Foot Sweep	3	8	1	Agachamento, knockdown																																																																																																																																																																																																																																											
Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida																																																																																																																																																																																																																																											
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																																											
Jab	6	4	2																																																																																																																																																																																																																																												
Strong	4	6	2																																																																																																																																																																																																																																												
Fierce	3	8	1																																																																																																																																																																																																																																												
Short	5	5	2																																																																																																																																																																																																																																												
Forward	4	7	1																																																																																																																																																																																																																																												
Roundhouse	2	9	1																																																																																																																																																																																																																																												
Bloqueio																																																																																																																																																																																																																																															
Apresamento	4	5	1																																																																																																																																																																																																																																												
Movimento	7	-	5																																																																																																																																																																																																																																												
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																																											
Head Butt	4	8	0																																																																																																																																																																																																																																												
Slide Kick	3	8	3	Knockdown																																																																																																																																																																																																																																											
Head Butt Hold	3	8	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																																																											
Combos: Drunken Monkey Roll para Foot Sweep					Combos: Slide Kick para Head Butt Hold																																																																																																																																																																																																																																										

CAPOEIRA					KABADDI																																																																																																																																																																																								
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																								
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●○○○																																																																																																																																																																																					
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●○																																																																																																																																																																																					
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○																																																																																																																																																																																					
Soco	●●○○○	Chi			Soco	●●●○○	Chi																																																																																																																																																																																						
Chute	●●●●○		●●●○○○○○○○○○		Chute	●●●○○		●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																					
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade			Apresamento	●●●○○	Força de Vontade																																																																																																																																																																																						
Esportes	●●●●○		●●●●●●●●○○○		Esportes	●●●○○		●●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																					
Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																								
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																								
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>4</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>6</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>8</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Drunken Monkey Roll</td><td>8</td><td>-</td><td>6</td><td>Agachamento, esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>3</td><td>10</td><td>2</td><td>Agachamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Musical Accompaniment</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>+1 em um Mod se tocar música preferida</td></tr> <tr><td>Head Butt</td><td>5</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Backflip Kick</td><td>5</td><td>9</td><td>2</td><td>Bate e move para trás</td></tr> <tr><td>Handstand Kick</td><td>4</td><td>11</td><td>2</td><td>Knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Kick Defense</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	4	4		Strong	5	6	4		Fierce	4	8	3		Short	6	7	4		Forward	5	9	3		Roundhouse	3	11	3		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Drunken Monkey Roll	8	-	6	Agachamento, esquiva de projéteis	Foot Sweep	3	10	2	Agachamento, knockdown	Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida	Head Butt	5	8	2		Backflip Kick	5	9	2	Bate e move para trás	Handstand Kick	4	11	2	Knockdown em aéreas	Kick Defense	9	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>5</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>9</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>6</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>10</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Head Butt</td><td>5</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Slide Kick</td><td>4</td><td>9</td><td>4</td><td>Knockdown</td></tr> <tr><td>Head Butt Hold</td><td>4</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Flying Body Spear</td><td>5</td><td>9</td><td>4</td><td>1 FV, Aérea, esquiva de projéteis, linha reta</td></tr> <tr><td>Brain Cracker</td><td>5</td><td>8</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Air Suplex</td><td>4</td><td>10</td><td>3</td><td>Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	5	3		Strong	5	7	3		Fierce	4	9	2		Short	6	6	3		Forward	5	8	2		Roundhouse	3	10	2		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	5	6	1		Movimento	8	-	6		Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção	Head Butt	5	9	1		Slide Kick	4	9	4	Knockdown	Head Butt Hold	4	9	1	Apresamento Sustentado	Flying Body Spear	5	9	4	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis, linha reta	Brain Cracker	5	8	1	Apresamento Sustentado	Air Suplex	4	10	3	Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar	Kippup	-	-	-	
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																									
Jab	7	4	4																																																																																																																																																																																										
Strong	5	6	4																																																																																																																																																																																										
Fierce	4	8	3																																																																																																																																																																																										
Short	6	7	4																																																																																																																																																																																										
Forward	5	9	3																																																																																																																																																																																										
Roundhouse	3	11	3																																																																																																																																																																																										
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																									
Apresamento																																																																																																																																																																																													
Movimento	8	-	7																																																																																																																																																																																										
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																									
Drunken Monkey Roll	8	-	6	Agachamento, esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																									
Foot Sweep	3	10	2	Agachamento, knockdown																																																																																																																																																																																									
Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida																																																																																																																																																																																									
Head Butt	5	8	2																																																																																																																																																																																										
Backflip Kick	5	9	2	Bate e move para trás																																																																																																																																																																																									
Handstand Kick	4	11	2	Knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																									
Kick Defense	9	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas																																																																																																																																																																																									
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																									
Jab	7	5	3																																																																																																																																																																																										
Strong	5	7	3																																																																																																																																																																																										
Fierce	4	9	2																																																																																																																																																																																										
Short	6	6	3																																																																																																																																																																																										
Forward	5	8	2																																																																																																																																																																																										
Roundhouse	3	10	2																																																																																																																																																																																										
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																									
Apresamento	5	6	1																																																																																																																																																																																										
Movimento	8	-	6																																																																																																																																																																																										
Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																									
Head Butt	5	9	1																																																																																																																																																																																										
Slide Kick	4	9	4	Knockdown																																																																																																																																																																																									
Head Butt Hold	4	9	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																									
Flying Body Spear	5	9	4	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis, linha reta																																																																																																																																																																																									
Brain Cracker	5	8	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																									
Air Suplex	4	10	3	Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar																																																																																																																																																																																									
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																										
<p>Combos: Drunken Monkey Roll para Foot Sweep, Drunken Monkey Roll para Backflip Kick, Kick Defense para Foot Sweep, Handstand Kick para Backflip Kick</p>					<p>Combos: Slide Kick para Head Butt Hold, Bloqueio para Brain Cracker, Movimento para Air Suplex para Head Butt</p>																																																																																																																																																																																								

CAPOEIRA					KABADDI				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○		Força	●●●○○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●●	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●●○○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●●○○○○	
Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●●●		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	7	4		Jab	8	6	5	
Strong	5	9	4		Strong	6	8	5	
Fierce	4	11	3		Fierce	5	10	4	
Short	6	9	4		Short	7	7	5	
Forward	5	11	3		Forward	6	9	4	
Roundhouse	3	13	3		Roundhouse	4	11	4	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento	6	7	1	
Movimento	8	-	8		Movimento	9	-	8	
Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção	Jump	9	-	5	Aérea, Interrupção
Drunken Monkey Roll	8	-	7	Agachamento, esquiva de projéteis	Head Butt	6	10	3	
Foot Sweep	3	12	3	Agachamento, knockdown	Slide Kick	5	10	6	Knockdown
Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida	Head Butt Hold	5	10	1	Apresamento Sustentado
Head Butt	5	11	3		Flying Body Spear	6	11	6	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis, linha reta
Backflip Kick	5	11	2	Bate e move para trás	Brain Cracker	6	9	1	Apresamento Sustentado
Handstand Kick	4	13	3	Knockdown em aéreas	Air Suplex	5	11	5	Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar
Kick Defense	9	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas	Kippup	-	-	-	
					Cannon Drill	8	10	7	1 FV

Combos: Drunken Monkey Roll para Foot Sweep para Drunken Monkey Roll, Drunken Monkey Roll para Backflip Kick, Drunken Monkey Roll para Handstand Kick para Head Butt (dizzy), Kick Defense para Foot Sweep, Handstand Kick para Backflip Kick (dizzy), Forward para Roundhouse para Handstand Kick (dizzy)

Combos: Slide Kick para Head Butt Hold, Bloqueio para Brain Cracker, Movimento para Air Suplex para Head Butt (dizzy), Jump para Cannon Drill para Head Butt (dizzy)

KUNG FU					LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	●○○○○	Chi			Soco	●●○○○	Chi		
Chute	●●○○○		●●●●○○○○○○○		Chute	●●○○○		●●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●○○○○	Força de Vontade			Apresamento	○○○○○	Força de Vontade		
Esportes	●●○○○		●●●●○○○○○○○		Esportes	●●○○○		●●●●●○○○○○○○	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	3	2		Jab	4	5	3	
Strong	4	5	2		Strong	2	7	3	
Fierce	3	7	1		Fierce	1	9	2	
Short	5	5	2		Short	3	7	3	
Forward	4	7	1		Forward	2	9	2	
Roundhouse	2	9	1		Roundhouse	0	11	2	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio				
Apresamento	4	4	1		Apresamento				
Movimento	7	-	5		Movimento	5	-	6	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Jump	5	-	3	
Monkey Grab	2	5	3	Ignora bloqueios	Buffalo Punch	0	11	1	
Punch					Wounded Knee	0	10	2	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos
Backflip Kick	4	7	2	Bate e depois move	Ear Pop	1	2	2	Ignora Vigor, -1 Honra
Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Thunderstrike	2	12	2	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto
Combos: Monkey Grab Punch para Backflip Kick					Combos: Nenhum				

KUNG FU					LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●●	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	●●○○○	Chi	●●●●○○○○○○○		Soco	●●●○○	Chi	●●●○○○○○○○○○	
Chute	●●●○○		□□□□□□□□□		Chute	●●○○○		□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○		Bloqueio	●○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○	
Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□□		Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□□	
Esportes	●●●○○		□□□□□□□□□		Esportes	●●●○○		□□□□□□□□□	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	5	3		Jab	5	7	4	
Strong	5	7	3		Strong	3	9	4	
Fierce	4	9	2		Fierce	2	11	3	
Short	6	7	3		Short	4	8	4	
Forward	5	9	2		Forward	3	10	3	
Roundhouse	3	11	2		Roundhouse	1	12	3	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	7	1		Apresamento	3	8	1	
Movimento	8	-	6		Movimento	6	-	7	
Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	6	-	4	
Monkey Grab Punch	3	7	4	Ignora bloqueios	Buffalo Punch	1	13	1	
Backflip Kick	5	9	2	Bate e depois move	Wounded Knee	1	11	3	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos
Punch Defense	9	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Ear Pop	2	4	3	Ignora Vigor, -1 Honra
Deflecting Punch	7	6	-	Absorção contra socos	Thunderstrike	3	15	3	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto
Drunken Monkey Roll	8	-	5	Agachamento, Esquiva de projéteis	Grappling Defense	7	-	3	Absorva Apresamentos com Apresamento
Throw	3	9	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes	Brain Cracker	3	10	1	Apresamento Sustentado
Hair Throw	3	12	2	Apresamento, Passe pelo hex do alvo, Knockdown, Joga Força hexes	Neck Choke	2	11	1	Apresamento Sustentado
Kippup	-	-	-		Suplex	3	10	1	Apresamento, knockdown
Double-Hit Kick	3	8	2	Role duas vezes em oponente de pé					
Combos: Monkey Grab Punch para Backflip Kick (dizzy), Drunken Monkey Roll para Hair Throw					Combos: Bloqueio para Brain Cracker, Bloqueio para Thunderstrike, Wounded Knee para Neck Choke				

KUNG FU					LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●●	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●●○	Chi			Soco	●●●○○	Chi		
Chute	●●●●●		●●●●●●○○○○○		Chute	●●●○○		●●●●●●○○○○○	
Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade			Apresamento	●●●●●	Força de Vontade		
Esportes	●●●●○		●●●●●●●●○○○		Esportes	●●●●●●		●●●●●●●●○○○	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	7	4		Jab	6	7	6	
Strong	5	9	4		Strong	4	9	6	
Fierce	4	11	3		Fierce	3	11	5	
Short	6	9	4		Short	5	8	6	
Forward	5	11	3		Forward	4	10	5	
Roundhouse	3	13	3		Roundhouse	2	12	5	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	7	1		Apresamento	4	10	1	
Movimento	8	-	7		Movimento	7	-	9	
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	6	
Monkey Grab Punch	3	9	5	Ignora bloqueios	Buffalo Punch	2	13	1	
Backflip Kick	5	11	2	Bate e depois move	Wounded Knee	2	11	5	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos
Punch Defense	9	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Ear Pop	3	4	5	Ignora Vigor, -1 Honra
Deflecting Punch	7	8	-	Absorção contra socos	Thunderstrike	4	16	5	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto
Drunken Monkey Roll	8	-	6	Agachamento, Esquiva de projéteis	Grappling Defense	8	-	5	Absorva Apresamentos com Apresamento
Throw	3	9	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes	Brain Cracker	4	10	1	Apresamento Sustentado
Hair Throw	3	12	2	Apresamento, Passe pelo hex do alvo, Knockdown, Joga Força hexes	Neck Choke	3	13	1	Apresamento Sustentado
Kippup	-	-	-		Suplex	4	12	1	Apresamento, knockdown
Double-Hit Kick	3	8	3	Role duas vezes em oponente de pé	Iron Claw	5	14	1	1 FV, Apresamento Sustentado
Stepping Front Kick	5	10	5	1 FV, entre no hex, bata, empurre e role o segundo dano	Stomach Pump	4	14	1	Apresamento Sustentado
Kick Defense	9	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas					
Rekka Ken	-	-	-	1 FV, +3 Vel a Soco Básico					
Combos: Monkey Grab Punch para Backflip Kick (dizzy), Drunken Monkey Roll para Hair Throw, Kick Defense para Stepping Front Kick					Combos: Bloqueio para Brain Cracker, Bloqueio para Thunderstrike, Wounded Knee para Neck Choke, Wounded Knee para Iron Claw, Grappling Defense para Stomach Pump				

SANBO					KARATÊ SHOTOKAN				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●●	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●○○	Chi			Soco	●●●○○	Chi		
Chute	○○○○○		●●●○○○○○○○○○		Chute	●●●○○		●●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●●○	Força de Vontade			Apresamento	●●○○○	Força de Vontade		
Esportes	●●●●○		●●●●●●●●○○○		Esportes	●●●○○		●●●●●●●●○○○	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	7	4		Jab	6	6	3	
Strong	3	9	4		Strong	4	8	3	
Fierce	2	11	3		Fierce	3	10	2	
Short					Short	5	7	3	
Forward					Forward	4	9	2	
Roundhouse					Roundhouse	2	11	2	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	9	1		Apresamento	4	6	1	
Movimento	6	-	7		Movimento	7	-	6	
Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção	Foot Sweep	2	10	1	Agachamento, knockdown
Air Smash	2	13	3	Aérea, linha reta, mesmo hex	Double-Hit Kick	2	8	2	Role duas vezes em oponente de pé
Suplex	3	11	1	Apresamento, knockdown	Spinning Back Fist	3	9	4	
Brain Cracker	3	10	1	Apresamento Sustentado	Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Pile Driver	1	13	1	Apresamento, knockdown	Double Dread Kick	2	8/11	4	1 FV, bata, empurre e bata o segundo
Back Breaker	2	12	1	Apresamento, knockdown	Throw	2	8	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Siberian Bear Crusher	3	12	5	1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown	Back Roll Throw	3	10	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Combos: Bloqueio para Pile Driver, Jump para Siberian Bear Crusher para Air Smash					Combos: Bloqueio para Foot Sweep, Bloqueio para Back Roll Throw, Double Dread Kick para Spinning Back Fist (dizzy)				

SANBO					KARATÊ SHOTOKAN				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●●	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●●○	Chi			Soco	●●●●○	Chi		
Chute	●●●○○	●●●○○○○○○○○○			Chute	●●●●○	●●●●●●○○○○○		
Bloqueio	●●●○○	□□□□□□□□□□			Bloqueio	●●●●●	□□□□□□□□□□		
Apresamento	●●●●●●	Força de Vontade			Apresamento	●●●○○	Força de Vontade		
Esportes	●●●●○	●●●●●●●●○○○			Esportes	●●●●○	●●●●●●●●○○○		
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□			Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	8	4		Jab	7	7	4	
Strong	3	10	4		Strong	5	9	4	
Fierce	2	12	3		Fierce	4	11	3	
Short	4	8	4		Short	6	8	4	
Forward	3	10	3		Forward	5	10	3	
Roundhouse	1	12	3		Roundhouse	3	12	3	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	11	1		Apresamento	5	7	1	
Movimento	6	-	7		Movimento	8	-	7	
Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção	Foot Sweep	3	11	2	Agachamento, knockdown
Air Smash	2	13	3	Aérea, linha reta, mesmo hex	Double-Hit Kick	3	9	3	Role duas vezes em oponente de pé
Suplex	3	13	1	Apresamento, knockdown	Spinning Back Fist	4	10	5	
Brain Cracker	3	11	1	Apresamento Sustentado	Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção
Pile Driver	1	15	1	Apresamento, knockdown	Double Dread Kick	3	9/12	5	1 FV, bata, empurre e bata o segundo
Back Breaker	2	14	1	Apresamento, knockdown	Throw	3	9	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Siberian Bear Crusher	3	14	5	1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown	Back Roll Throw	4	11	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Double-Hit Kick	1	9	3	Role duas vezes contra oponente de pé	Maka Wara	-	6	-	Dano ao bloquear
Grappling Defense	7	-	3	Defenda apresamentos com Apresamento	Punch Defense	9	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas
Spinning Clothesline	3	9	2	1 FV, bate e empurra ao redor, não acerta agachamento	Deflecting Punch	7	8	-	Absorção contra socos
Combos: Bloqueio para Pile Driver, Jump para Siberian Bear Crusher para Air Smash, Bloqueio para Spinning Clothesline (dizzy)					Combos: Bloqueio para Foot Sweep, Bloqueio para Back Roll Throw, Double Dread Kick para Spinning Back Fist (dizzy), Punch Defense para Deflecting Punch (dizzy)				

FORÇAS ESPECIAIS					SUMÔ																																																																																																																																																																																								
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																								
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																					
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○																																																																																																																																																																																					
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																					
Soco	●●●●○	Chi	●●●●○		Soco	●●●●○	Chi	●●●●○																																																																																																																																																																																					
Chute	●●●●○		●●○○○○○○○○○○		Chute	●●●●○		●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																					
Bloqueio	○○○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	●●○○○		Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●○○○																																																																																																																																																																																					
Esportes	●●○○○		●●●●●●○○○○○		Esportes	●●○○○		●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																					
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																								
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																								
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>4</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>4</td><td>5</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>3</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>1</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>3</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Spinning Back Fist</td><td>2</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Handstand Kick</td><td>2</td><td>9</td><td>0</td><td>Knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>1</td><td>8</td><td>0</td><td>Agachamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>3</td><td>7</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	4	2		Strong	3	6	2		Fierce	2	8	1		Short	4	5	2		Forward	3	7	1		Roundhouse	1	9	1		Bloqueio					Apresamento	3	5	1		Movimento	6	-	5		Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção	Spinning Back Fist	2	7	3		Handstand Kick	2	9	0	Knockdown em aéreas	Foot Sweep	1	8	0	Agachamento, Knockdown	Suplex	3	7	1	Apresamento, Knockdown	Kippup	-	-	-																	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>4</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>2</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>1</td><td>10</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>3</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>2</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>0</td><td>10</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>6</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>5</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Triple Strike</td><td>0</td><td>7/7/7</td><td>-</td><td>Ignore o pior dano</td></tr> <tr><td>Head Butt</td><td>2</td><td>10</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>0</td><td>9</td><td>0</td><td>Agachamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Jump</td><td>5</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	4	6	2		Strong	2	8	2		Fierce	1	10	1		Short	3	6	2		Forward	2	8	1		Roundhouse	0	10	1		Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	5	-	5		Triple Strike	0	7/7/7	-	Ignore o pior dano	Head Butt	2	10	0		Foot Sweep	0	9	0	Agachamento, knockdown	Jump	5	-	2	Aérea, Interrupção															
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																									
Jab	5	4	2																																																																																																																																																																																										
Strong	3	6	2																																																																																																																																																																																										
Fierce	2	8	1																																																																																																																																																																																										
Short	4	5	2																																																																																																																																																																																										
Forward	3	7	1																																																																																																																																																																																										
Roundhouse	1	9	1																																																																																																																																																																																										
Bloqueio																																																																																																																																																																																													
Apresamento	3	5	1																																																																																																																																																																																										
Movimento	6	-	5																																																																																																																																																																																										
Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																									
Spinning Back Fist	2	7	3																																																																																																																																																																																										
Handstand Kick	2	9	0	Knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																									
Foot Sweep	1	8	0	Agachamento, Knockdown																																																																																																																																																																																									
Suplex	3	7	1	Apresamento, Knockdown																																																																																																																																																																																									
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																										
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																									
Jab	4	6	2																																																																																																																																																																																										
Strong	2	8	2																																																																																																																																																																																										
Fierce	1	10	1																																																																																																																																																																																										
Short	3	6	2																																																																																																																																																																																										
Forward	2	8	1																																																																																																																																																																																										
Roundhouse	0	10	1																																																																																																																																																																																										
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																									
Apresamento																																																																																																																																																																																													
Movimento	5	-	5																																																																																																																																																																																										
Triple Strike	0	7/7/7	-	Ignore o pior dano																																																																																																																																																																																									
Head Butt	2	10	0																																																																																																																																																																																										
Foot Sweep	0	9	0	Agachamento, knockdown																																																																																																																																																																																									
Jump	5	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																									
Combos: Spinning Back Fist para Suplex					Combos: Nenhum																																																																																																																																																																																								

FORÇAS ESPECIAIS					SUMÔ																																																																																																																																																																																																							
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																																							
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●○○○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Soco	●●●○○	Chi	●●●○○○○○○○○		Soco	●●●○○	Chi	●●●○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																				
Chute	●●●○○		□□□□□□□□□□		Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Esportes	●●○○○				Esportes	●●○○○																																																																																																																																																																																																						
Foco	○○○○○				Foco	○○○○○																																																																																																																																																																																																						
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																							
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○																																																																																																																																																																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>6</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>8</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>10</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>4</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>3</td><td>9</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>1</td><td>11</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>3</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Spinning Back Fist</td><td>2</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Handstand Kick</td><td>2</td><td>11</td><td>1</td><td>Knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>1</td><td>10</td><td>1</td><td>Agachamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>3</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> <tr><td>Flying Knee Thrust</td><td>4</td><td>9</td><td>4</td><td>1 FV</td></tr> <tr><td>Neck Choke</td><td>2</td><td>10</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Air Throw</td><td>5</td><td>12</td><td>3</td><td>1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar</td></tr> <tr><td>Thigh Press</td><td>2</td><td>11</td><td>1</td><td>Apresamento, knockdown</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	6	3		Strong	3	8	3		Fierce	2	10	2		Short	4	7	3		Forward	3	9	2		Roundhouse	1	11	2		Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	3	7	1		Movimento	6	-	6		Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção	Spinning Back Fist	2	9	4		Handstand Kick	2	11	1	Knockdown em aéreas	Foot Sweep	1	10	1	Agachamento, Knockdown	Suplex	3	9	1	Apresamento, Knockdown	Kippup	-	-	-		Flying Knee Thrust	4	9	4	1 FV	Neck Choke	2	10	1	Apresamento Sustentado	Air Throw	5	12	3	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar	Thigh Press	2	11	1	Apresamento, knockdown	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>11</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>4</td><td>6</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>3</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>1</td><td>10</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>3</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Triple Strike</td><td>1</td><td>8/8/7</td><td>-</td><td>Ignore o pior dano</td></tr> <tr><td>Head Butt</td><td>3</td><td>11</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>1</td><td>9</td><td>1</td><td>Agachamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Head Butt Hold</td><td>2</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Flying Head Butt</td><td>3</td><td>11</td><td>6</td><td>1 FV, Aérea, linha reta</td></tr> <tr><td>Spinning Foot Sweep</td><td>1</td><td>9</td><td>-</td><td>1 FV, Agachamento, knockdown, acerta ao redor</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	7	3		Strong	3	9	3		Fierce	2	11	2		Short	4	6	3		Forward	3	8	2		Roundhouse	1	10	2		Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	3	6	1		Movimento	6	-	6		Triple Strike	1	8/8/7	-	Ignore o pior dano	Head Butt	3	11	1		Foot Sweep	1	9	1	Agachamento, knockdown	Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção	Head Butt Hold	2	9	1	Apresamento Sustentado	Flying Head Butt	3	11	6	1 FV, Aérea, linha reta	Spinning Foot Sweep	1	9	-	1 FV, Agachamento, knockdown, acerta ao redor										
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	5	6	3																																																																																																																																																																																																									
Strong	3	8	3																																																																																																																																																																																																									
Fierce	2	10	2																																																																																																																																																																																																									
Short	4	7	3																																																																																																																																																																																																									
Forward	3	9	2																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	1	11	2																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento	3	7	1																																																																																																																																																																																																									
Movimento	6	-	6																																																																																																																																																																																																									
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Spinning Back Fist	2	9	4																																																																																																																																																																																																									
Handstand Kick	2	11	1	Knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																																								
Foot Sweep	1	10	1	Agachamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																								
Suplex	3	9	1	Apresamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																								
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																																									
Flying Knee Thrust	4	9	4	1 FV																																																																																																																																																																																																								
Neck Choke	2	10	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																								
Air Throw	5	12	3	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar																																																																																																																																																																																																								
Thigh Press	2	11	1	Apresamento, knockdown																																																																																																																																																																																																								
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	5	7	3																																																																																																																																																																																																									
Strong	3	9	3																																																																																																																																																																																																									
Fierce	2	11	2																																																																																																																																																																																																									
Short	4	6	3																																																																																																																																																																																																									
Forward	3	8	2																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	1	10	2																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento	3	6	1																																																																																																																																																																																																									
Movimento	6	-	6																																																																																																																																																																																																									
Triple Strike	1	8/8/7	-	Ignore o pior dano																																																																																																																																																																																																								
Head Butt	3	11	1																																																																																																																																																																																																									
Foot Sweep	1	9	1	Agachamento, knockdown																																																																																																																																																																																																								
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Head Butt Hold	2	9	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																								
Flying Head Butt	3	11	6	1 FV, Aérea, linha reta																																																																																																																																																																																																								
Spinning Foot Sweep	1	9	-	1 FV, Agachamento, knockdown, acerta ao redor																																																																																																																																																																																																								
Combos: Spinning Back Fist para Suplex, Bloqueio para Neck Choke, Spinning Back Fist para Handstand Kick (dizzy)					Combos: Triple Strike para Head Butt (dizzy), Strong para Foot Sweep (dizzy), Strong para Head Butt Hold, Bloqueio para Flying Head Butt																																																																																																																																																																																																							

FORÇAS ESPECIAIS					SUMÔ				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●○○	Chi	●●●●●●●○○○○		Soco	●●●○○	Chi	●●●●●●●○○○○	
Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○		Bloqueio	●●●●●	Força de Vontade	●●●●●●●○○○	
Apresamento	●●●●●		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	6	4		Jab	5	7	3	
Strong	4	8	4		Strong	3	9	3	
Fierce	3	10	3		Fierce	2	11	2	
Short	5	8	4		Short	4	7	3	
Forward	4	10	3		Forward	3	9	2	
Roundhouse	2	12	3		Roundhouse	1	11	2	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	9	1		Apresamento	3	8	1	
Movimento	7	-	7		Movimento	6	-	6	
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Triple Strike	1	8/8/8	-	Ignore o pior dano
Spinning Back Fist	3	9	5		Head Butt	3	11	1	
Handstand Kick	3	12	2	Knockdown em aéreas	Foot Sweep	1	10	1	Agachamento, knockdown
Foot Sweep	2	11	2	Agachamento, Knockdown	Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção
Suplex	4	11	1	Apresamento, Knockdown	Head Butt Hold	2	11	1	Apresamento Sustentado
Kippup	-	-	-		Flying Head Butt	3	12	6	1 FV, Aérea, linha reta
Flying Knee Thrust	5	10	5	1 FV	Maka Wara	-	8	-	Dano ao bloquear
Neck Choke	3	12	1	Apresamento Sustentado	Throw	1	10	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Air Throw	6	14	4	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar	Grappling Defense	7	-	3	Absorva Apresamentos com Apresamento
Thigh Press	3	13	1	Apresamento, knockdown	Spinning Foot Sweep	1	10	-	1 FV, Agachamento, knockdown, acerta ao redor
Flying Thrust Kick	4	14	2	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas	Combos: Triple Strike para Head Butt (dizzy), Strong para Foot Sweep (dizzy), Strong para Head Butt Hold, Bloqueio para Flying Head Butt, Grappling Defense para Head Butt Hold				
Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas					
Kick Defense	8	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas					
Missile Reflection	7	-	3	1 sucesso para lâminas, 2 para flechas, 3 para balas					
Combos: Spinning Back Fist para Suplex, Bloqueio para Neck Choke, Spinning Back Fist para Handstand Kick (dizzy), Punch Defense para Thigh Press, Kick Defense para Flying Thrust Kick									

KICKBOXING OCIDENTAL					WU SHU				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●●	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●●○	Chi			Soco	●●●○○	Chi		
Chute	●●●●○	●●●●○○○○○○○			Chute	●●●●○	●●●●○○○○○○○		
Bloqueio	●●●○○	□□□□□□□□□□			Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□□		
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade			Apresamento	●●○○○	Força de Vontade		
Esportes	●●●○○	●●●●●●○○○○			Esportes	●●●○○	●●●●●●○○○○		
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□			Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	8	3		Jab	7	6	3	
Strong	3	10	3		Strong	5	8	3	
Fierce	2	12	2		Fierce	4	10	2	
Short	4	9	3		Short	6	8	3	
Forward	3	11	2		Forward	5	10	2	
Roundhouse	1	13	2		Roundhouse	3	12	2	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento	5	6	1	
Movimento	6	-	6		Movimento	8	-	6	
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção
Spinning Back Fist	2	11	4		Kippup	-	-	-	
Triple Strike	1	9/9/10	-	Ignore o pior dano	Suplex	5	8	1	Apresamento, knockdown
Double-Hit Kick	1	10	2	Role duas vezes em oponente de pé	Double-Hit Kick	3	9	2	Role duas vezes em oponente de pé
Power Uppercut	2	12	1	Knockdown em aéreas	Monkey Grab Punch	3	8	4	Ignora bloqueios
Hyper Fist	4	9	1	1 FV, Role três vezes	Lightning Leg	3	9	-	1 FV, role três vezes
					Knee Basher	4	12	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim
Combos: Spinning Backfist para Triple Strike (dizzy), Triple Strike para Double-Hit Kick para Hyper Fist (dizzy), Bloqueio para Hyper Fist					Combos: Jumping Strong para Double-Hit Kick (dizzy), Bloqueio para Knee Basher para Suplex				

KICKBOXING OCIDENTAL					WU SHU				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●●	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●●○○○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●●○○○○○	
Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●●●●		●●●●●●●○○○○○	
Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●●○○		Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●●○○	
Esportes	●●●●●		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		●●●●●●●●●○○	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	9	5		Jab	7	7	4	
Strong	4	11	5		Strong	5	9	4	
Fierce	3	13	4		Fierce	4	11	3	
Short	5	10	5		Short	6	10	4	
Forward	4	12	4		Forward	5	12	3	
Roundhouse	2	14	4		Roundhouse	3	14	3	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento	5	7	1	
Movimento	7	-	8		Movimento	8	-	7	
Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção
Spinning Back Fist	3	12	6		Kippup	-	-	-	
Triple Strike	2	10/10/11	-	Ignore o pior dano	Suplex	5	9	1	Apresamento, knockdown
Double-Hit Kick	2	11	3	Role duas vezes em oponente de pé	Double-Hit Kick	3	11	3	Role duas vezes em oponente de pé
Power Uppercut	3	13	1	Knockdown em aéreas	Monkey Grab Punch	3	10	5	Ignora bloqueios
Hyper Fist	5	10	1	1 FV, Role três vezes	Lightning Leg	3	11	-	1 FV, role três vezes
Double Dread Kick	2	11/14	6	1 FV, bata, empurre e bata o segundo	Knee Basher	4	14	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim
					Flying Thrust Kick	5	16	2	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas
					Kippup	-	-	-	
Combos: Spinning Backfist para Triple Strike (dizzy), Triple Strike para Double-Hit Kick para Hyper Fist (dizzy), Bloqueio para Hyper Fist, Spinning Knuckle para Hyper Fist (dizzy), Double Dread Kick para Hyper Fist					Combos: Jumping Strong para Double-Hit Kick (dizzy), Bloqueio para Knee Basher para Suplex, Monkey Grab Punch para Flying Thrust Kick, Fierce para Lightning Leg para Jumping Jab (dizzy)				

BOXE					LER DRIT																																																																																																																																																																																													
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																													
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●○○○																																																																																																																																																																																										
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○																																																																																																																																																																																										
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																										
Soco	●●●●○	Chi			Soco	●●●●○	Chi																																																																																																																																																																																											
Chute	○○○○○		●●●●○○○○○○○		Chute	○○○○○		●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																										
Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade			Apresamento	●○○○○	Força de Vontade																																																																																																																																																																																											
Esportes	●●●●○		●●●●●●○○○○		Esportes	●●●●○		●●●●●○○○○																																																																																																																																																																																										
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																													
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																													
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																													
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>6</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Fist Sweep</td><td>3</td><td>10</td><td>2</td><td>Agachamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Head Butt</td><td>4</td><td>10</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Punch Defense</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas</td></tr> <tr><td>Deflecting Punch</td><td>6</td><td>7</td><td>-</td><td>Absorção contra socos</td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Maka Wara</td><td>-</td><td>6</td><td>-</td><td>Dano ao bloquear</td></tr> <tr><td>Head Butt Hold</td><td>3</td><td>8</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	6	4		Strong	4	8	4		Fierce	3	10	3		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	5	1		Movimento	7	-	7		Fist Sweep	3	10	2	Agachamento, knockdown	Head Butt	4	10	2		Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Deflecting Punch	6	7	-	Absorção contra socos	Jump	7	-	4		Maka Wara	-	6	-	Dano ao bloquear	Head Butt Hold	3	8	1	Apresamento Sustentado						<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>6</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Ducking Fierce</td><td>3</td><td>11</td><td>-</td><td>Agachamento</td></tr> <tr><td>Spinning Back Fist</td><td>3</td><td>9</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Throw</td><td>2</td><td>7</td><td>1</td><td>Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown</td></tr> <tr><td>Power Uppercut</td><td>3</td><td>10</td><td>1</td><td>Knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Flying Punch</td><td>2</td><td>10</td><td>9</td><td>1 FV, Aérea, metade do Vigor se bater pelas costas</td></tr> <tr><td>Telepathy</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, comunica entre turnos com Foco colegas</td></tr> <tr><td>Mind Reading</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, teste resistido de FV entre turnos para ver duas possíveis cartas para o próximo turno</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	6	4		Strong	4	8	4		Fierce	3	10	3		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	5	1		Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Ducking Fierce	3	11	-	Agachamento	Spinning Back Fist	3	9	5		Throw	2	7	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown	Power Uppercut	3	10	1	Knockdown em aéreas	Flying Punch	2	10	9	1 FV, Aérea, metade do Vigor se bater pelas costas	Telepathy	-	-	-	1 Chi, comunica entre turnos com Foco colegas	Mind Reading	-	-	-	1 Chi, teste resistido de FV entre turnos para ver duas possíveis cartas para o próximo turno					
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																														
Jab	6	6	4																																																																																																																																																																																															
Strong	4	8	4																																																																																																																																																																																															
Fierce	3	10	3																																																																																																																																																																																															
Short																																																																																																																																																																																																		
Forward																																																																																																																																																																																																		
Roundhouse																																																																																																																																																																																																		
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																														
Apresamento	4	5	1																																																																																																																																																																																															
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																															
Fist Sweep	3	10	2	Agachamento, knockdown																																																																																																																																																																																														
Head Butt	4	10	2																																																																																																																																																																																															
Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas																																																																																																																																																																																														
Deflecting Punch	6	7	-	Absorção contra socos																																																																																																																																																																																														
Jump	7	-	4																																																																																																																																																																																															
Maka Wara	-	6	-	Dano ao bloquear																																																																																																																																																																																														
Head Butt Hold	3	8	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																														
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																														
Jab	6	6	4																																																																																																																																																																																															
Strong	4	8	4																																																																																																																																																																																															
Fierce	3	10	3																																																																																																																																																																																															
Short																																																																																																																																																																																																		
Forward																																																																																																																																																																																																		
Roundhouse																																																																																																																																																																																																		
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																														
Apresamento	4	5	1																																																																																																																																																																																															
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																															
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																														
Ducking Fierce	3	11	-	Agachamento																																																																																																																																																																																														
Spinning Back Fist	3	9	5																																																																																																																																																																																															
Throw	2	7	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown																																																																																																																																																																																														
Power Uppercut	3	10	1	Knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																														
Flying Punch	2	10	9	1 FV, Aérea, metade do Vigor se bater pelas costas																																																																																																																																																																																														
Telepathy	-	-	-	1 Chi, comunica entre turnos com Foco colegas																																																																																																																																																																																														
Mind Reading	-	-	-	1 Chi, teste resistido de FV entre turnos para ver duas possíveis cartas para o próximo turno																																																																																																																																																																																														
Combos: Deflecting Punch para Head Butt (dizzy), Punch Defense para Head Butt Hold					Combos: Spinning Backfist para Ducking Fierce (dizzy)																																																																																																																																																																																													

BOXE					LER DRIT				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●●	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●●●	Chi			Soco	●●●●○	Chi		
Chute	○○○○○		●●●●●●○○○○○		Chute	○○○○○		●●●●●●○○○○○	
Bloqueio	●●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●●○	Força de Vontade			Apresamento	●●●●○	Força de Vontade		
Esportes	●●●●●		●●●●●●●●○○○		Esportes	●●●●○		●●●●●●●●○○○	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	8	5		Jab	6	7	4	
Strong	4	10	5		Strong	4	9	4	
Fierce	3	12	4		Fierce	3	11	3	
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	8	1		Apresamento	4	8	1	
Movimento	7	-	8		Movimento	7	-	7	
Fist Sweep	3	12	3	Agachamento, knockdown	Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção
Head Butt	4	12	3		Ducking Fierce	3	12	-	Agachamento
Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Spinning Back Fist	3	10	5	
Deflecting Punch	6	9	-	Absorção contra socos	Throw	2	10	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Jump	7	-	5		Power Uppercut	3	11	1	Knockdown em aéreas
Maka Wara	-	8	-	Dano ao bloquear	Flying Punch	2	10	9	1 FV, Aérea, metade do Vigor se bater pelas costas
Head Butt Hold	3	11	1	Apresamento Sustentado	Telepathy	-	-	-	1 Chi, comunica entre turnos com Foco colegas
Turn Punch	3	13	2	1 FV, 2º turno +1 dan, 3º turno +1 vel e +2 dan, 4º turno +2 vel e +3 dan	Mind Reading	-	-	-	1 Chi, teste resistido de FV entre turnos para ver duas possíveis cartas para o próximo turno
Kippup	-	-	-		Hyper Fist	5	8	1	1 FV, role três vezes
Combos: Deflecting Punch para Head Butt (dizzy), Punch Defense para Head Butt Hold, Bloqueio para Turn Punch, Head Butt Hold para Turn Punch, Jump para Turn Punch					Choke Throw	3	10	4	Apresamento, aérea, knockdown
					Combos: Spinning Backfist para Ducking Fierce (dizzy), Ducking Fierce para Hyper Fist				

NINJITSU ESPANHOL					MUAY THAI																																																																																																																																																																																																							
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																																							
Força	●●●○○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Soco	●●●○○	Chi	●●●●○		Soco	●●○○○	Chi	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Chute	●●●●○		●●●●○○○○○○○		Chute	●●●●○		●●●○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●○		Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	●●●●○																																																																																																																																																																																																				
Esportes	●●●●○		●●●●●●●○○○		Esportes	●●○○○		●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																				
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																							
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>5</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Backflip Kick</td><td>5</td><td>9</td><td>2</td><td>Bata e se mova para trás</td></tr> <tr><td>Backflip</td><td>8</td><td>-</td><td>6</td><td>1 FV, não é atingido na execução</td></tr> <tr><td>Tumbling Attack</td><td>4</td><td>6</td><td>4</td><td>1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar</td></tr> <tr><td>Flying Body Spear</td><td>5</td><td>10</td><td>5</td><td>1 FV, Aérea, esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td>Light Feet</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>+1 Mov (ou +3 por 1 FV)</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	5	4		Strong	5	7	4		Fierce	4	9	3		Short	6	7	4		Forward	5	9	3		Roundhouse	3	11	3		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Backflip Kick	5	9	2	Bata e se mova para trás	Backflip	8	-	6	1 FV, não é atingido na execução	Tumbling Attack	4	6	4	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar	Flying Body Spear	5	10	5	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis	Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)																<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>5</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>7</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>10</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>12</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Elbow Smash</td><td>6</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Double-Hit Knee</td><td>4</td><td>8</td><td>0</td><td>Role duas vezes</td></tr> <tr><td>Flying Knee Thrust</td><td>5</td><td>10</td><td>3</td><td>1 FV</td></tr> <tr><td>Wounded Knee</td><td>2</td><td>11</td><td>1</td><td>-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos</td></tr> <tr><td>Knee Basher</td><td>3</td><td>12</td><td>1</td><td>Apresamento sustentado, knockdown</td></tr> <tr><td>Maka Wara</td><td>-</td><td>5</td><td>-</td><td>Dano ao bloquear</td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	5	2		Strong	4	7	2		Fierce	3	9	1		Short	5	8	2		Forward	4	10	1		Roundhouse	2	12	1		Bloqueio	8	-	-		Apresamento	4	6	1		Movimento	7	-	5		Elbow Smash	6	8	1		Double-Hit Knee	4	8	0	Role duas vezes	Flying Knee Thrust	5	10	3	1 FV	Wounded Knee	2	11	1	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos	Knee Basher	3	12	1	Apresamento sustentado, knockdown	Maka Wara	-	5	-	Dano ao bloquear	Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção															
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	7	5	4																																																																																																																																																																																																									
Strong	5	7	4																																																																																																																																																																																																									
Fierce	4	9	3																																																																																																																																																																																																									
Short	6	7	4																																																																																																																																																																																																									
Forward	5	9	3																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	3	11	3																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento																																																																																																																																																																																																												
Movimento	8	-	7																																																																																																																																																																																																									
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Backflip Kick	5	9	2	Bata e se mova para trás																																																																																																																																																																																																								
Backflip	8	-	6	1 FV, não é atingido na execução																																																																																																																																																																																																								
Tumbling Attack	4	6	4	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar																																																																																																																																																																																																								
Flying Body Spear	5	10	5	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																																								
Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)																																																																																																																																																																																																								
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	6	5	2																																																																																																																																																																																																									
Strong	4	7	2																																																																																																																																																																																																									
Fierce	3	9	1																																																																																																																																																																																																									
Short	5	8	2																																																																																																																																																																																																									
Forward	4	10	1																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	2	12	1																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	8	-	-																																																																																																																																																																																																									
Apresamento	4	6	1																																																																																																																																																																																																									
Movimento	7	-	5																																																																																																																																																																																																									
Elbow Smash	6	8	1																																																																																																																																																																																																									
Double-Hit Knee	4	8	0	Role duas vezes																																																																																																																																																																																																								
Flying Knee Thrust	5	10	3	1 FV																																																																																																																																																																																																								
Wounded Knee	2	11	1	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos																																																																																																																																																																																																								
Knee Basher	3	12	1	Apresamento sustentado, knockdown																																																																																																																																																																																																								
Maka Wara	-	5	-	Dano ao bloquear																																																																																																																																																																																																								
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Combos: Tumbling Attack para Backflip Kick (dizzy)					Combos: Flying Knee Thrust para Double-Hit Knee (dizzy), Wounded Knee para Knee Basher, Double-Hit Knee para Elbow Smash (dizzy)																																																																																																																																																																																																							

NINJITSU ESPANHOL					MUAY THAI				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●○○○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●○○○○○	
Chute	●●●●○		●●●●●●○○○○○		Chute	●●●●●		●●●●●●○○○○○	
Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○	
Esportes	●●●●●●		●●●●●●●●○○○		Esportes	●●●○○		●●●●●●●●○○○	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	7	6		Jab	6	7	3	
Strong	5	9	6		Strong	4	9	3	
Fierce	4	11	5		Fierce	3	11	2	
Short	6	8	6		Short	5	9	3	
Forward	5	10	5		Forward	4	11	2	
Roundhouse	3	12	5		Roundhouse	2	13	2	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	
Apresamento	5	5	1		Apresamento	4	7	1	
Movimento	8	-	9		Movimento	7	-	6	
Jump	8	-	6	Aérea, Interrupção	Elbow Smash	6	10	1	
Backflip Kick	5	12	2	Bata e se mova para trás	Double-Hit Knee	4	9	1	Role duas vezes
Backflip	8	-	8	1 FV, não é atingido na execução	Flying Knee Thrust	5	10	4	1 FV
Tumbling Attack	4	9	6	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar	Wounded Knee	2	12	2	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos
Flying Body Spear	5	13	7	1 FV, Aérea, esquivada de projéteis	Knee Basher	3	13	1	Apresamento sustentado, knockdown
Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)	Maka Wara	-	7	-	Dano ao bloquear
Ducking Fierce	4	12	-	Agachamento	Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Monkey Grab Punch	3	9	7	Ignora bloqueios					
Combos: Tumbling Attack para Backflip Kick (dizzy), Bloqueio para Tumbling Attack para Ducking Fierce (dizzy), Bloqueio para Monkey Grab Punch para Backflip Kick (dizzy)					Combos: Flying Knee Thrust para Double-Hit Knee (dizzy), Wounded Knee para Knee Basher, Double-Hit Knee para Elbow Smash (dizzy), Bloqueio para Wounded Knee para Flying Knee Thrust (dizzy), Knee Basher para Elbow Smash (dizzy), Elbow Smash para Elbow Smash para Elbow Smash (dizzy)				

Capítulo 4:

Duelistas

Estes guerreiros usam quaisquer meios à sua disposição para vencer. Rotineiramente usam armas e, ocasionalmente, também animais. Esta é a mais letal das divisões. Fatalidades acontecem. As regras dos torneios Duelistas variam a cada torneio, mas normalmente a única regra é a proibição de armas de fogo.



CAPOEIRA					KABADDI				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	●●●●○		●●●○○○○○○○○○		Chute	●●○○○		●●●●●●●○○○○	
Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●●●○	Força de Vontade			Esportes	●●○○○	Força de Vontade		
Foco	○○○○○		●●●●●●●○○○		Foco	●●●●○		●●●●○○○○○○○	
Faca	●●○○○		□□□□□□□□□□		Faca	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab				
Strong					Strong				
Fierce					Fierce				
Short	6	8	4		Short	5	6	2	
Forward	5	10	4		Forward	4	8	1	
Roundhouse	3	12	3		Roundhouse	2	10	1	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento				
Movimento	8	-	7		Movimento	7	-	5	
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Vajra Jab	8	7	2	
Backflip	8	-	6	1 FV, não é atingido na execução	Vajra Strong	6	9	2	
Rolling Attack	5	11	8	1 FV, Aérea, linha reta, para no primeiro hex ocupado, quica e retorna 2 hexes	Vajra Fierce	5	11	1	
Chapéu de Borda Afiada	7	11	5	Alcance 8	Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção
Tumbling Attack	4	7	4	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar	Regeneration	4	-	-	1 Chi por Saúde
Vertical Rolling Attack	5	11	4	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis, Knockdown em aéreas	Blind	4	-	-	1 Chi, Alcance 6, Int + Foco x Vigor + Mistérios do alvo; Int x Int turno a turno para escapar
Faca Jab	9	6	4		Slide Kick	3	9	3	Knockdown
Faca Strong	7	8	4		Fireball	2	9	-	1 Chi, Alcance 7
Faca Fierce	6	10	3		Yoga Flame	2	14	-	2 Chi, afeta cone de 3 hexes conectados, dura o turno todo
Combos: Backflip para Rolling Attack, Jump para Chapéu, Jump para Vertical Rolling Attack, Bloqueio para Tumbling Attack (dizzy)					Combos: Movimento para Blind				
Arma: Chapéu de Borda Afiada					Arma: Vajra (similar à Faca)				

CAPOEIRA					KABADDI				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	●●●●●		●●●●●●○○○○○		Chute	●●●○○		●●●●●●●●○○○	
Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●●●●●	Força de Vontade			Esportes	●●●○○	Força de Vontade		
Foco	○○○○○		●●●●●●●●○○○		Foco	●●●●●		●●●●●●○○○○○	
Faca	●●●●○		□□□□□□□□□□		Faca	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab				
Strong					Strong				
Fierce					Fierce				
Short	6	9	6		Short	6	7	4	
Forward	5	11	5		Forward	5	9	3	
Roundhouse	3	13	5		Roundhouse	3	11	3	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento				
Movimento	8	-	9		Movimento	8	-	7	
Jump	8	-	6	Aérea, Interrupção	Vajra Jab	9	8	4	
Backflip	8	-	8	1 FV, não é atingido na execução	Vajra Strong	7	10	4	
Rolling Attack	5	12	10	1 FV, Aérea, linha reta, para no primeiro hex ocupado, quica e retorna 2 hexes	Vajra Fierce	6	12	3	
Chapéu de Borda Afiada	7	12	7	Alcance 8	Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção
Tumbling Attack	4	8	6	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar	Regeneration	5	-	-	1 Chi por Saúde
Vertical Rolling Attack	5	12	6	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis, Knockdown em aéreas	Blind	5	-	-	1 Chi, Alcance 6, Int + Foco x Vigor + Mistérios do alvo; Int x Int turno a turno para escapar
Backflip Kick	5	11	2	Bata e se mova	Slide Kick	4	10	5	Knockdown
Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)	Fireball	3	11	-	1 Chi, Alcance 7
Faca Jab	9	8	6		Yoga Flame	3	16	-	2 Chi, afeta cone de 3 hexes conectados, dura o turno todo
Faca Strong	7	10	6		Yoga Teleport	8	-	-	2 Chi, desaparece e surge a até 10 hexes quando quiser
Faca Fierce	6	12	5						
Combos: Backflip para Rolling Attack, Jump para Chapéu, Jump para Vertical Rolling Attack, Bloqueio para Tumbling Attack (dizzy), Rolling Attack para Backflip Kick (dizzy)					Combos: Movimento para Blind, Slide Kick para Yoga Flame, Fireball para Fireball (dizzy), Yoga Teleport para Faca Fierce				
Arma: Chapéu de Borda Afiada, Faca oculta					Arma: Vajra (similar à Faca)				

KUNG FU					LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○	
Soco	●●○○○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	○○○○○	●●●●○○○○○○○			Chute	●●○○○○	●●●●○○○○○○○		
Bloqueio	●●○○○○	□□□□□□□□□□			Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□		
Apresamento	○○○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●○○○○	Força de Vontade			Esportes	●●●○○	Força de Vontade		
Foco	○○○○○	●●●●○○○○○○○			Foco	●○○○○	●●●●○○○○○○○		
Espada	●●○○○○	□□□□□□□□□□			Lança	●●○○○○	□□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	4	2		Jab				
Strong	4	6	2		Strong				
Fierce	3	8	1		Fierce				
Short					Short	5	6	3	
Forward					Forward	4	8	2	
Roundhouse					Roundhouse	2	10	2	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio				
Apresamento					Apresamento				
Movimento	7	-	5		Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Espada Jab	5	8	2		Lança Jab	6	7	4	
Espada Strong	3	10	2		Lança Strong	4	9	4	
Espada Fierce	2	12	1		Lança Fierce	3	11	3	
Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Wounded Knee	2	9	2	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos
Wall Spring	6	-	2/4	Precisa quicar	Diving Hawk	4	11	5	1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex
Drunken	7	-	4	Agachamento, esquiva de projéteis					
Monkey Roll									
Combos: Wall Spring Strong para Espada Fierce (dizzy)					Combos: Nenhum				
Arma: Espada de 9 Anéis (similar à Espada Longa)					Arma: Lança				

KUNG FU					LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●●○	Chi	●●●●○		Soco	○○○○○	Chi	○○○○○	
Chute	○○○○○		●●●●○	○○○○○	Chute	●●●●○		●●●●○	○○○○○
Bloqueio	●●●●○		□□□□□	□□□□□	Bloqueio	○○○○○		□□□□□	□□□□□
Apresamento	○○○○○		○○○○○	○○○○○	Apresamento	○○○○○		○○○○○	○○○○○
Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●○		Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●○	
Foco	○○○○○		●●●●○	○○○○○	Foco	●●●●○		●●●●○	○○○○○
Espada	●●●●○		□□□□□	□□□□□	Lança	●●●●○		□□□□□	□□□□□
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	7	3		Jab				
Strong	4	9	3		Strong				
Fierce	3	11	2		Fierce				
Short					Short	5	7	4	
Forward					Forward	4	9	3	
Roundhouse					Roundhouse	2	11	3	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio				
Apresamento					Apresamento				
Movimento	7	-	6		Movimento	7	-	7	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção
Espada Jab	5	10	3		Lança Jab	6	10	5	
Espada Strong	3	12	3		Lança Strong	4	12	5	
Espada Fierce	2	14	2		Lança Fierce	3	14	4	
Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Wounded Knee	2	10	3	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos
Wall Spring	6	-	3/5	Precisa quicar	Diving Hawk	4	13	6	1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex
Drunken Monkey Roll	7	-	5	Agachamento, esquiva de projéteis	Foot Sweep	2	10	2	Agachamento, knockdown
Deflecting Punch	6	8	-	Absorção contra socos	Thunderstrike	4	13	3	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto
Rekka Ken	-	-	-	1 FV, +3 Vel a Soco Básico	Regeneration	3	-	-	1 Chi por Saúde
Missile Reflection	7	-	2	1 sucesso para lâminas, 2 para flechas, 3 para balas					
Kippup	-	-	-						
Combos: Wall Spring Strong para Espada Fierce (dizzy), Deflecting Punch para Espada Fierce (dizzy)					Combos: Lança jab para Lança Fierce (dizzy), Wounded Knee para Thunderstrike, Arremesso de Lança para Diving Hawk				
Arma: Espada de 9 Anéis (similar à Espada Longa)					Arma: Lança				

KUNG FU					LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●●○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●●●○○○	
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○		Esportes	●●●●●	Força de Vontade	●●●●●●○○○○	
Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Espada	●●●●○		□□□□□□□□□□		Lança	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	7	4		Jab				
Strong	5	9	4		Strong				
Fierce	4	11	3		Fierce				
Short					Short	6	7	5	
Forward					Forward	5	9	4	
Roundhouse					Roundhouse	3	11	4	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento				
Movimento	8	-	7		Movimento	8	-	8	
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção
Espada Jab	6	11	4		Lança Jab	7	11	6	
Espada Strong	4	13	4		Lança Strong	5	13	6	
Espada Fierce	3	15	3		Lança Fierce	4	15	5	
Punch Defense	9	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Wounded Knee	3	10	4	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos
Wall Spring	7	-	4/6	Precisa quicar	Diving Hawk	5	14	7	1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex
Drunken Monkey Roll	8	-	7	Agachamento, esquiva de projéteis	Foot Sweep	3	10	3	Agachamento, knockdown
Deflecting Punch	7	8	-	Absorção contra socos	Thunderstrike	5	14	4	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto
Rekka Ken	-	-	-	1 FV, +3 Vel a Soco Básico	Regeneration	5	-	-	1 Chi por Saúde
Missile Reflection	8	-	3	1 sucesso para lâminas, 2 para flechas, 3 para balas	Ghost Form	6	-	5	2 Chi iniciais, 1 Chi para manter ativo
Kippup	-	-	-		Combos: Lança jab para Lança Fierce (dizzy), Wounded Knee para Thunderstrike, Arremesso de Lança para Diving Hawk				
Chi Kung Healing	3	-	3	1 Chi/Saúde	Arma: Lança				
Energy Reflection	6	-	-	1 Chi, 2 sucessos em Raciocínio					
Combos: Wall Spring Strong para Espada Fierce (dizzy), Deflecting Punch para Espada Fierce (dizzy), Espada Strong para Rekka Ken Fierce (dizzy)									
Arma: Espada de 9 Anéis (similar à Espada Longa)									

SANBO					KARATÊ SHOTOKAN				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●○○○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●○○○	Inteligência	●○○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	○○○○○	●○○○○○○○○○○○			Chute	●●○○○	●●●●○○○○○○○		
Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□□			Bloqueio	●○○○○	□□□□□□□□□□		
Apresamento	●●●○○				Apresamento	●●○○○			
Esportes	●○○○○	Força de Vontade			Esportes	●○○○○	Força de Vontade		
Foco	○○○○○	●●●●●●●○○○○			Foco	○○○○○	●●●●○○○○○○○		
Espada	●●○○○	□□□□□□□□□□			Espada	●●○○○	□□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab				
Strong					Strong				
Fierce					Fierce				
Short					Short	5	4	1	
Forward					Forward	4	6	0	
Roundhouse					Roundhouse	2	8	0	
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	2	7	1		Apresamento	4	4	1	
Movimento	7	-	4		Movimento	7	-	4	
Jump	7	-	1	Aérea, Interrupção	Katana Jab	7	6	1	
Motosserra Jab	3	9	1		Katana Strong	5	8	1	
Motosserra Strong	1	11	1		Katana Fierce	4	10	0	
Motosserra Fierce	0	13	0		Foot Sweep	2	7	0	Agachamento, knockdown
Head Bite	3	10	1	Apresamento Sustentado	Throw	2	6	1	Apresamento, Knockdown, joga Força hexes
Pile Driver	0	11	1	Apresamento, Knockdown	Back Roll Throw	3	8	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Air Smash	1	9	0	Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex					
Combos: Movimento para Motosserra Fierce					Combos: Bloqueio para Back Roll Throw, Katana Strong para Foot Sweep para Katana Jab (dizzy)				
Arma: Motosserra (semelhante à Espada Longa)					Arma: Katana				

SANBO					KARATÊ SHOTOKAN																																																																																																																																																																																													
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																													
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●○○	Percepção	●●○○○																																																																																																																																																																																										
Destreza	●●●○○	Inteligência	●○○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○																																																																																																																																																																																										
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																										
Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●○○○○																																																																																																																																																																																										
Chute	○○○○○		□□□□□□□□		Chute	●●○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Bloqueio	●●●●○				Bloqueio	●●○○○																																																																																																																																																																																												
Apresamento	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																										
Esportes	●●●○○		□□□□□□□□		Esportes	●●○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Foco	○○○○○				Foco	●●●○○																																																																																																																																																																																												
Espada	●●●○○				Espada	●●●○○																																																																																																																																																																																												
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																													
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																													
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																													
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>3</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Motosserra Jab</td><td>4</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Motosserra Strong</td><td>2</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Motosserra Fierce</td><td>1</td><td>14</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Head Bite</td><td>4</td><td>11</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Pile Driver</td><td>1</td><td>12</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Air Smash</td><td>2</td><td>11</td><td>2</td><td>Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex</td></tr> <tr><td>Jumping Shoulder Butt</td><td>3</td><td>10</td><td>2</td><td>Esquiva de projéteis, não acerta agachamento</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	3	8	1		Movimento	6	-	6		Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção	Motosserra Jab	4	10	3		Motosserra Strong	2	12	3		Motosserra Fierce	1	14	2		Head Bite	4	11	1	Apresamento Sustentado	Pile Driver	1	12	1	Apresamento, Knockdown	Air Smash	2	11	2	Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex	Jumping Shoulder Butt	3	10	2	Esquiva de projéteis, não acerta agachamento	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>5</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Katana Jab</td><td>8</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Katana Strong</td><td>6</td><td>10</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Katana Fierce</td><td>5</td><td>12</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>3</td><td>8</td><td>0</td><td>Agachamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>3</td><td>7</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown, joga Força hexes</td></tr> <tr><td>Back Roll Throw</td><td>4</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown</td></tr> <tr><td>Stunning Shout</td><td>6</td><td>-</td><td>0</td><td>1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno</td></tr> <tr><td>Sonic Boom</td><td>1</td><td>10</td><td>-</td><td>1 Chi, Alcance 7</td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	6	5	2		Forward	5	7	1		Roundhouse	3	9	1		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	5	5	1		Movimento	8	-	5		Katana Jab	8	8	2		Katana Strong	6	10	2		Katana Fierce	5	12	1		Foot Sweep	3	8	0	Agachamento, knockdown	Throw	3	7	1	Apresamento, Knockdown, joga Força hexes	Back Roll Throw	4	9	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown	Stunning Shout	6	-	0	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno	Sonic Boom	1	10	-	1 Chi, Alcance 7	Jump	8	-	2	Aérea, Interrupção
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																														
Jab																																																																																																																																																																																																		
Strong																																																																																																																																																																																																		
Fierce																																																																																																																																																																																																		
Short																																																																																																																																																																																																		
Forward																																																																																																																																																																																																		
Roundhouse																																																																																																																																																																																																		
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																														
Apresamento	3	8	1																																																																																																																																																																																															
Movimento	6	-	6																																																																																																																																																																																															
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																														
Motosserra Jab	4	10	3																																																																																																																																																																																															
Motosserra Strong	2	12	3																																																																																																																																																																																															
Motosserra Fierce	1	14	2																																																																																																																																																																																															
Head Bite	4	11	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																														
Pile Driver	1	12	1	Apresamento, Knockdown																																																																																																																																																																																														
Air Smash	2	11	2	Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex																																																																																																																																																																																														
Jumping Shoulder Butt	3	10	2	Esquiva de projéteis, não acerta agachamento																																																																																																																																																																																														
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																														
Jab																																																																																																																																																																																																		
Strong																																																																																																																																																																																																		
Fierce																																																																																																																																																																																																		
Short	6	5	2																																																																																																																																																																																															
Forward	5	7	1																																																																																																																																																																																															
Roundhouse	3	9	1																																																																																																																																																																																															
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																														
Apresamento	5	5	1																																																																																																																																																																																															
Movimento	8	-	5																																																																																																																																																																																															
Katana Jab	8	8	2																																																																																																																																																																																															
Katana Strong	6	10	2																																																																																																																																																																																															
Katana Fierce	5	12	1																																																																																																																																																																																															
Foot Sweep	3	8	0	Agachamento, knockdown																																																																																																																																																																																														
Throw	3	7	1	Apresamento, Knockdown, joga Força hexes																																																																																																																																																																																														
Back Roll Throw	4	9	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown																																																																																																																																																																																														
Stunning Shout	6	-	0	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno																																																																																																																																																																																														
Sonic Boom	1	10	-	1 Chi, Alcance 7																																																																																																																																																																																														
Jump	8	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																														
<p>Combos: Movimento para Motosserra Fierce, Jumping Shoulder Butt para Air Smash para Motosserra Fierce (dizzy), Bloqueio para Head Bite</p> <p>Arma: Motosserra (semelhante à Espada Longa)</p>					<p>Combos: Bloqueio para Back Roll Throw, Katana Strong para Foot Sweep para Katana Jab (dizzy), Movimento para Katana Strong para Katana Fierce (dizzy)</p> <p>Arma: Katana</p>																																																																																																																																																																																													

SANBO					KARATÊ SHOTOKAN				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●○○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●○	
Vigor	●●●●●●	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	○○○○○	●●●●●●○○○○○			Chute	●●○○○	●●●●●●○○○○○		
Bloqueio	●●●●●	□□□□□□□□□□			Bloqueio	●●●●○	□□□□□□□□□□		
Apresamento	●●●●●				Apresamento	●●○○○			
Esportes	●●●●●	Força de Vontade			Esportes	●●●○○	Força de Vontade		
Foco	○○○○○	●●●●●●●●○○○			Foco	●●●○○	●●●●●○○○○○		
Espada	●●●●●	□□□□□□□□□□			Espada	●●●●●●	□□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab				
Strong					Strong				
Fierce					Fierce				
Short					Short	6	6	3	
Forward					Forward	5	8	2	
Roundhouse					Roundhouse	3	10	2	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	9	1		Apresamento	5	6	1	
Movimento	6	-	8		Movimento	8	-	6	
Jump	6	-	5	Aérea, Interrupção	Katana Jab	8	12	3	
Motosserra Jab	4	12	5		Katana Strong	6	14	3	
Motosserra Strong	2	14	5		Katana Fierce	5	16	2	
Motosserra Fierce	1	16	4		Foot Sweep	3	9	1	Agachamento, knockdown
Head Bite	4	12	1	Apresamento Sustentado	Throw	3	8	1	Apresamento, Knockdown, joga Força hexes
Pile Driver	1	13	1	Apresamento, Knockdown	Back Roll Throw	4	10	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Air Smash	2	13	4	Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex	Stunning Shout	7	-	1	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno
Grappling Defense	7	-	4	Absorva Apresamentos com Apresamento	Sonic Boom	2	11	-	1 Chi, Alcance 7
Spinning Pile Driver	1	16	2	2 FV, Apresamento, knockdown, alvo quica 3 hexes, aérea no salto	Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção
Jumping Shoulder Butt	3	12	4	Esquiva de projéteis, não acerta agachamento	Missile Reflection	8	-	2	1 sucesso para lâminas, 2 para flechas, 3 para balas
Combos: Movimento para Motosserra Fierce, Jumping Shoulder Butt para Air Smash para Motosserra Fierce (dizzy), Bloqueio para Head Bite, grappling defense para head bite, motosserra jab para berserk (dizzy), Motosserra Jab para Spinning Pile Driver, Pile Driver para Air Smash (dizzy)					Combos: Bloqueio para Back Roll Throw, Katana Strong para Foot Sweep para Katana Jab (dizzy), Movimento para Katana Strong para Katana Fierce (dizzy), Stunning Shout para Sonic Boom, Missile Reflection para Sonic Boom (dizzy), San He para Katana Fierce				
Arma: Motosserra (semelhante à Espada Longa)					Arma: Katana				

FORÇAS ESPECIAIS					SUMÔ				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●○○○	Inteligência	●○○○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	○○○○○	●○○○○○○○○○○○			Chute	○○○○○	●●●○○○○○○○○○		
Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□□			Bloqueio	●●●○○	□□□□□□□□□□		
Apresamento	○○○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●○○○	Força de Vontade			Esportes	●○○○○	Força de Vontade		
Foco	○○○○○	●●●●●●●○○○○			Foco	●●○○○	●●●●●○○○○○		
Espada	●●○○○	□□□□□□□□□□			Bastão	●●○○○	□□□□□□□□□□		
Faca	●●○○○								
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab				
Strong					Strong				
Fierce					Fierce				
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento				
Movimento	6	-	5		Movimento	6	-	4	
Espada Jab	4	9	2		Jump	6	-	1	Aérea, Interrupção
Espada Strong	2	11	2		Tetsubo Jab	4	7	2	
Espada Fierce	1	13	1		Tetsubo Strong	2	9	2	
Faca Jab	7	6	2		Tetsubo Fierce	1	11	1	
Faca Strong	5	8	2		San He	4	-	-	Absorção dobrada, 1 Chi
Faca Fierce	4	10	1		Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção
Kippup	-	-	-						
Combos: Faca Jab para Espada Fierce para Faca Jab (dizzy), Espada Fierce para Faca Jab para Espada Fierce (dizzy)					Combos: San He para Tetsubo Fierce				
Armas: Espada Longa e Faca					Arma: Tetsubo (semelhante ao Bastão Longo)				

FORÇAS ESPECIAIS					SUMÔ				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●●	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●○○○	Inteligência	●○○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●●●●○	Chi		
Chute	●●●○○		●●●●○○○○○○○		Chute	○○○○○		●●●●●○○○○○	
Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●○○○	Força de Vontade			Esportes	●●○○○	Força de Vontade		
Foco	●●○○○		●●●●●○○○○○		Foco	●●○○○		●●●●●○○○○○	
Espada	●●○○○		□□□□□□□□□		Bastão	●●○○○		□□□□□□□□□	
Faca	●●○○○								
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	4	8	2	
Strong					Strong	2	10	2	
Fierce					Fierce	1	12	1	
Short	5	7	2		Short				
Forward	4	9	1		Forward				
Roundhouse	2	11	1		Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento				
Movimento	7	-	5		Movimento	6	-	5	
Espada Jab	5	9	2		Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção
Espada Strong	3	11	2		Tetsubo Jab	4	9	3	
Espada Fierce	2	13	1		Tetsubo Strong	2	11	3	
Faca Jab	8	6	2		Tetsubo Fierce	1	13	2	
Faca Strong	6	8	2		San He	4	-	-	Absorção dobrada, 1 Chi
Faca Fierce	5	10	1		Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção
Kippup	-	-	-		Shockwave	2	9	-	1 Chi, Knockdown em linha reta, alcance 5
Flash Kick	2	14	-	1 Chi, 1 FV, knockdown em aéreas	Head Butt	2	12	0	
Flying Knee Thrust	5	9	3	1 FV					
Foot Sweep	2	10	0	Agachamento, knockdown					
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção					
<p>Combos: Faca Jab para Espada Fierce para Faca Jab (dizzy), Espada Fierce para Faca Jab para Espada Fierce (dizzy), Flying Knee Thrust para Flash Kick (dizzy)</p> <p>Armas: Espada Longa e Faca</p>					<p>Combos: San He para Tetsubo Fierce, Bloqueio para Head Butt para Tetsubo Fierce (dizzy)</p> <p>Arma: Tetsubo (semelhante ao Bastão Longo)</p>				

FORÇAS ESPECIAIS					SUMÔ				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○○		Força	●●●●●●	Percepção	●●●●●●	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●○○○	Inteligência	●●○○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●●●●○	Chi		
Chute	●●●○○		●●●●●●●●○○○		Chute	●●○○○		●●●●●●●●○○○	
Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●●●○	Força de Vontade			Esportes	●●●●○	Força de Vontade		
Foco	●●○○○		●●●●●●●○○○○		Foco	●●○○○		●●●●●●○○○○○	
Espada	●●●○○		□□□□□□□□□□		Bastão	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Faca	●●●○○								
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	4	9	4	
Strong					Strong	2	11	4	
Fierce					Fierce	1	13	3	
Short	6	7	4		Short	3	8	4	
Forward	5	9	3		Forward	2	10	3	
Roundhouse	3	11	3		Roundhouse	0	12	3	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento				
Movimento	8	-	7		Movimento	6	-	7	
Espada Jab	6	11	4		Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção
Espada Strong	4	13	4		Tetsubo Jab	4	10	5	
Espada Fierce	3	15	3		Tetsubo Strong	2	12	5	
Faca Jab	9	8	4		Tetsubo Fierce	1	14	4	
Faca Strong	7	10	4		San He	4	-	-	Absorção dobrada, 1 Chi
Faca Fierce	6	12	3		Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção
Kippup	-	-	-		Shockwave	2	10	-	1 Chi, Knockdown em linha reta, alcance 6
Flash Kick	3	14	-	1 Chi, 1 FV, knockdown em aéreas	Head Butt	2	13	2	
Flying Knee Thrust	6	9	5	1 FV	Foot Sweep	0	11	2	Agachamento, knockdown
Foot Sweep	3	10	2	Agachamento, knockdown	Spinning Foot Sweep	0	11	-	1 FV, Agachamento, knockdown, acerta ao redor
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Flying Head Butt	2	14	7	1 FV, Aérea, linha reta
Backflip	8	-	6	1 FV, não é atingido na execução	Air Smash	1	14	3	Aérea, linha reta, mesmo hex
Combos: Faca Jab para Espada Fierce para Faca Jab (dizzy), Espada Fierce para Faca Jab para Espada Fierce (dizzy), Flying Knee Thrust para Flash Kick (dizzy), Bloqueio para Foot Sweep Para Jumping Faca Jab (dizzy), Bloqueio para Flash Kick para Backflip					Combos: San He para Tetsubo Fierce, Bloqueio para Head Butt para Tetsubo Fierce (dizzy), Foot Sweep para Air Smash (dizzy), Shockwave para Flying Head Butt (dizzy)				
Armas: Espada Longa e Faca					Arma: Tetsubo (semelhante ao Bastão Longo)				

KICKBOXING OCIDENTAL					WU SHU																																																																																																																																																																																																		
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																																		
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●○○○○																																																																																																																																																																																															
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●○																																																																																																																																																																																															
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●○○○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																															
Soco	○○○○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi																																																																																																																																																																																																
Chute	●●●●○		●●○○○○○○○○○		Chute	○○○○○		●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																															
Bloqueio	○○○○○		□□□□□□□□□		Bloqueio	○○○○○		□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Apresamento	○○○○○				Apresamento	○○○○○																																																																																																																																																																																																	
Esportes	●●○○○	Força de Vontade			Esportes	●●○○○	Força de Vontade																																																																																																																																																																																																
Foco	○○○○○		●●●●●●○○○○○		Foco	●●●●○		●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																															
Nunchaku	●●●●○		□□□□□□□□□		Lança	●●●●○		□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																		
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																		
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>10</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Nunchaku Jab</td><td>7</td><td>7</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Nunchaku Strong</td><td>5</td><td>9</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Nunchaku Fierce</td><td>4</td><td>11</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Double-Hit Kick</td><td>2</td><td>7</td><td>1</td><td>Role duas vezes contra oponente de pé</td></tr> <tr><td>Double Dread Kick</td><td>2</td><td>7/10</td><td>3</td><td>1 FV, bata, empurre e bata o segundo</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	6	2		Forward	4	8	1		Roundhouse	2	10	1		Bloqueio					Apresamento					Movimento	7	-	5		Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Nunchaku Jab	7	7	2		Nunchaku Strong	5	9	2		Nunchaku Fierce	4	11	1		Double-Hit Kick	2	7	1	Role duas vezes contra oponente de pé	Double Dread Kick	2	7/10	3	1 FV, bata, empurre e bata o segundo																<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Lança Jab</td><td>7</td><td>8</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Lança Strong</td><td>5</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Lança Fierce</td><td>4</td><td>12</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Wall Spring</td><td>7</td><td>-</td><td>2/4</td><td>Precisa quicar</td></tr> <tr><td>Fireball</td><td>1</td><td>9</td><td>-</td><td>1 Chi, Alcance 6</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio					Apresamento					Movimento	8	-	5		Jump	8	-	2	Aérea, Interrupção	Lança Jab	7	8	3		Lança Strong	5	10	3		Lança Fierce	4	12	2		Wall Spring	7	-	2/4	Precisa quicar	Fireball	1	9	-	1 Chi, Alcance 6															
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																			
Jab																																																																																																																																																																																																							
Strong																																																																																																																																																																																																							
Fierce																																																																																																																																																																																																							
Short	5	6	2																																																																																																																																																																																																				
Forward	4	8	1																																																																																																																																																																																																				
Roundhouse	2	10	1																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio																																																																																																																																																																																																							
Apresamento																																																																																																																																																																																																							
Movimento	7	-	5																																																																																																																																																																																																				
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																			
Nunchaku Jab	7	7	2																																																																																																																																																																																																				
Nunchaku Strong	5	9	2																																																																																																																																																																																																				
Nunchaku Fierce	4	11	1																																																																																																																																																																																																				
Double-Hit Kick	2	7	1	Role duas vezes contra oponente de pé																																																																																																																																																																																																			
Double Dread Kick	2	7/10	3	1 FV, bata, empurre e bata o segundo																																																																																																																																																																																																			
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																			
Jab																																																																																																																																																																																																							
Strong																																																																																																																																																																																																							
Fierce																																																																																																																																																																																																							
Short																																																																																																																																																																																																							
Forward																																																																																																																																																																																																							
Roundhouse																																																																																																																																																																																																							
Bloqueio																																																																																																																																																																																																							
Apresamento																																																																																																																																																																																																							
Movimento	8	-	5																																																																																																																																																																																																				
Jump	8	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																			
Lança Jab	7	8	3																																																																																																																																																																																																				
Lança Strong	5	10	3																																																																																																																																																																																																				
Lança Fierce	4	12	2																																																																																																																																																																																																				
Wall Spring	7	-	2/4	Precisa quicar																																																																																																																																																																																																			
Fireball	1	9	-	1 Chi, Alcance 6																																																																																																																																																																																																			
Combos: Double Dread Kick para Nunchaku Jab (dizzy)					Combos: Wall Spring para Fireball																																																																																																																																																																																																		
					Arma: Lança																																																																																																																																																																																																		

KICKBOXING OCIDENTAL					WU SHU				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●○	Percepção	●●●○		Força	●●●○	Percepção	●○○○	
Destreza	●●●●	Inteligência	●●○○		Destreza	●●●●	Inteligência	●●●○	
Vigor	●●●○	Raciocínio	●●●○		Vigor	●●●○	Raciocínio	●●●○	
Soco	○○○○○	Chi	●●●●○○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●○○○	
Chute	●●●○		□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□	
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●●○	Força de Vontade	●●●●●●○○○		Esportes	●●●○	Força de Vontade	●●●○○○○○○	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□		Foco	●●●○		□□□□□□□□	
Nunchaku	●●●○				Lança	●●●○			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●○○○○○○					●●●●●●●●●●●●○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab				
Strong					Strong				
Fierce					Fierce				
Short	6	7	4		Short				
Forward	5	9	3		Forward				
Roundhouse	3	11	3		Roundhouse				
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento				
Movimento	8	-	7		Movimento	8	-	7	
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção
Nunchaku Jab	8	8	4		Lança Jab	7	10	5	
Nunchaku Strong	6	10	4		Lança Strong	5	12	5	
Nunchaku Fierce	5	12	3		Lança Fierce	4	14	4	
Double-Hit Kick	3	8	3	Role duas vezes contra oponente de pé	Wall Spring	7	-	4/6	Precisa quicar
Double Dread Kick	3	8/11	5	1 FV, bata, empurre e bata o segundo	Fireball	2	10	-	1 Chi, Alcance 8
Stepping Front Kick	5	8	5	1 FV, entre no hex, bata, empurre e role o segundo dano	Flying Fireball	2	10	4	1 Chi, 1 FV, Alcance 8, alvo não esquiva com aérea
Kippup	-	-	-		Backflip	8	-	6	1 FV, não é atingido na execução
					Flying Heel Stomp	5	9	6	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda
Combos: Double Dread Kick para Nunchaku Jab (dizzy), Nunchaku Fierce para Stepping Front Kick (dizzy), Nunchaku Strong para Double-Hit Kick (dizzy)					Combos: Wall Spring para Fireball, Flying Heel Stomp para Lança Strong (dizzy)				
Arma: Lança					Arma: Lança				

KICKBOXING OCIDENTAL					WU SHU				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●○○○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●●●○○○	
Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○○	
Esportes	●●●●●		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Nunchaku	●●●●●		□□□□□□□□□□		Lança	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab				
Strong					Strong				
Fierce					Fierce				
Short	6	9	5		Short	7		4	
Forward	5	11	4		Forward	6		3	
Roundhouse	3	13	4		Roundhouse	4		3	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento				
Movimento	8	-	8		Movimento	9	-	7	
Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção	Jump	9	-	4	Aérea, Interrupção
Nunchaku Jab	8	10	5		Lança Jab	8	10	5	
Nunchaku Strong	6	12	5		Lança Strong	6	12	5	
Nunchaku Fierce	5	14	4		Lança Fierce	5	14	4	
Double-Hit Kick	3	10	4	Role duas vezes contra oponente de pé	Wall Spring	8	-	4/6	Precisa quicar
Double Dread Kick	3	10/13	6	1 FV, bata, empurre e bata o segundo	Fireball	3	10	-	1 Chi, Alcance 9
Stepping Front Kick	5	10	6	1 FV, entre no hex, bata, empurre e role o segundo dano	Flying Fireball	3	10	4	1 Chi, 1 FV, Alcance 9, alvo não esquiva com aérea
Kippup	-	-	-		Backflip	9	-	6	1 FV, não é atingido na execução
Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)	Flying Heel Stomp	6	9	6	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda
Backflip	8	-	7	1 FV, não é atingido na execução	Backflip Kick	6	10	2	Bate e anda
					Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)
Combos: Double Dread Kick para Nunchaku Jab (dizzy), Nunchaku Fierce para Stepping Front Kick (dizzy), Nunchaku Strong para Double-Hit Kick (dizzy)					Combos: Wall Spring para Fireball, Flying Heel Stomp para Lança Fierce (dizzy), Backflip Kick para Lança Fierce (dizzy), Wall Spring Roundhouse para Lança Fierce (dizzy)				
Arma: Lança					Arma: Lança				

BOXE					LER DRIT																																																																																																																																																																																								
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																								
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●○○○	Percepção	●●○○○																																																																																																																																																																																					
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○																																																																																																																																																																																					
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																					
Soco	●●●●○	Chi	●●○○○○○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																					
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□		Bloqueio	○○○○○		□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○		Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																					
Esportes	●○○○○		□□□□□□□□□		Esportes	●●○○○		□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□		Foco	●●●○○		□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
					Esgrima	●●●○○		□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																								
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																								
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																								
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>5</td><td>1</td><td>+1Vel/+1Dan com Cestus</td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>7</td><td>1</td><td>+1Vel/+1Dan com Cestus</td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>9</td><td>0</td><td>+1Vel/+1Dan com Cestus</td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>3</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>1</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Buffalo Punch</td><td>1</td><td>11</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Fist Sweep</td><td>2</td><td>9</td><td>0</td><td>Agachamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Brain Cracker</td><td>3</td><td>8</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	5	1	+1Vel/+1Dan com Cestus	Strong	3	7	1	+1Vel/+1Dan com Cestus	Fierce	2	9	0	+1Vel/+1Dan com Cestus	Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	3	5	1		Movimento	6	-	4		Jump	6	-	1	Aérea, Interrupção	Buffalo Punch	1	11	1		Fist Sweep	2	9	0	Agachamento, knockdown	Brain Cracker	3	8	1	Apresamento Sustentado																					<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Rapieira Jab</td><td>7</td><td>5</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Rapieira Strong</td><td>5</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Rapieira Fierce</td><td>4</td><td>9</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Psychic Rage</td><td>3</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, Alcance 8, teste resistido de FV, se vencer, alvo em frenesi</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio					Apresamento					Movimento	6	-	5		Rapieira Jab	7	5	3		Rapieira Strong	5	7	3		Rapieira Fierce	4	9	2		Psychic Rage	3	-	-	1 Chi, Alcance 8, teste resistido de FV, se vencer, alvo em frenesi																				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																									
Jab	5	5	1	+1Vel/+1Dan com Cestus																																																																																																																																																																																									
Strong	3	7	1	+1Vel/+1Dan com Cestus																																																																																																																																																																																									
Fierce	2	9	0	+1Vel/+1Dan com Cestus																																																																																																																																																																																									
Short																																																																																																																																																																																													
Forward																																																																																																																																																																																													
Roundhouse																																																																																																																																																																																													
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																									
Apresamento	3	5	1																																																																																																																																																																																										
Movimento	6	-	4																																																																																																																																																																																										
Jump	6	-	1	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																									
Buffalo Punch	1	11	1																																																																																																																																																																																										
Fist Sweep	2	9	0	Agachamento, knockdown																																																																																																																																																																																									
Brain Cracker	3	8	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																									
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																									
Jab																																																																																																																																																																																													
Strong																																																																																																																																																																																													
Fierce																																																																																																																																																																																													
Short																																																																																																																																																																																													
Forward																																																																																																																																																																																													
Roundhouse																																																																																																																																																																																													
Bloqueio																																																																																																																																																																																													
Apresamento																																																																																																																																																																																													
Movimento	6	-	5																																																																																																																																																																																										
Rapieira Jab	7	5	3																																																																																																																																																																																										
Rapieira Strong	5	7	3																																																																																																																																																																																										
Rapieira Fierce	4	9	2																																																																																																																																																																																										
Psychic Rage	3	-	-	1 Chi, Alcance 8, teste resistido de FV, se vencer, alvo em frenesi																																																																																																																																																																																									
<p>Combos: Bloqueio para Brain Cracker</p> <p>Arma: Cestus (como a Garra)</p>					<p>Combos: Movimento para Psychic Rage, Rapieira Jab para Rapieira Strong para Rapieira Strong (dizzy)</p> <p>Arma: Rapieira</p>																																																																																																																																																																																								

BOXE					LER DRIT				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○		Força	●●●○○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●●○	Chi	●●●○○○○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●●○○○○○○	
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○	
Esportes	●●●○○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●○○		□□□□□□□□□□	
					Esgrima	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	7	3	+1Vel/+1Dan com Cestus	Jab				
Strong	3	9	3	+1Vel/+1Dan com Cestus	Strong				
Fierce	2	11	2	+1Vel/+1Dan com Cestus	Fierce				
Short					Short	5	6	3	
Forward					Forward	4	8	2	
Roundhouse					Roundhouse	2	10	2	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio				
Apresamento	3	7	1		Apresamento				
Movimento	6	-	6		Movimento	7	-	6	
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção	Rapieira Jab	8	7	4	
Buffalo Punch	1	13	1		Rapieira Strong	6	9	4	
Fist Sweep	2	11	1	Agachamento, knockdown	Rapieira Fierce	5	11	3	
Brain Cracker	3	10	1	Apresamento Sustentado	Psychic Rage	3	-	-	1 Chi, Alcance 8, teste resistido de FV, se vencer, alvo em frenesi
Jumping Shoulder Butt	3	10	2	Esquiva de projéteis, não acerta agachamento	Forward Slide Kick	4	8	3	Knockdown
Elbow Smash	5	10	1		Psychic Vise	5	8	-	1 Chi, 1 FV, absorvido com Int, dano reduz Vel e FV
Combos: Bloqueio para Brain Cracker, Buffalo Punch para Elbow Smash (dizzy), Fist Sweep para Buffalo Punch (dizzy), Jumping Strong para Jumping Shoulder Butt (dizzy)					Combos: Movimento para Psychic Rage, Rapieira Jab para Rapieira Strong para Rapieira Strong (dizzy), Forward Slide Kick para Rapieira Jab (dizzy)				
Arma: Cestus (como a Garra)					Arma: Rapieira				

BOXE					LER DRIT				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●●	Percepção	●●●●○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●●●	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●○○○○○	
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●●●	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○	
Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□	
					Esgrima	●●●●●●		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	9	5	+1Vel/+1Dan com Cestus	Jab				
Strong	3	11	5	+1Vel/+1Dan com Cestus	Strong				
Fierce	2	13	4	+1Vel/+1Dan com Cestus	Fierce				
Short					Short	5	8	4	
Forward					Forward	4	10	3	
Roundhouse					Roundhouse	2	12	3	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio				
Apresamento	3	8	1		Apresamento				
Movimento	6	-	8		Movimento	7	-	7	
Jump	6	-	5	Aérea, Interrupção	Rapieira Jab	8	9	5	
Buffalo Punch	1	15	1		Rapieira Strong	6	11	5	
Fist Sweep	2	13	3	Agachamento, knockdown	Rapieira Fierce	5	13	4	
Brain Cracker	3	12	1	Apresamento Sustentado	Psychic Rage	3	-	-	1 Chi, Alcance 8, teste resistido de FV, se vencer, alvo em frenesi
Suplex	3	10	1	Apresamento, knockdown	Forward Slide Kick	4	10	4	Knockdown
Elbow Smash	5	12	1		Psychic Vise	5	9	-	1 Chi, 1 FV, absorvido com Int, dano reduz Vel e FV
Punch Defense	7	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção
Jumping Shoulder Butt	3	13	4	Esquiva de projéteis, não acerta agachamento	Regeneration	5	-	-	1 Chi por Saúde
Deflecting Punch	5	10	-	Absorção contra socos	Scissor Kick	4	11	7	1 FV, role duas vezes, aérea
Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção					
<p>Combos: Bloqueio para Brain Cracker, Buffalo Punch para Elbow Smash (dizzy), Fist Sweep para Buffalo Punch (dizzy), Jumping Strong para Jumping Shoulder Butt (dizzy), Deflecting Punch para Suplex</p> <p>Arma: Cestus (como a Garra)</p>					<p>Combos: Movimento para Psychic Rage, Rapieira Jab para Rapieira Strong para Rapieira Strong (dizzy), Forward Slide Kick para Rapieira Jab (dizzy), Rapieira Jab para Scissor Kick (dizzy), Pyschic Vise para Forward Slide Kick</p> <p>Arma: Rapieira</p>				

NINJITSU ESPANHOL					MUAY THAI				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●○○○	Raciocínio	●●○○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	●●○○○	●●○○○○○○○○○○			Chute	●●○○○	●●●○○○○○○○○○		
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□			Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□		
Apresamento	○○○○○				Apresamento	●●○○○			
Esportes	●●●○○	Força de Vontade			Esportes	●●○○○	Força de Vontade		
Foco	○○○○○	●●●●●●○○○○○			Foco	○○○○○	●●●●●○○○○○		
Bastão	●●●○○	□□□□□□□□□□			Bastão	●●○○○	□□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab				
Strong					Strong				
Fierce					Fierce				
Short	6	5	3		Short	5	5	2	
Forward	5	7	2		Forward	4	7	2	
Roundhouse	3	9	2		Roundhouse	2	9	1	
Bloqueio					Bloqueio				
Apresamento					Apresamento	4	5	1	
Movimento	8	-	6		Movimento	7	-	5	
Bastão Jab	7	7	4		Krabong Jab	6	6	3	
Bastão Strong	5	9	4		Krabong Strong	4	8	3	
Bastão Fierce	4	11	3		Krabong Fierce	3	10	2	
Shuriken	8	7	3	Alcance 6	Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção
Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção	Foot Sweep	2	8	0	Agachamento, knockdown
Kippup	-	-	-		Double-Hit Kick	2	6	1	Role duas vezes contra oponente de pé
Wall Spring	7	-	3/5	Precisa quicar	Knee Basher	3	9	1	Apresamento Sustentado, knockdown
Backflip	8	-	5	1 FV, não é atingido na execução					
Combos: Backflip para Wall Spring Bastão Fierce, Shuriken para Wall Spring Bastão Strong					Combos: Krabong Strong para Double-Hit Kick (dizzy)				
					Arma: Krabong (similar ao Bastão Longo)				

NINJITSU ESPANHOL					MUAY THAI																																																																																																																																																																																																																											
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																																																											
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																																																								
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○																																																																																																																																																																																																																								
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○																																																																																																																																																																																																																								
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●○○○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																																								
Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																								
Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																								
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																								
Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○		Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																																																								
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																								
Bastão	●●●●○		□□□□□□□□□□		Bastão	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																								
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																																											
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																																											
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Bastão Jab</td><td>7</td><td>9</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Bastão Strong</td><td>5</td><td>11</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Bastão Fierce</td><td>4</td><td>13</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Shuriken</td><td>8</td><td>9</td><td>4</td><td>Alcance 6</td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> <tr><td>Wall Spring</td><td>7</td><td>-</td><td>4/6</td><td>Precisa quicar</td></tr> <tr><td>Backflip</td><td>8</td><td>-</td><td>6</td><td>1 FV, não é atingido na execução</td></tr> <tr><td>Tumbling Attack</td><td>4</td><td>7</td><td>4</td><td>1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar</td></tr> <tr><td>Backflip Kick</td><td>5</td><td>9</td><td>2</td><td>Bate e move para trás</td></tr> <tr><td>Forward Flip Knee</td><td>3</td><td>11</td><td>2</td><td>Aérea, alvo no mesmo hex ou adjacente, salta para trás do alvo, que pode perder o ataque</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	6	7	4		Forward	5	9	3		Roundhouse	3	11	3		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	8	-	7		Bastão Jab	7	9	5		Bastão Strong	5	11	5		Bastão Fierce	4	13	4		Shuriken	8	9	4	Alcance 6	Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Kippup	-	-	-		Wall Spring	7	-	4/6	Precisa quicar	Backflip	8	-	6	1 FV, não é atingido na execução	Tumbling Attack	4	7	4	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar	Backflip Kick	5	9	2	Bate e move para trás	Forward Flip Knee	3	11	2	Aérea, alvo no mesmo hex ou adjacente, salta para trás do alvo, que pode perder o ataque											<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>9</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>11</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Krabong Jab</td><td>6</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Krabong Strong</td><td>4</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Krabong Fierce</td><td>3</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>2</td><td>10</td><td>1</td><td>Agachamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Double-Hit Kick</td><td>2</td><td>8</td><td>2</td><td>Role duas vezes contra oponente de pé</td></tr> <tr><td>Knee Basher</td><td>3</td><td>11</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado, knockdown</td></tr> <tr><td>Flying Knee Thrust</td><td>5</td><td>9</td><td>4</td><td>1 FV</td></tr> <tr><td>Fireball</td><td>0</td><td>9</td><td>-</td><td>1 Chi, Alcance 5</td></tr> <tr><td>Zen No Mind</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 FV, escolha 3 cartas e aja no fim do turno com uma delas</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	7	3		Forward	4	9	2		Roundhouse	2	11	2		Bloqueio					Apresamento	4	6	1		Movimento	7	-	6		Krabong Jab	6	8	4		Krabong Strong	4	10	4		Krabong Fierce	3	12	3		Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Foot Sweep	2	10	1	Agachamento, knockdown	Double-Hit Kick	2	8	2	Role duas vezes contra oponente de pé	Knee Basher	3	11	1	Apresamento Sustentado, knockdown	Flying Knee Thrust	5	9	4	1 FV	Fireball	0	9	-	1 Chi, Alcance 5	Zen No Mind	-	-	-	1 FV, escolha 3 cartas e aja no fim do turno com uma delas
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																												
Jab																																																																																																																																																																																																																																
Strong																																																																																																																																																																																																																																
Fierce																																																																																																																																																																																																																																
Short	6	7	4																																																																																																																																																																																																																													
Forward	5	9	3																																																																																																																																																																																																																													
Roundhouse	3	11	3																																																																																																																																																																																																																													
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																																												
Apresamento																																																																																																																																																																																																																																
Movimento	8	-	7																																																																																																																																																																																																																													
Bastão Jab	7	9	5																																																																																																																																																																																																																													
Bastão Strong	5	11	5																																																																																																																																																																																																																													
Bastão Fierce	4	13	4																																																																																																																																																																																																																													
Shuriken	8	9	4	Alcance 6																																																																																																																																																																																																																												
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																												
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																																																													
Wall Spring	7	-	4/6	Precisa quicar																																																																																																																																																																																																																												
Backflip	8	-	6	1 FV, não é atingido na execução																																																																																																																																																																																																																												
Tumbling Attack	4	7	4	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar																																																																																																																																																																																																																												
Backflip Kick	5	9	2	Bate e move para trás																																																																																																																																																																																																																												
Forward Flip Knee	3	11	2	Aérea, alvo no mesmo hex ou adjacente, salta para trás do alvo, que pode perder o ataque																																																																																																																																																																																																																												
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																												
Jab																																																																																																																																																																																																																																
Strong																																																																																																																																																																																																																																
Fierce																																																																																																																																																																																																																																
Short	5	7	3																																																																																																																																																																																																																													
Forward	4	9	2																																																																																																																																																																																																																													
Roundhouse	2	11	2																																																																																																																																																																																																																													
Bloqueio																																																																																																																																																																																																																																
Apresamento	4	6	1																																																																																																																																																																																																																													
Movimento	7	-	6																																																																																																																																																																																																																													
Krabong Jab	6	8	4																																																																																																																																																																																																																													
Krabong Strong	4	10	4																																																																																																																																																																																																																													
Krabong Fierce	3	12	3																																																																																																																																																																																																																													
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																												
Foot Sweep	2	10	1	Agachamento, knockdown																																																																																																																																																																																																																												
Double-Hit Kick	2	8	2	Role duas vezes contra oponente de pé																																																																																																																																																																																																																												
Knee Basher	3	11	1	Apresamento Sustentado, knockdown																																																																																																																																																																																																																												
Flying Knee Thrust	5	9	4	1 FV																																																																																																																																																																																																																												
Fireball	0	9	-	1 Chi, Alcance 5																																																																																																																																																																																																																												
Zen No Mind	-	-	-	1 FV, escolha 3 cartas e aja no fim do turno com uma delas																																																																																																																																																																																																																												
Combos: Backflip para Wall Spring Bastão Fierce, Shuriken para Wall Spring Bastão Strong, Jump para Forward Flip Knee					Combos: Krabong Strong para Double-Hit Kick (dizzy), Fireball para Flying Knee Thrust																																																																																																																																																																																																																											
					Arma: Krabong (similar ao Bastão Longo)																																																																																																																																																																																																																											

NINJITSU ESPANHOL					MUAY THAI				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●●	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●●	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	●●●●●		●●●●●●○○○○		Chute	●●●●○		●●●●●●○○○○	
Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□		Bloqueio	○○○○○		□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○				Apresamento	●●●●○			
Esportes	●●●●●	Força de Vontade			Esportes	●●●●○	Força de Vontade		
Foco	○○○○○		●●●●●●○○○		Foco	●●●○○		●●●●●●○○○	
Bastão	●●●●●		□□□□□□□□		Bastão	●●●●●		□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab				
Strong					Strong				
Fierce					Fierce				
Short	7	9	5		Short	6	8	4	
Forward	6	11	4		Forward	5	10	3	
Roundhouse	4	13	4		Roundhouse	3	12	3	
Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio				
Apresamento					Apresamento	5	8	1	
Movimento	9	-	8		Movimento	8	-	7	
Bastão Jab	8	10	6		Krabong Jab	7	10	5	
Bastão Strong	6	12	6		Krabong Strong	5	12	5	
Bastão Fierce	5	14	5		Krabong Fierce	4	14	4	
Shuriken	9	10	5	Alcance 6	Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção
Jump	9	-	5	Aérea, Interrupção	Foot Sweep	3	11	2	Agachamento, knockdown
Kippup	-	-	-		Double-Hit Kick	3	9	3	Role duas vezes contra oponente de pé
Wall Spring	8	-	5/7	Precisa quicar	Knee Basher	4	12	1	Apresamento Sustentado, knockdown
Backflip	9	-	7	1 FV, não é atingido na execução	Flying Knee Thrust	6	10	5	1 FV
Tumbling Attack	5	8	5	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar	Fireball	1	10	-	1 Chi, Alcance 6
Backflip Kick	6	11	2	Bate e move para trás	Zen No Mind	-	-	-	1 FV, escolha 3 cartas e aja no fim do turno com uma delas
Forward Flip Knee	4	13	2	Aérea, alvo no mesmo hex ou adjacente, salta para trás do alvo, que pode perder o ataque	Throw	3	10	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes
Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)	Hair Throw	3	13	2	Apresamento, Passe pelo hex do alvo, Knockdown, Joga Força hexes
Forward Slide Kick	6	11	5	Knockdown					

Combos: Backflip para Wall Spring Bastão Fierce, Shuriken para Wall Spring Bastão Strong (dizzy), Jump para Forward Flip Knee, Bloqueio para Tumbling Attack (dizzy)

Combos: Krabong Strong para Double-Hit Kick (dizzy), Fireball para Flying Knee Thrust, Knee Basher para Hair Throw para Fireball, Flying Knee Thrust para Bastão Fierce para Bastão Jab (dizzy)

Arma: Krabong (similar ao Bastão Longo)

Capítulo 5:

Estilos Simulados

Este capítulo apresenta estilos que podem ser representados utilizando aqueles apresentados no livro básico de Street Fighter e no *Secrets of Shadoloo*. O intuito, além de trazer novas opções de NPCs para quem deseja um jogo mais purista, sem as adições dos suplementos freelancers, é demonstrar que é possível simular inúmeras artes marciais apenas com o jogo original.



JUDÔ (KARATÊ SHOTOKAN)					JIU JITSU BRASILEIRO (SANBO)																																																																																																																																																																														
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																														
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																											
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																											
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																											
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●●○○○	Chi																																																																																																																																																																												
Chute	●●○○○		●●●●○○○○○○○		Chute	●●○○○		●●●○○○○○○○○○																																																																																																																																																																											
Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																											
Apresamento	●●●●○	Força de Vontade			Apresamento	●●●●○	Força de Vontade																																																																																																																																																																												
Esportes	●●●○○		●●●●●●●○○○○		Esportes	●●●○○		●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																											
Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																											
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																														
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																														
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>5</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>7</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>9</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>3</td><td>8</td><td>1</td><td>Agachamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>3</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown</td></tr> <tr><td>Back Roll Throw</td><td>4</td><td>11</td><td>1</td><td>Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>5</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Stunning Shout</td><td>6</td><td>-</td><td>1</td><td>1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno</td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	6	5	3		Forward	5	7	2		Roundhouse	3	9	2		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	5	7	1		Movimento	8	-	6		Foot Sweep	3	8	1	Agachamento, knockdown	Throw	3	9	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown	Back Roll Throw	4	11	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown	Kippup	-	-	-		Suplex	5	9	1	Apresamento, knockdown	Stunning Shout	6	-	1	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno	Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>5</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>9</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>6</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>10</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Throw</td><td>2</td><td>10</td><td>1</td><td>Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown</td></tr> <tr><td>Neck Choke</td><td>3</td><td>11</td><td>1</td><td>Apresamento sustentado</td></tr> <tr><td>Back Breaker</td><td>3</td><td>11</td><td>1</td><td>Apresamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Siberian Bear Crusher</td><td>4</td><td>11</td><td>4</td><td>1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown</td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Bear Hug</td><td>3</td><td>11</td><td>1</td><td>Apresamento sustentado</td></tr> <tr><td>Grappling Defense</td><td>8</td><td>-</td><td>2</td><td>Absorva Apresamentos com Apresamento</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	5	3		Strong	4	7	3		Fierce	3	9	2		Short	5	6	3		Forward	4	8	2		Roundhouse	2	10	2		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	8	1		Movimento	7	-	6		Throw	2	10	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown	Neck Choke	3	11	1	Apresamento sustentado	Back Breaker	3	11	1	Apresamento, knockdown	Siberian Bear Crusher	4	11	4	1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown	Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Bear Hug	3	11	1	Apresamento sustentado	Grappling Defense	8	-	2	Absorva Apresamentos com Apresamento
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																															
Jab																																																																																																																																																																																			
Strong																																																																																																																																																																																			
Fierce																																																																																																																																																																																			
Short	6	5	3																																																																																																																																																																																
Forward	5	7	2																																																																																																																																																																																
Roundhouse	3	9	2																																																																																																																																																																																
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																															
Apresamento	5	7	1																																																																																																																																																																																
Movimento	8	-	6																																																																																																																																																																																
Foot Sweep	3	8	1	Agachamento, knockdown																																																																																																																																																																															
Throw	3	9	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown																																																																																																																																																																															
Back Roll Throw	4	11	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown																																																																																																																																																																															
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																
Suplex	5	9	1	Apresamento, knockdown																																																																																																																																																																															
Stunning Shout	6	-	1	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno																																																																																																																																																																															
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																															
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																															
Jab	6	5	3																																																																																																																																																																																
Strong	4	7	3																																																																																																																																																																																
Fierce	3	9	2																																																																																																																																																																																
Short	5	6	3																																																																																																																																																																																
Forward	4	8	2																																																																																																																																																																																
Roundhouse	2	10	2																																																																																																																																																																																
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																															
Apresamento	4	8	1																																																																																																																																																																																
Movimento	7	-	6																																																																																																																																																																																
Throw	2	10	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown																																																																																																																																																																															
Neck Choke	3	11	1	Apresamento sustentado																																																																																																																																																																															
Back Breaker	3	11	1	Apresamento, knockdown																																																																																																																																																																															
Siberian Bear Crusher	4	11	4	1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown																																																																																																																																																																															
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																															
Bear Hug	3	11	1	Apresamento sustentado																																																																																																																																																																															
Grappling Defense	8	-	2	Absorva Apresamentos com Apresamento																																																																																																																																																																															
Combos: Bloqueio para Back Roll Throw para Suplex (dizzy), Movimento para Foot Sweep para Suplex, Movimento para Foot Sweep para Jump					Combos: Bloqueio para Back Breaker, Bloqueio para Neck Choke																																																																																																																																																																														

JUDÔ (KARATÊ SHOTOKAN)					JIU JITSU BRASILEIRO (SANBO)				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●●○○○	Chi		
Chute	●●○○○		●●●●●●●○○○		Chute	●●○○○		●●●●●●●○○○○	
Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●●●●	Força de Vontade			Apresamento	●●●●●●	Força de Vontade		
Esportes	●●●●●		●●●●●●●○○○		Esportes	●●●●●		●●●●●●●○○○	
Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	7	5	5	
Strong					Strong	5	7	5	
Fierce					Fierce	4	9	4	
Short	6	5	5		Short	6	6	5	
Forward	5	7	4		Forward	5	8	4	
Roundhouse	3	9	4		Roundhouse	3	10	4	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	9	1		Apresamento	5	10	1	
Movimento	8	-	8		Movimento	8	-	8	
Foot Sweep	3	8	3	Agachamento, knockdown	Throw	3	12	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Throw	3	11	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown	Neck Choke	4	13	1	Apresamento sustentado
Back Roll Throw	4	13	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown	Back Breaker	4	13	1	Apresamento, knockdown
Kippup	-	-	-		Siberian Bear Crusher	5	13	6	1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown
Suplex	5	11	1	Apresamento, knockdown	Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção
Stunning Shout	7	-	3	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno	Bear Hug	3	13	1	Apresamento sustentado
Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção	Grappling Defense	9	-	4	Absorva Apresamentos com Apresamento
Choke Throw	4	11	5	Apresamento, aérea, knockdown	Kippup	-	-	-	
San He	7	-	-	Absorção dobrada, 1 Chi	Stomach Pump	5	14	1	Apresamento sustentado

Combos: Bloqueio para Back Breaker, Bloqueio para Neck Choke, Grappling Defense para Siberian Bear Crusher para Stomach Pump

Combos: Bloqueio para Back Roll Throw para Suplex (dizzy), Movimento para Foot Sweep para Suplex, Movimento para Foot Sweep para Jump, Stunning Shout para Choke Throw, San He para Suplex, Choke Throw para Back Roll Throw

LUCHA LIBRE (NINJITSU ESPANHOL)					NINJITSU (KUNG FU)																																																																																																																																																																																													
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																													
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●○○○																																																																																																																																																																																										
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																										
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																										
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●○○○○	Chi																																																																																																																																																																																											
Chute	●●○○○		●●●○○○○○○○○○		Chute	●●○○○		●●●○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																										
Bloqueio	○○○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade			Apresamento	○○○○○	Força de Vontade																																																																																																																																																																																											
Esportes	●●●○○		●●●●○○○○○○○		Esportes	●●●○○		●●●○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																										
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																													
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																													
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																													
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>5</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>7</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>9</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Slide Kick</td><td>3</td><td>8</td><td>4</td><td>Knockdown</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>4</td><td>8</td><td>1</td><td>Apresamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Choke Throw</td><td>3</td><td>8</td><td>3</td><td>Apresamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Wall Spring</td><td>6</td><td>-</td><td>3/5</td><td>Precisa quicar</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	5	3		Forward	4	7	2		Roundhouse	2	9	2		Bloqueio					Apresamento	4	6	1		Movimento	7	-	6		Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Slide Kick	3	8	4	Knockdown	Suplex	4	8	1	Apresamento, knockdown	Choke Throw	3	8	3	Apresamento, knockdown	Wall Spring	6	-	3/5	Precisa quicar																					<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>3</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>5</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>7</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>5</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>7</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>9</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Backflip Kick</td><td>4</td><td>7</td><td>2</td><td>Bate e anda</td></tr> <tr><td>Wall Spring</td><td>6</td><td>-</td><td>3/5</td><td>Precisa quicar</td></tr> <tr><td>Shuriken</td><td>7</td><td>7</td><td>3</td><td>Alcance 6</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	3	3		Strong	5	5	3		Fierce	4	7	2		Short	5	5	3		Forward	4	7	2		Roundhouse	2	9	2		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	6		Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Backflip Kick	4	7	2	Bate e anda	Wall Spring	6	-	3/5	Precisa quicar	Shuriken	7	7	3	Alcance 6																				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																														
Jab																																																																																																																																																																																																		
Strong																																																																																																																																																																																																		
Fierce																																																																																																																																																																																																		
Short	5	5	3																																																																																																																																																																																															
Forward	4	7	2																																																																																																																																																																																															
Roundhouse	2	9	2																																																																																																																																																																																															
Bloqueio																																																																																																																																																																																																		
Apresamento	4	6	1																																																																																																																																																																																															
Movimento	7	-	6																																																																																																																																																																																															
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																														
Slide Kick	3	8	4	Knockdown																																																																																																																																																																																														
Suplex	4	8	1	Apresamento, knockdown																																																																																																																																																																																														
Choke Throw	3	8	3	Apresamento, knockdown																																																																																																																																																																																														
Wall Spring	6	-	3/5	Precisa quicar																																																																																																																																																																																														
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																														
Jab	6	3	3																																																																																																																																																																																															
Strong	5	5	3																																																																																																																																																																																															
Fierce	4	7	2																																																																																																																																																																																															
Short	5	5	3																																																																																																																																																																																															
Forward	4	7	2																																																																																																																																																																																															
Roundhouse	2	9	2																																																																																																																																																																																															
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																														
Apresamento																																																																																																																																																																																																		
Movimento	7	-	6																																																																																																																																																																																															
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																														
Backflip Kick	4	7	2	Bate e anda																																																																																																																																																																																														
Wall Spring	6	-	3/5	Precisa quicar																																																																																																																																																																																														
Shuriken	7	7	3	Alcance 6																																																																																																																																																																																														
Combos: Choke Throw para Suplex					Combos: Wall Spring Short para Backflip Kick																																																																																																																																																																																													

LUCHA LIBRE (NINJITSU ESPANHOL)					NINJITSU (KUNG FU)																																																																																																																																																																																																		
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																																		
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																															
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																															
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																															
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●●●○○	Chi																																																																																																																																																																																																
Chute	●●○○○		●●●○○○○○○○○		Chute	●●●○○		●●●●●○○○○○○																																																																																																																																																																																															
Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Apresamento	●●●●○	Força de Vontade			Apresamento	●○○○○	Força de Vontade																																																																																																																																																																																																
Esportes	●●●●○		●●●●●●●●○○		Esportes	●●●●○		●●●●●●●●○○																																																																																																																																																																																															
Foco	●○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																		
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○																																																																																																																																																																																																		
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Slide Kick</td><td>4</td><td>8</td><td>5</td><td>Knockdown</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>5</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Choke Throw</td><td>4</td><td>9</td><td>4</td><td>Apresamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Wall Spring</td><td>7</td><td>-</td><td>4/6</td><td>Precisa quicar</td></tr> <tr><td>Thigh Press</td><td>4</td><td>11</td><td>1</td><td>Apresamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Diving Hawk</td><td>5</td><td>12</td><td>6</td><td>1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	6	5	4		Forward	5	7	3		Roundhouse	3	9	3		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	5	7	1		Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Slide Kick	4	8	5	Knockdown	Suplex	5	9	1	Apresamento, knockdown	Choke Throw	4	9	4	Apresamento, knockdown	Wall Spring	7	-	4/6	Precisa quicar	Thigh Press	4	11	1	Apresamento, knockdown	Diving Hawk	5	12	6	1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex											<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>6</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Backflip Kick</td><td>5</td><td>9</td><td>2</td><td>Bate e anda</td></tr> <tr><td>Wall Spring</td><td>7</td><td>-</td><td>4/6</td><td>Precisa quicar</td></tr> <tr><td>Slide Kick</td><td>4</td><td>10</td><td>5</td><td>Knockdown</td></tr> <tr><td>Monkey Grab Punch</td><td>3</td><td>8</td><td>5</td><td>Ignora bloqueios</td></tr> <tr><td>Forward Flip Knee</td><td>3</td><td>11</td><td>2</td><td>Aérea, alvo no mesmo hex ou adjacente, salta para trás do alvo, que pode perder o ataque</td></tr> <tr><td>Shuriken</td><td>8</td><td>9</td><td>4</td><td>Alcance 8</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	6	4		Strong	5	8	4		Fierce	4	10	3		Short	6	7	4		Forward	5	9	3		Roundhouse	3	11	3		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	5	5	1		Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Backflip Kick	5	9	2	Bate e anda	Wall Spring	7	-	4/6	Precisa quicar	Slide Kick	4	10	5	Knockdown	Monkey Grab Punch	3	8	5	Ignora bloqueios	Forward Flip Knee	3	11	2	Aérea, alvo no mesmo hex ou adjacente, salta para trás do alvo, que pode perder o ataque	Shuriken	8	9	4	Alcance 8										
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																			
Jab																																																																																																																																																																																																							
Strong																																																																																																																																																																																																							
Fierce																																																																																																																																																																																																							
Short	6	5	4																																																																																																																																																																																																				
Forward	5	7	3																																																																																																																																																																																																				
Roundhouse	3	9	3																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																			
Apresamento	5	7	1																																																																																																																																																																																																				
Movimento	8	-	7																																																																																																																																																																																																				
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																			
Slide Kick	4	8	5	Knockdown																																																																																																																																																																																																			
Suplex	5	9	1	Apresamento, knockdown																																																																																																																																																																																																			
Choke Throw	4	9	4	Apresamento, knockdown																																																																																																																																																																																																			
Wall Spring	7	-	4/6	Precisa quicar																																																																																																																																																																																																			
Thigh Press	4	11	1	Apresamento, knockdown																																																																																																																																																																																																			
Diving Hawk	5	12	6	1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex																																																																																																																																																																																																			
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																			
Jab	7	6	4																																																																																																																																																																																																				
Strong	5	8	4																																																																																																																																																																																																				
Fierce	4	10	3																																																																																																																																																																																																				
Short	6	7	4																																																																																																																																																																																																				
Forward	5	9	3																																																																																																																																																																																																				
Roundhouse	3	11	3																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																			
Apresamento	5	5	1																																																																																																																																																																																																				
Movimento	8	-	7																																																																																																																																																																																																				
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																			
Backflip Kick	5	9	2	Bate e anda																																																																																																																																																																																																			
Wall Spring	7	-	4/6	Precisa quicar																																																																																																																																																																																																			
Slide Kick	4	10	5	Knockdown																																																																																																																																																																																																			
Monkey Grab Punch	3	8	5	Ignora bloqueios																																																																																																																																																																																																			
Forward Flip Knee	3	11	2	Aérea, alvo no mesmo hex ou adjacente, salta para trás do alvo, que pode perder o ataque																																																																																																																																																																																																			
Shuriken	8	9	4	Alcance 8																																																																																																																																																																																																			
Combos: Choke Throw para Suplex, Bloqueio para Thigh Press					Combos: Wall Spring Short para Backflip Kick (dizzy), Slide Kick para Forward Flip Knee																																																																																																																																																																																																		

LUCHA LIBRE (NINJITSU ESPANHOL)					NINJITSU (KUNG FU)				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●○○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●●○○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●●●●○○○	
Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○	
Apresamento	●●●●●		□□□□□□□□□□		Apresamento	●○○○○		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●●●●		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Foco	●○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	8	7	5	
Strong					Strong	6	9	5	
Fierce					Fierce	5	11	4	
Short	6	7	6		Short	7	8	5	
Forward	5	9	5		Forward	6	10	4	
Roundhouse	3	11	5		Roundhouse	4	12	4	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	8	1		Apresamento	6	5	1	
Movimento	8	-	9		Movimento	9	-	8	
Jump	8	-	6	Aérea, Interrupção	Jump	9	-	5	Aérea, Interrupção
Slide Kick	4	10	7	Knockdown	Backflip Kick	6	10	2	Bate e anda
Suplex	5	10	1	Apresamento, knockdown	Wall Spring	8	-	5/7	Precisa quicar
Choke Throw	4	10	6	Apresamento, knockdown	Slide Kick	5	11	6	Knockdown
Wall Spring	7	-	6/8	Precisa quicar	Monkey Grab Punch	4	9	6	Ignora bloqueios
Thigh Press	4	12	1	Apresamento, knockdown	Forward Flip Knee	4	12	2	Aérea, alvo no mesmo hex ou adjacente, salta para trás do alvo, que pode perder o ataque
Diving Hawk	5	13	8	1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex	Chi Kung Healing	3	-	4	1 Chi/Saúde
Flying Heel Stomp	5	10	8	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda	Dim Mak	6	8	5	1 Chi, pode adiar dano, reduz um Atributo Físico
Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)	Shuriken	9	10	5	Alcance 8
Combos: Choke Throw para Suplex, Bloqueio para Thigh Press, Suplex para Diving Hawk (dizzy), Flying Heel Stomp para Slide Kick.					Combos: Wall Spring Short para Backflip Kick (dizzy), Slide Kick para Forward Flip Knee, Monkey Grab Punch para Dim Mak (dizzy)				

SAVATE (KICKBOXING OCIDENTAL)					TAE KWON DÔ (WU SHU)				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●○○	Chi	●●●○○○○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○○	
Chute	●●●○○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○	
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●○○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	6	4		Jab				
Strong	4	8	4		Strong				
Fierce	3	10	3		Fierce				
Short	5	8	4		Short	6	8	4	
Forward	4	10	3		Forward	5	10	3	
Roundhouse	2	12	3		Roundhouse	3	12	3	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento	5	6	1	
Movimento	7	-	7		Movimento	8	-	7	
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção
Spinning Back Fist	3	9	5		Backflip Kick	5	10	2	Bata e se mova
Double-Hit Kick	2	9	3	Role duas vezes contra oponente de pé	Flying Heel Stomp	5	9	6	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda
Slide Kick	3	11	5	Knockdown	Kick Defense	9	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas
Stepping Front Kick	4	9	5	1 FV, entre no hex, bata, empurre e role o segundo dano	Double-Hit Kick	3	9	3	Role duas vezes contra oponente de pé
Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Hurricane Kick	5	7	3	1 Chi, 1 FV, Aérea, bate e empurra ao redor
Kick Defense	8	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas	Wall Spring	7	-	4/6	Precisa quicar
Combos: Spinning Backfist para Double Hit Kick (dizzy), Stepping Front Kick para Roundhouse (dizzy), Kick Defense para Slide Kick					Combos: Flying Heel Stomp para Backflip Kick (dizzy), Kick Defense para Hurricane Kick				

SAVATE (KICKBOXING OCIDENTAL)					TAE KWON DÔ (WU SHU)				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●●	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●●○	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	●●●●●		●●●●●●○○○○○		Chute	●●●●●●		●●●●●●○○○○○	
Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade			Apresamento	●●●●○	Força de Vontade		
Esportes	●●●●○		●●●●●●●●○○○		Esportes	●●●●●		●●●●●●●●○○○	
Foco	●●●○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	8	4		Jab				
Strong	4	10	4		Strong				
Fierce	3	12	3		Fierce				
Short	5	10	4		Short	6	10	5	
Forward	4	12	3		Forward	5	12	4	
Roundhouse	2	14	3		Roundhouse	3	14	4	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento	5	8	1	
Movimento	7	-	7		Movimento	8	-	8	
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção
Spinning Back Fist	3	11	5		Backflip Kick	5	12	2	Bata e se mova
Double-Hit Kick	2	11	3	Role duas vezes contra oponente de pé	Flying Heel Stomp	5	10	7	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda
Slide Kick	3	13	5	Knockdown	Kick Defense	9	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas
Stepping Front Kick	4	11	5	1 FV, entre no hex, bata, empurre e role o segundo dano	Double-Hit Kick	3	11	4	Role duas vezes contra oponente de pé
Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Hurricane Kick	5	9	4	1 Chi, 1 FV, Aérea, bate e empurra ao redor
Kick Defense	8	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas	Wall Spring	7	-	5/7	Precisa quicar
Flying Thrust Kick	4	16	2	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas	Thigh Press	4	12	1	Apresamento, knockdown
Sonic Boom	2	10	-	1 Chi, Alcance 8	Flying Thrust Kick	5	16	3	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas
Combos: Spinning Backfist para Double Hit Kick (dizzy), Stepping Front Kick para Roundhouse (dizzy), Kick Defense para Slide Kick					Combos: Flying Heel Stomp para Backflip Kick (dizzy), Kick Defense para Hurricane Kick (dizzy), Bloqueio para Thigh Press				

KRAV MAGA (FORÇAS ESPECIAIS)					ABIR JUDITH (SUMÔ)																																																																																																																																																																																																							
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																																							
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●●	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●○○○○	Chi																																																																																																																																																																																																					
Chute	●○○○○		●●●○○○○○○○○○		Chute	●●●●○		●●●○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Apresamento	●●●●○	Força de Vontade			Apresamento	●●○○○	Força de Vontade																																																																																																																																																																																																					
Esportes	●●●●●		●●●●●●●●○○○		Esportes	●●●●○		●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																				
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																							
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>5</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Jumping Shoulder Butt</td><td>4</td><td>12</td><td>4</td><td>Esquiva de projéteis, não acerta agachamento</td></tr> <tr><td>Neck Choke</td><td>3</td><td>11</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>4</td><td>10</td><td>1</td><td>Apresamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Cannon Drill</td><td>6</td><td>11</td><td>7</td><td>1 FV</td></tr> <tr><td>Punch Defense</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas</td></tr> <tr><td>Kick Defense</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	5	5		Forward	4	7	4		Roundhouse	2	9	4		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	8	1		Movimento	7	-	8		Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção	Jumping Shoulder Butt	4	12	4	Esquiva de projéteis, não acerta agachamento	Neck Choke	3	11	1	Apresamento Sustentado	Suplex	4	10	1	Apresamento, knockdown	Cannon Drill	6	11	7	1 FV	Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Kick Defense	8	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas											<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>4</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>3</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>1</td><td>13</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>3</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>1</td><td>12</td><td>2</td><td>Agachamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Knee Basher</td><td>2</td><td>13</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado, knockdown no fim</td></tr> <tr><td>Double-Hit Kick</td><td>1</td><td>10</td><td>3</td><td>Role duas vezes contra oponente de pé</td></tr> <tr><td>Head Butt</td><td>3</td><td>9</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Flying Head Butt</td><td>3</td><td>13</td><td>7</td><td>1 FV, Aérea, linha reta</td></tr> <tr><td>Spinning Foot Sweep</td><td>1</td><td>12</td><td>-</td><td>1 FV, Agachamento, knockdown, acerta ao redor</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	5	4		Strong	3	7	4		Fierce	2	9	3		Short	4	9	4		Forward	3	11	3		Roundhouse	1	13	3		Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	3	7	1		Movimento	6	-	7		Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção	Kippup	-	-	-		Foot Sweep	1	12	2	Agachamento, knockdown	Knee Basher	2	13	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim	Double-Hit Kick	1	10	3	Role duas vezes contra oponente de pé	Head Butt	3	9	2		Flying Head Butt	3	13	7	1 FV, Aérea, linha reta	Spinning Foot Sweep	1	12	-	1 FV, Agachamento, knockdown, acerta ao redor										
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab																																																																																																																																																																																																												
Strong																																																																																																																																																																																																												
Fierce																																																																																																																																																																																																												
Short	5	5	5																																																																																																																																																																																																									
Forward	4	7	4																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	2	9	4																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento	4	8	1																																																																																																																																																																																																									
Movimento	7	-	8																																																																																																																																																																																																									
Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Jumping Shoulder Butt	4	12	4	Esquiva de projéteis, não acerta agachamento																																																																																																																																																																																																								
Neck Choke	3	11	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																								
Suplex	4	10	1	Apresamento, knockdown																																																																																																																																																																																																								
Cannon Drill	6	11	7	1 FV																																																																																																																																																																																																								
Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas																																																																																																																																																																																																								
Kick Defense	8	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas																																																																																																																																																																																																								
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	5	5	4																																																																																																																																																																																																									
Strong	3	7	4																																																																																																																																																																																																									
Fierce	2	9	3																																																																																																																																																																																																									
Short	4	9	4																																																																																																																																																																																																									
Forward	3	11	3																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	1	13	3																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento	3	7	1																																																																																																																																																																																																									
Movimento	6	-	7																																																																																																																																																																																																									
Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																																									
Foot Sweep	1	12	2	Agachamento, knockdown																																																																																																																																																																																																								
Knee Basher	2	13	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim																																																																																																																																																																																																								
Double-Hit Kick	1	10	3	Role duas vezes contra oponente de pé																																																																																																																																																																																																								
Head Butt	3	9	2																																																																																																																																																																																																									
Flying Head Butt	3	13	7	1 FV, Aérea, linha reta																																																																																																																																																																																																								
Spinning Foot Sweep	1	12	-	1 FV, Agachamento, knockdown, acerta ao redor																																																																																																																																																																																																								
<p>Combos: Jumping Shoulder Butt para Suplex para Cannon Drill, Suplex para Neck Choke, Kick Defense para Suplex, Punch Defense para Neck Choke</p>					<p>Combos: Foot Sweep para Knee Basher, Double-Hit Kick para Flying Head Butt (dizzy); Knee Basher para Flying Head Butt (dizzy); Flying Head Butt para Knee Basher</p>																																																																																																																																																																																																							

KRAV MAGA (FORÇAS ESPECIAIS)					ABIR JUDITH (SUMÔ)				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●●		Força	●●●●●●	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●●●	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●○○○○	Chi		
Chute	●●●●○		●●●●●●○○○○○		Chute	●●●●●		●●●●●●○○○○○	
Bloqueio	●●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●●●	Força de Vontade			Apresamento	●●○○○	Força de Vontade		
Esportes	●●●●●		●●●●●●●○○○		Esportes	●●●●●		●●●●●●●○○○	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	5	6	5	
Strong					Strong	3	8	5	
Fierce					Fierce	2	10	4	
Short	5	8	5		Short	4	11	5	
Forward	4	10	4		Forward	3	13	4	
Roundhouse	2	12	4		Roundhouse	1	15	4	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	9	1		Apresamento	3	8	1	
Movimento	7	-	8		Movimento	6	-	8	
Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção	Jump	6	-	5	Aérea, Interrupção
Jumping Shoulder Butt	4	12	4	Esquiva de projéteis, não acerta agachamento	Kippup	-	-	-	
Neck Choke	3	12	1	Apresamento Sustentado	Foot Sweep	1	14	3	Agachamento, knockdown
Suplex	4	11	1	Apresamento, knockdown	Knee Basher	2	15	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim
Cannon Drill	6	11	7	1 FV	Double-Hit Kick	1	12	4	Role duas vezes contra oponente de pé
Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Head Butt	3	10	3	
Kick Defense	8	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas	Flying Head Butt	3	15	8	1 FV, Aérea, linha reta
Backflip Kick	4	10	2	Bata e se mova	Spinning Foot Sweep	1	14	-	1 FV, Agachamento, knockdown, acerta ao redor
Foot Sweep	2	11	3	Agachamento, knockdown	Maka Wara	-	7	-	Dano ao bloquear
Maka Wara	-	8	-	Dano ao bloquear	Stunning Shout	5	-	3	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno
Combos: Jumping Shoulder Butt para Suplex para Cannon Drill, Suplex para Neck Choke, Kick Defense para Suplex, Punch Defense para Neck Choke					Combos: Foot Sweep para Knee Basher, Double-Hit Kick para Flying Head Butt (dizzy); Knee Basher para Flying Head Butt (dizzy); Flying Head Butt para Knee Basher, Bloqueio para Flying Head Butt; Bloqueio para Knee Basher				
					Toughskin - - - 1 Chi, +2 Absorção				

TABELA PARA SORTEIO DE PERSONAGENS

Todos os lutadores podem competir em qualquer divisão, adaptando-se às suas regras. Se o Narrador preferir personagens preparados especificamente para uma divisão, basta ele realizar o sorteio, e se o lutador for de outra divisão, ele escolhe o seu equivalente na divisão desejada. Por exemplo: se desejo um lutador Tradicional, e o sorteio resulta em 11 (Karatê Shotokan Estilo Livre), basta utilizar então o Karatê Shotokan Tradicional (p. 34 a 36).

	Resultado	Lutador	Página
Estilo Livre	1-2	Capoeira	6 a 8
	3-4	Kabaddi	6 a 8
	5-6	Kung Fu	9 a 11
	7-8	Luta Livre Nativo Americana	9 a 11
	9-10	Sanbo	12 a 14
	11-12	Karatê Shotokan	12 a 14
	13-14	Forças Especiais	15 a 17
	15-16	Sumô	15 a 17
	17-18	Kickboxing Ocidental	18 a 20
	19-20	Wu Shu	18 a 20
	21-22	Boxe	21 a 23
	23-24	Ler Drit	21 a 23
	25-26	Ninjitsu Espanhol	24 a 26
	27-28	Muay Thai	24 a 26
Tradicional	29-30	Capoeira	28 a 30
	31-32	Kabaddi	28 a 30
	33-34	Kung Fu	31 a 33
	35-36	Luta Livre Nativo Americana	31 a 33
	37-38	Sanbo	34 a 36
	39-40	Karatê Shotokan	34 a 36
	41-42	Forças Especiais	37 a 39
	43-44	Sumô	37 a 39
	45-46	Kickboxing Ocidental	40 a 42
	47-48	Wu Shu	40 a 42
	49-50	Boxe	43 a 45
	51-52	Ler Drit	43 a 45
	53-54	Ninjitsu Espanhol	46 a 48
	55-56	Muay Thai	46 a 48
Duelistas	57-58	Capoeira	50 a 52
	59-60	Kabaddi	50 a 52
	61-62	Kung Fu	53 a 55
	63-64	Luta Livre Nativo Americana	53 a 55
	65-66	Sanbo	56 a 58
	67-68	Karatê Shotokan	56 a 58
	69-70	Forças Especiais	59 a 61
	71-72	Sumô	59 a 61
	73-74	Kickboxing Ocidental	62 a 64
	75-76	Wu Shu	62 a 64
	77-78	Boxe	65 a 67
	79-80	Ler Drit	65 a 67
	81-82	Ninjitsu Espanhol	68 a 70
	83-84	Muay Thai	68 a 70
Estilos simulados	85-86	Judô	72 a 74
	87-88	Jiu Jitsu Brasileiro	72 a 74
	89-90	Lucha Libre	75 a 77
	91-92	Ninjutsu	75 a 77
	93-94	Savate	78 a 80
	95-96	Tae Kwon Dô	78 a 80
	97-98	Krav Maga	81 a 83
	99-100	Abir Judith	81 a 83

TABELAS PARA SORTEIO DE NOMES

Resultado	Nome Masculino	Nome feminino
1	Colt	Eva
2	Oliver	Amanda
3	William	Kate
4	Elias	Regina
5	Benjamin	Carol
6	James	Jenna
7	Lucas	Emma
8	Mason	Summer
9	Ethan	Billie
10	Gabriel	Leslie
11	Henry	Sandra
12	Michael	Daniela
13	Daniel	Diana
14	Logan	Lorraine
15	Jack	Jezebel
16	Owen	Olivia
17	George	Gabrielle
18	Samuel	Samantha
19	Matt	Marcie
20	Eric	Laurie
21	Sebastian	Louise
22	Pierre	Alice
23	Blaise	Charlotte
24	Jean	Edith
25	Claude	Marie
26	Hans	Helga
27	Karl	Sofia
28	Gunter	Heidi
29	Klaus	Ella
30	Wolfgang	Anna
31	Dimitri	Anya
32	Igor	Ekaterina
33	Pyter	Polina
34	Mikhail	Natalya
35	Alexei	Kira
36	Joseph	Oksana
37	Santiago	Maria
38	Matías	Mercedes
39	Nicolás	Ximena
40	Alejandro	Guadalupe
41	Diego	Valentina
42	Gael	Salomé
43	Giovanni	Chiara
44	Giuseppe	Vittoria
45	Enzo	Paola
46	Armani	Ginevra
47	Luca	Pietra
48	Elias	Carolina
49	Pedro	Isadora
50	Sebastião	Lívia

Resultado	Nome Masculino	Nome feminino
51	Bernardo	Mônica
52	Dante	Elza
53	Ingo	Karla
54	Akira	Akari
55	Haru	Yui
56	Ken	Emiko
57	Hiroshi	Hinata
58	Tora	Aoi
59	Ichiro	Niko
60	Goro	Aya
61	Daigo	Chiyo
62	Jin	Fumiki
63	Kensuke	Otsu
64	Yunfei	Fen
65	Dao Long	Mei
66	Zihao	Nuo
67	Haoran	Chyou
68	Bao	Chu Hua
69	Wang	Ah Lahm
70	Li Jie	Ju
71	Zhang	Ling
72	Lu	Hua
73	Gunwoo	Ae-cha
74	Juwon	Bong-Cha
75	Sejoon	Cho
76	Sungho	Hae-won
77	Byungchul	Mi-ok
78	Dae-su	Kwan
79	Anurak	Boon-Me
80	Kasem	Phailin
81	Boom-Nam	Chai Chaorem
82	Mee-noi	Ananda
83	Kim	Kwanjai
84	Muhammad	Aaliyah
85	Omar	Djamila
86	Salim	Samira
87	Khalil	Farah
88	Youssef	Aisha
89	Ibrahim	Fatima
90	Ravi	Jade
91	Rajeesh	Adivka
92	Anoush	Chaya
93	Christian	Krishna
94	Israel	Pryia
95	Caleb	Saira
96	Yaya	Dakota
97	Nwankwo	Winnona
98	Adebayor	Tallulah
99	Kwame	Adamma
100	Bouddi	Quiesha

TABELAS PARA SORTEIO DE SOBRENOMES

Os sobrenomes podem ser sorteados aleatoriamente, com um dado para dezena e outro para unidade. Ou o Narrador pode escolher um país e jogar um único dado, com um resultado de 1 a 10 para o sobrenome.

Resultado	País	Sobrenome	Resultado	País	Sobrenome
1	Brasil	Da Silva	51	Rússia (sobrenomes femininos acrescentam "a" ao final)	Ivanov
2		De Souza	52		Popov
3		Costa	53		Fedorov
4		Pereira	54		Smirnov
5		Lima	55		Vassiliev
6		Oliveira	56		Asimov
7		Santos	57		Sharapov
8		Ribeiro	58		Goncharov
9		Alves	59		Tchekov
10		Carvalho	60		Sidorov
11	Espanha e América Latina	Rodriguez	61	Japão (vem antes do nome próprio)	Saito
12		Gonzales	62		Watanabe
13		Hernandez	63		Kobaysahi
14		Ruiz	64		Machida
15		Diaz	65		Yoshida
16		Muñoz	66		Takahashi
17		Ortega	67		Myiamoto
18		Delgado	68		Yamazaki
19		Vidal	69		Suzuki
20		Fuentes	70		Nakamura
21	EUA e Grã-bretanha	Smith	71	China (vem antes do nome próprio)	Wang
22		Wright	72		Li
23		Taylor	73		Liu
24		Williams	74		Zhang
25		Johnson	75		Chen
26		Brown	76		Wu
27		McDonald	77		Zhou
28		Buchanan	78		Yang
29		Murphy	79		Huang
30		O'Brian	80		Wei
31	Alemanha	Müller	81	Oriente Médio	Ali
32		Schmidt	82		Badawi
33		Fischer	83		Bashir
34		Schneider	84		Jameel
35		Wagner	85		Yasin
36		Kramer	86		Massoud
37		Dieter	87		Shariq
38		Becker	88		Nabih
39		Stein	89		Mustafa
40		Haas	90		Jalaal
41	França	Deschamps	91	África	Juma
42		Giroud	92		Nkosi
43		Fontaine	93		Moyo
44		Blanc	94		Akello
45		Bertrand	95		Trablesi
46		Gourcuff	96		Ngo
47		Petit	97		Uwimana
48		Baudelaire	98		Ndong
49		Verlaine	99		Adichie
50		Gautier	100		Ba

TABELAS PARA SORTEIO DE APELIDOS

Resultado	Apelido Masculino	Apelido feminino
1	Esmagador	Demolidora
2	Showman	Arrasa-quarteirão
3	Queixo de aço	Mulher aranha
4	Mão de pedra	Bruxa da noite
5	Relâmpago	Girafa
6	Coração de leão	Monga, a mulher gorila
7	Autêntico	Sereia
8	Trincado	Mamãe urso
9	Incansável	Medusa
10	Filho do vento	Miss universo
11	Senhor Maravilha	Loba
12	Filho pródigo	Rainha do Rock
13	Orgulho da pátria	Princesa punk
14	Inquebrável	Valquíria
15	Abominável	Furiosa
16	Coveiro	Pantera
17	Açougueiro	Cascavel
18	O cirurgião	Harpia
19	O genocida	Penélope charmosa
20	Cruz Credo	Bate estaca
21	Selvagem	Dama de ferro
22	O verdadeiro	Bigorna
23	Diabo loiro	Tempestade
24	Barriga de chope	Erupção
25	Calaboca	Viúva negra
26	Buldogue	Turbilhão
27	O pregador	Lua crescente
28	Máquina Mortífera	Raio de sol
29	O devorador	Supernova
30	Mais velho que o tempo	Gringa
31	Dançarino	Fatal
32	Ferroada	Anestesista
33	Coice de mula	Badass
34	Bola de demolição	Terror escarlata
35	Kid Dinamite	Herdeira de Shaolin
36	Lobo Solitário	Víbora
37	Tigre faminto	Orca assassina
38	Bobo da corte	Abelha rainha
39	Rei da rua	Trituradora
40	Milionário	Cataclisma
41	Costa Larga	Bela fera
42	Papo reto	Muralha
43	Fanático	Calibre
44	Impiedoso	Bomba relógio
45	Assassino	Ensandecida
46	Carrasco	Imperatriz
47	Tempestade	Britadeira
48	Maremoto	Dor de cabeça
49	Terremoto	Tira-dentes
50	Explosão	Cleópatra

Resultado	Apelido Masculino	Apelido feminino
51	Jamanta	Boa ideia
52	Pesadelo	Kamikaze
53	Senhor soneca	Anjo da morte
54	Cowboy	Nocaute
55	Escorregadio	Má Companhia
56	Olhos de águia	Fora da lei
57	O prodígio	Casca-grossa
58	O coruja	Odalisca
59	Bafo de onça	Leoa
60	Dragão	Tamancada
61	Mau agouro	Mão de cola
62	Motosserra	Boa noite Cinderela
63	Franco atirador	Tubaína
64	Ninja de neon	Cachinhos dourados
65	Hardcore	Granada de mão
66	O diabólico	Diabla
67	Cachorrão	Capitu
68	Pulga saltitante	Narizinho
69	Garanhão	Infernal
70	Orgulho da arte	Sem tempo
71	O ungido	Apache
72	Ceifador	Justiceira
73	Ragnarok	Baba Yaga
74	Sangue Azul	Banshee
75	Príncipe do ringue	Branca de neve
76	O sombra	Avestruz
77	Triturador	Pé de Pato
78	Reverendo	Extrema Unção
79	Gelatina	Beija Lona
80	Quebra queixo	Rosa de sangue
81	TNT	Mausoléu
82	Torpedo	Noiva de Frankenstein
83	Couve-flor	Mulher biônica
84	Pavio curto	Princesa do poder
85	Cabra da peste	Rainha da selva de concreto
86	Bicho papão	Frente Fria
87	Jacaré	Ebulição
88	Cabelo de fogo	Espoleta
89	O mal encarnado	Sombria
90	Titã	Pé no peito
91	Deus grego	Punhalada
92	Macho alfa	Dama do Destino
93	Barba negra	Encrenqueira
94	Cara de doído	Sai da frente
95	Esmaga cérebro	Fogo na roupa
96	Blecaute	Leite de onça
97	Menino de ouro	Maria Bonita
98	Cara de fuinha	Flor de lótus
99	Búfalo	Vitória régia
100	Xeque-mate	A inevitável

TABELAS PARA SORTEIO DE PECULIARIDADES

Para definir uma peculiaridade aleatória, jogue dois dados de dez faces – um para unidade e outro para dezena – e consulte a tabela. Esse sistema visa guerreiros iniciantes. Personagens de posto elevado costumam ter vidas mais complicadas à medida que suas ações têm consequência, então para personagens de posto mais alto o narrador pode fazer rolagens adicionais: duas peculiaridades para personagens a partir do posto 4, e três para personagens do posto 7 em diante.

	Resultado	Peculiaridade
Motivação	1	O personagem quer aprimorar suas habilidades e sempre procura oponentes mais fortes. Se tiver vários oponentes para enfrentar, ele sempre partirá pra cima do que parece ser o mais difícil.
	2	O personagem é guardião de um pergaminho ou técnica secreta, a qual ele ainda não consegue compreender, e espera um dia dominar ou encontrar alguém digno para passar esse conhecimento adiante.
	3	O personagem é militante de uma causa, a qual ele tenta dar visibilidade através da luta. Ele defende os interesses de uma minoria ameaçada, e se apresenta como campeão deste povo.
	4	O Personagem tem amnésia e está em busca do seu passado. Alguns eventos específicos podem trazer de volta lapsos de memória, e dar pistas sobre a sua origem.
	5	O Personagem quer encontrar uma pessoa desaparecido (role 1d10: 1 ou 2 um amigo, 3 ou 4 um irmão, 5 ou 6 um cônjuge, 7 o pai, 8 a mãe, 9 um filho, 10 o sensei)
	6	O Personagem foi acusado de um crime que não cometeu e luta para limpar seu nome.
	7	O Personagem é um mercenário que luta por dinheiro. Nenhuma missão será perigosa o bastante para fazê-lo desistir, caso a recompensa seja adequada. Ele vive para lutar, e encara cada oponente de forma profissional, sem paixão ou rancor - afinal, são apenas negócios.
	8	O personagem é super rico e esnobe. Ele vive uma vida fácil onde nada lhe falta e todos fazem tudo que ele manda, de modo que o circuito é a única forma real dele se sentir desafiado na vida.
	9	O Personagem é fã do guerreiro mundial campeão do seu estilo, e deseja seguir seus passos.
	10	O Personagem é um ator de filmes de ação em ascensão, mas foi recentemente questionado publicamente sobre suas habilidades, e por isso e deseja provar para todos que seu estilo não é uma fraude e também funciona fora do cinema.
Origem	11	O personagem cresceu nas ruas e desde cedo aprendeu a se virar sozinho. Ele não gosta de depender de ninguém.
	12	O personagem passou uma temporada na cadeia e, após ser solto, não conseguiu arrumar trabalho honesto. O circuito Street Fighter foi a única forma que ele achou de usar suas habilidades para ganhar dinheiro sem cometer crimes.
	13	O personagem pertence a uma família real do seu país e tem algum título de nobreza como lorde, conde ou duque.
	14	O personagem é filho de um famoso sensei de seu estilo, e sofre toda a pressão de dar continuidade ao legado da família.
	15	O personagem foi o único sobrevivente de um naufrágio ou acidente aéreo e passou os últimos anos sobrevivendo sozinho em uma região inóspita, até ser resgatado. Incapaz de se encaixar na civilização, ele busca a emoção da caçada no circuito Street Fighter.
	16	O personagem cresceu em uma comunidade pobre, mas muito unida. Ele espera ganhar fama e fortuna no circuito para poder trazer melhorias para a sua comunidade.
	17	O personagem é um refugiado de um regime autoritário, como Mriganka, e deseja denunciar as atrocidades cometidas no local.
	18	O personagem é filho de um lutador que o abandonou quando ele era criança. Ele deseja ascender no circuito para acertar as contas com seu pai.
	19	O personagem é um experimento genético. Ele foi gerado em laboratório para ser o guerreiro perfeito.
	20	O personagem é (ou ao menos acredita que é) um alienígena infiltrado na terra, que precisa alertar as autoridades sobre a iminente chegada de invasores do espaço.

Comportamento	21	O Personagem segue rigorosamente o código de honra dos Street Fighters, e fará de tudo para manter sua honra dentro e fora da arena.
	22	O Personagem não dá a mínima para a honra, e acredita que o importante é vencer a qualquer custo.
	23	O Personagem é sempre sério e jamais dá um sorriso. Ele quase não fala e é cercado de mistério.
	24	O Personagem é um piadista que fala pelos cotovelos e debocha dos seus oponentes.
	25	O Personagem é marrento e se acha o maioral. Isso também faz dele um mau perdedor – afinal, alguém tão bom não pode ser derrotado naturalmente – na certa o oponente trapaceou!
	26	O Personagem é sádico e gosta de ferir seus oponentes. Ele não quer apenas vencer, quer que o oponente sofra.
	27	O Personagem é pacifista e só luta quando extremamente necessário. Ele fica mal se o seu oponente sofre danos agravados após a luta.
	28	O Personagem é narcisista, extremamente vaidoso, e acha que todos são inferiores a ele.
	29	O Personagem tem uma técnica secreta (seu golpe mais forte) que só usa em momentos de desespero.
	30	O Personagem é movido pela glória e quer ficar famoso a qualquer custo. Ele não desperdiça qualquer oportunidade para se exibir.
Assinatura	31	O Personagem tem um animal de estimação exótico e entra com ele no ringue. Esta fera aguarda do lado de fora, com olhos fixos no oponente durante toda a luta. Role 1d10 para definir qual tipo de animal (1- Cachorro de grande porte, 2- Tarântula, 3- Iguana, 4- Cobra, 5-Gavião, 6- Casuar, 7- Texugo do mel, 8- Pantera ou Tigre, 9-Urso, 10- Elefante)
	32	O Personagem adora motocicletas, faz parte de uma gangue de motoqueiros e chega à arena com uma comitiva de companheiros montados nas suas bikes barulhentas.
	33	O Personagem é fã de esportes radicais e chega na arena pulando de paraquedas, dando um rasante de asa-delta ou fazendo algum outro tipo de manobra perigosa. Ele sempre gosta de testar seus limites em busca de adrenalina.
	34	O Personagem é bastante carismático e por onde anda é seguido por fã clube que torce histericamente por ele.
	35	O Personagem é músico ou dançarino, faz parte de uma banda popular e gosta de intercalar suas lutas com apresentações artísticas.
	36	O Personagem é um artista plástico talentoso. Suas pinturas e esculturas já foram expostas em diversos museus. Para ele, a arte marcial é uma expressão estética que exige perfeição e refinamento, assim como suas obras.
	37	O Personagem é um cozinheiro bastante competente. Antes de lutar ele preparou uma refeição especial, que oferece para o seu oponente em sinal de amizade.
	38	O Personagem é um erudito que segue o ideal de “Mens sana in corpore sano” – uma mente sã em um corpo são. Então além de focar nos seus estudos, ele treina artes marciais para ter um corpo forte e saudável.
	39	O personagem é supersticioso, tem uma série de pequenos rituais para atrair bons fluidos e não se separa do seu amuleto de sorte.
	40	O personagem é devoto de uma religião, e segue à risca todos os seus preceitos.
Apoio	41	O personagem é patrocinado por uma empresa de fast food, e vive comendo porcarias.
	42	O personagem tem um patrono misterioso, como um milionário excêntrico que banca todas as suas despesas. Ele não sabe o que o motiva a fazer isso, mas todo mês uma quantia grande cai na conta dele. Quais serão as reais intenções deste mecenas?
	43	O personagem é patrocinado por uma fabricante de xampu que exige que ele mantenha seu cabelo sempre limpo, sedoso e sem caspa. Ele precisa promover produtos capilares milagrosos e mudar de visual constantemente para promover tinturas e novos tratamentos.
	44	O personagem é patrocinado por uma grande corporação inescrupulosa, que paga um bom dinheiro para usar ele como porta-voz e fazer média com o público.
	45	O personagem é patrocinado por uma marca de roupas que exige que ele não use peças das concorrentes. Ele precisa andar com as peças da grife da cabeça aos pés, mesmo que elas não sejam do seu agrado.
	46	O personagem não tem um patrocinador master, mas uma série de pequenos patrocínios e cada apoiador exige que ele mostre sua marca. Como resultado, o personagem luta com um macacão semelhante ao dos pilotos de fórmula 1, repleto das logos de seus apoiadores.
	47	O personagem é patrocinado por uma empresa de telefonia, que investiu pesado nele. Em troca ele sempre tem que ficar com o telefone celular na mão, e constantemente entram em contato para exigir aparições publicitárias e participações em eventos. O personagem sente que cada passo seu é rastreado pela operadora.
	48	O personagem é apoiado pelo exército do seu país, que pode ser de forma aberta – utiliza a fama do lutador para estimular o alistamento militar - ou velada, usando uma empresa de fachada para colocar o lutador no circuito para ele trabalhar em alguma força tarefa secreta.
	49	O personagem é patrocinado por uma empresa de suplementos, que exige que ele esteja sempre em forma e cobra exposições públicas constantes de força e habilidade.
	50	O personagem era patrocinado por uma empresa de energéticos, mas descumpriu o contrato ao ser visto em público bebendo uma latinha de uma marca rival. Seus antigos patrocinadores ficaram irritados, e passaram a apoiar outro lutador só para ele dar uma surra no personagem.

Aparência física	51	O personagem é um gigante que mede mais de 2 metros de altura.
	52	O personagem é bastante corpulento, e seus oponentes subestimam sua força e agilidade por causa da gordura.
	53	O personagem é cheio de tatuagens
	54	O personagem usa um tapa olho.
	55	O corpo do personagem é coberto de cicatrizes. Quem olha as marcas pensa que ele treinou com um animal selvagem.
	56	Parte do corpo do personagem foi terrivelmente desfigurada em um acidente.
	57	O personagem não tem um braço, mas adaptou seu estilo de luta para que o membro perdido não lhe faça falta.
	58	O personagem pinta seu cabelo com cores chamativas e faz penteados extravagantes.
	59	O personagem usa o cabelo para afirmar sua identidade cultural através de estilos como o black power, tranças nagô, dreadlocks, longo sobre um turbante como os sikh, ou ainda raspado como os monges asiáticos.
	60	O personagem é albino.
Visual	61	Country. O personagem usa chapéu de cowboy, botas e uma fivela bem larga.
	62	Metaleiro. O personagem usa couro da cabeça aos pés
	63	Punk. O personagem tem cabelo moicano e gosta de adereços agressivos, como, com pulseiras de pregos e correntes.
	64	Folclórico. O personagem tem um visual baseado no passado da sua nação (um escandinavo se vestiria de viking, um japonês teria uma roupa inspirada nos samurai, etc).
	65	Patriótico. O personagem se veste usando as cores da sua nação.
	66	Surfista. O personagem tem um bronzeado característico gosta de usar bermudas folgadas, camisetas, óculos escuros ou macacões de neoprene, sempre com adereços naturais como cordões, brincos e pulseiras feitos de conchas, pedaços de corais e dentes de animais (encontrados, jamais arrancados). Seu cabelo exibe os efeitos constantes da água salgada, mas ele não se importa.
	67	Gótico. O Personagem adora preto, roupas soturnas e adereços trevosos. Para olhos desatentos, ele parece um vampiro.
	68	Elegante. O personagem usa roupas caras, como ternos feitos sob medida e vestidos de alta costura. Ele estaria bem à vontade em uma festa, mas expressa seu estilo até mesmo na arena.
	69	Furry. O personagem se veste como um bicho de pelúcia gigante.
	70	Mínimo. O personagem usa o mínimo de roupa possível, como uma sunga ou collant, para poder exibir seus músculos na arena.
Relação com a Shadaloo	71	Há rumores de que o NPC faça parte da Shadaloo, mas essa ligação ainda não foi comprovada.
	72	O NPC deseja entrar para a Shadaloo e fará tudo para chamar a atenção de Bison
	73	O NPC deseja se vingar da Shadaloo, e fará de tudo para ascender no circuito até ter uma chance de enfrentar Bison
	74	O NPC é um traidor, que irá tentar se aproximar dos jogadores para repassar informações deles para os inimigos.
	75	O NPC é um agente da Interpol que se finge de vilão para investigar atividades criminosas, e fará de tudo para proteger seu disfarce.
	76	O NPC está sendo chantageado pela Shadaloo e precisa fazer o que eles querem.
	77	O NPC sofreu lavagem cerebral para trabalhar para a Shadaloo. Quem o conhecia no passado pede aos personagens que tentem salvá-lo.
	78	O NPC passou por um condicionamento e hoje é um agente adormecido da Shadaloo. Ele não lembra que isto ocorreu, mas se ouvir uma sequência específica de palavras se tornará um assassino sob o controle de Bison.
	79	O NPC foi capturado pela Shadaloo no passado, mas conseguiu fugir. Hoje ele é traumatizado e paranoico por causa disso.
	80	O NPC é ingênuo e acha que Bison é apenas um lutador competente e líder de uma nação no outro lado do mundo. Ele desconhece as atrocidades do tirano, e acha que tudo que falarem contra Bison é fake news.

Relação com os outros	81	O Personagem quer vingar seu sensei, que foi derrotado pelo sensei de algum dos lutadores do circuito no passado.
	82	O Personagem é conhecido de um dos personagens de outro jogador, e eles cultivam uma rivalidade sadia.
	83	O Personagem é apaixonado por algum dos lutadores do circuito, e luta para chamar a atenção do seu amor.
	84	O Personagem é aliado de alguém que lutador do circuito espancou no passado, e deseja vingar esse amigo.
	85	O Personagem teve um relacionamento com algum lutador do circuito no passado, mas esta relação não acabou bem e hoje eles se odeiam.
	86	O Personagem teve um relacionamento com uma pessoa do passado de um dos jogadores.
	87	O Personagem deve dinheiro para alguém perigoso, e precisa dar um jeito de pagar esta dívida... ou fugir da cobrança!
	88	O NPC fez um grande favor para um dos personagens no passado, e pretende cobrar essa dívida pedindo para o personagem entregar uma luta.
	89	O Personagem derrotou o sensei de algum dos lutadores do circuito, agora este lutador – que superou seu mestre – deseja vingança.
	90	Um lutador do circuito matou alguém importante para o personagem.
Paranormal	91	O sensei do personagem é, na verdade, o fantasma de um velho mestre que só ele enxerga.
	92	O personagem tem uma marca de nascença que indica que ele é um dos escolhidos de seu povo.
	93	O personagem acredita que ele é a reencarnação de um grande guerreiro do passado.
	94	O personagem nasceu durante um fenômeno natural raro, como um eclipse ou uma conjunção estelar, e os sábios profetizaram que ele terá um grande destino.
	95	O personagem é guardião de um artefato místico, que ele deve proteger e impedir que caia em mãos erradas.
	96	O personagem é perseguido pelos teões de Bison, que acreditam que ele pode ter um poder oculto que atende aos seus interesses sinistros.
	97	O personagem é um dos portadores do dark hadou, e precisa lutar contra seus instintos assassinos... ou sucumbir e se tornar uma criatura demoníaca!
	98	O personagem foi treinado por uma criatura mitológica, como um Tengu, e deve manter em segredo a identidade de seu mestre.
	99	O personagem tem poderes psíquicos latentes, que ele não consegue controlar adequadamente e se manifestam de forma descontrolada em situações de estresse.
	100	O personagem consegue (ou acha que consegue!) compreender a fala dos animais.

TABELAS PARA SORTEIO DE FRASES DE VITÓRIA

Caso você esteja sem criatividade para montar o discurso do vencedor, role quatro dados de dez faces - dois para o começo da frase, um para o meio e outro para o insulto final – e consulte a tabela abaixo para ver o que o seu personagem fala ao derrotar o oponente.

Começo:

Primeiro dado	Fala	Segundo dado	Fala
1, 2 ou 3	Eu...	1-2	<i>Acabei com a sua raça</i>
		3-4	<i>Não acredito que foi tão fácil</i>
		5-6	<i>Não esperava outro resultado</i>
		7-8	<i>Nem usei 100% da minha força</i>
		9-10	<i>Não estou nem suado.</i>
4, 5 ou 6	Você...	1-2	<i>Não dá nem pra aquecimento</i>
		3-4	<i>Foi uma perda de tempo.</i>
		5-6	<i>Não teve a menor chance.</i>
		7-8	<i>Não merecia estar aqui.</i>
		9-10	<i>Precisa superar meu (nome do golpe).</i>
7 ou 8	Seu mestre...	1-2	<i>É uma fraude!</i>
		3-4	<i>Não é de nada!</i>
		5-6	<i>É fraco!</i>
		7-8	<i>É uma vergonha!</i>
		9-10	<i>É ultrapassado.</i>
9	Seu estilo...	1-2	<i>É uma fraude!</i>
		3-4	<i>Não é de nada!</i>
		5-6	<i>É fraco!</i>
		7-8	<i>É uma vergonha!</i>
		9-10	<i>É ultrapassado.</i>
10	O personagem fica em silêncio		

Meio e fim:

Terceiro dado	Fala
1	<i>Como ousa chamar a si mesmo de lutador?</i>
2	<i>Você jamais será um guerreiro mundial.</i>
3	<i>Desista enquanto é tempo.</i>
4	<i>Você tem sorte de não ter se machucado de verdade.</i>
5	<i>Treine mais forte.</i>
6	<i>Você deu o seu máximo, mas não foi o bastante.</i>
7	<i>Torça para não cruzar meu caminho novamente</i>
8	<i>Aprenda esta lição</i>
9	<i>Jamais me subestime</i>
10	O personagem fica em silêncio.

Quarto dado	Fala
1	<i>Frangote</i>
2	<i>Imbecil.</i>
3	<i>Inútil.</i>
4	<i>Moleque mimado.</i>
5	<i>Seu saco de pancadas!</i>
6	<i>Peso morto.</i>
7	<i>Amador!</i>
8	<i>Feioso!</i>
9	<i>Vá pra casa chorar no colo da mamãe!</i>
10	O personagem fica em silêncio.

Apêndice A:

Antagonistas

PERCENTUAL DE LUTADORES

Muitas vezes, no decorrer de uma Crônica, pode surgir a seguinte dúvida: quantos street fighters há em uma cidade? E no mundo? Esta seção ajuda o Narrador a definir esses valores.

Para o cálculo do percentual de Street Fighters no mundo, foi utilizada a seguinte fórmula: multiplique o número de Guerreiros Mundiais por 5 para obter o total de lutadores Posto 8; multiplique esse número por 5 para obter o total de lutadores Posto 7; e assim por diante.¹

No cenário de Street Fighter RPG (SF2), são obtidos os seguintes números, que é o aproximado de lutadores em cada Posto, somando as três divisões:

- Posto 7 (0,004%): 1 lutador
- Posto 6 (0,025%): 3 lutadores
- Posto 5 (0,13%): 14 lutadores
- Posto 4 (0,64%): 70 lutadores
- Posto 3 (3,2%): 352 lutadores
- Posto 2 (16%): 1.760 lutadores
- Posto 1 (80%): 8.800 lutadores

Os valores em percentuais foram arredondados, e não equivalem perfeitamente à quantidade de lutadores, que foram obtidos a partir do Posto 1 (80%), sendo, então, divididos por 5 conforme o Posto abaixo. Deste modo, o Narrador pode tanto obter o Posto 1, e em seguida definir os outros Postos, como ele pode jogar o percentual no total de lutadores da cidade para obter o total de um Posto específico, caso tenha pressa e não deseje montar a tabela toda.

É possível, ainda, estimar quantos lutadores de cada Posto existem para cada habitante do mundo. Os valores da tabela a seguir foram arredondados, já que são estimativas. Mas para quem quiser valores exatos, basta multiplicar por 5 a partir do Posto 1.

TOTAL ESTIMADO DE LUTADORES NO MUNDO

- **Total mundial:** 7.562.495 (7,5 milhões, arredondados)
- **Guerreiros Mundiais:** 16
- **Posto 8:** 80
- **Posto 7:** 400
- **Posto 6:** 2.000
- **Posto 5:** 10.000
- **Posto 4:** 50.000
- **Posto 3:** 250.000
- **Posto 2:** 1.250.000
- **Posto 1:** 6.000.000

Deste modo, o total de Street Fighters é cerca de 0,1% da população mundial, o que dá um Street Fighter a cada mil pessoas. Com esse dado, é possível obter o número de Street Fighters de qualquer cidade. Uma cidade como São Paulo, por exemplo, com 11 milhões de habitantes, teria 11 mil Street Fighters. Sua distribuição seria:

- Posto 8 (0,001%): 1 ou nenhum lutador

¹ Esse número pode parecer exagerado, mas é importante lembrar que 80% desses Street Fighters são lutadores de Posto 1, artistas marciais de força equivalente a um personagem iniciante, com um cartel de 0 a 4 lutas. Muitos nunca chegam a lutar, ou acabam não seguindo carreira. Entre os Postos 3 e 10, por exemplo, há pouco mais de 300 mil lutadores em todo o mundo.

LUTADORES X HABITANTES NO MUNDO

- **Posto 8:** 1 lutador a cada 100 milhões de pessoas
- **Posto 7:** 1 lutador a cada 20 milhões pessoas
- **Posto 6:** 1 lutador a cada 4 milhões de pessoas
- **Posto 5:** 1 lutador a cada 800 mil pessoas
- **Posto 4:** 1 lutador a cada 150 mil pessoas
- **Posto 3:** 1 lutador a cada 30 mil pessoas
- **Posto 2:** 1 lutador a cada 6 mil pessoas
- **Posto 1:** 1 lutador a cada 1.250 pessoas

Assim, determinando a população de uma cidade, estado, país ou continente, o Narrador e o grupo já terão uma ideia de quantos lutadores de cada Posto há por lá.

Obviamente, o Narrador não precisa se prender a esses valores. Se ele quiser colocar um pequeno grupo de lutadores Posto 6, 7 ou 8 em qualquer cidade, ele deve fazer o melhor para sua Crônica. Além disso, lutadores viajam bastante, e também podem buscar mais os grandes centros, o que justificaria esse número de lutadores poderosos fora da curva em alguns lugares.

LUTADORES POR DIVISÃO

O Narrador também pode aplicar, após o cálculo de street fighters em uma cidade (0,1% da população), um modificador conforme a média do continente, baseado no momento em que ele situa sua crônica, afinal, como qualquer esporte ou profissão, o street fighting pode ser mais popular em alguns lugares em relação a outros.

O cálculo representa todos os lutadores de uma localidade ou do globo, e o Narrador é livre para distribuí-los entre as divisões Tradicional, Estilo Livre e Duelistas. Uma base para essa distribuição pode ser obtida também entre os Guerreiros Mundiais. Dos 16 Guerreiros Mundiais, 11 vieram da divisão Estilo Livre e 5 vieram da divisão Tradicional. Nenhum veio da divisão Duelistas, portanto eles são raros, ou dificilmente sobrevivem até atingirem os postos mais altos.

Mesmo nos suplementos de Street Fighter é transmitida a ideia de que eles são raros. Entre quase 100 NPCs apresentados nos livros, não há nenhum duelista. De todo modo, os duelistas existem, apenas são raros. Tão raros que deve haver muito poucos, entre eles, nos postos mais altos.

A distribuição orientada é a de 65% lutadores na divisão Estilo Livre, 30% na divisão Tradicional e 5% na divisão Duelistas.

Portando, mundialmente eles estão na seguinte proporção:

TOTAL ESTIMADO DE LUTADORES POR DIVISÃO

	Estilo Livre	Tradicional	Duelistas
• Posto 8	52	24	4
• Posto 7	260	120	20
• Posto 6	1.300	600	100
• Posto 5	6.500	3.000	500
• Posto 4	32.500	15.000	2.500
• Posto 3	162.500	75.000	12.500
• Posto 2	812.500	375.000	62.500
• Posto 1	3.900.000	1.800.000	300.000

Realizando o cálculo para uma cidade, basta jogar o resultado geral encontrado na nova porcentagem (Estilo Livre: 65%, Tradicional: 30%, Duelistas: 5%).

No exemplo de São Paulo, utilizado no tópico anterior, os lutadores seriam assim distribuídos nas divisões, sendo EL = Estilo Livre, T = Tradicional e D = Duelistas:

- Posto 8: 1 ou nenhum (EL)
- Posto 7: 1 (EL)
- Posto 6: 2 (EL), 1 (T)
- Posto 5: 9 (EL), 4 (T), 1 (D)
- Posto 4: 46 (EL), 21 (T), 4 (D)
- Posto 3: 229 (EL), 106 (T), 18 (D)
- Posto 2: 1.144 (EL), 528 (T), 88 (D)
- Posto 1: 5.710 (EL), 2.640 (T), 440 (D)

O quadro a seguir mostra essas porcentagens já multiplicadas, de modo que o Narrador precise fazer apenas um cálculo:

PERCENTUAL POPULACIONAL POR LOCALIDADE

	Estilo Livre	Tradicional	Duelistas
• Posto 8	0,00065%	0,0003%	0,00005%
• Posto 7	0,0026%	0,0012%	0,0002%
• Posto 6	0,01625%	0,0075%	0,00125%
• Posto 5	0,0845%	0,039%	0,0065%
• Posto 4	0,416%	0,192%	0,032%
• Posto 3	2,08%	0,96%	0,16%
• Posto 2	10,4%	4,8%	0,8%
• Posto 1	52%	24%	4%

DIFERENÇAS REGIONAIS

O Narrador também pode aplicar, após o cálculo de street fighters em uma cidade (0,1% da população), um modificador conforme a média do continente, baseado no momento em que ele situa sua crônica, afinal, como qualquer esporte ou profissão, o street fighting pode ser mais popular em alguns lugares em relação a outros.

Essa é uma regra opcional que pode dar sabor a uma Crônica: os jogadores podem ser os maiores em suas pequenas cidades, mas apenas mais uns entre muitos em Nova Iorque ou Bangkok.

Essas diferenças também são obtidas de acordo com os Guerreiros Mundiais. No cenário de Street Fighter RPG (SF2), 50% dos Guerreiros Mundiais vieram da Ásia, ao passo que 37,5% vieram das Américas e 12,5% da Europa. Logo, a média de lutadores nas populações asiáticas deve ser de 0,2% do total de cada cidade (o dobro da média mundial). Nas Américas, é de 0,16%, ligeiramente superior à média mundial, e na Europa se segue a média mundial. Na África e na Oceania, esses valores são ajustados para 0,04%.

Este é um cálculo grosseiro, já que cada continente possui sua população e isso também influencia na ocorrência de Guerreiros Mundiais, mas é uma boa aproximação para conferir sabor regional a uma crônica.

Em outras épocas, o Narrador também pode adotar outros cálculos. Na época do Torneio em que Ryu venceu Sagat (SF1), o percentual de Guerreiros Mundiais asiáticos era semelhante, mas a situação estava mais dividida entre Europa e Américas, podendo deixar em 0,15% das populações nas duas regiões, e 0,5% na África e na Oceania (talvez houvesse menos restrições contra o street fighting na Europa do que no cenário de SFRPG).

Já em épocas posteriores, como o terceiro Torneio dos Guerreiros Mundiais (SF3), a Ásia, a América e a Europa se aproximaram (o Narrador poderia utilizar 0,15% para esses continentes); a África despontou com Elena, o que motivou o street fighting no continente (pode subir para 0,1%, a média mundial), e a Oceania mantém 0,5%. Inúmeras combinações podem ser criadas para representar regionalidades.

NOVOS ANTAGONISTAS

A seguir, novos inimigos para usar em qualquer crônica de Street Fighter.

MOTOQUEIRO DE GANGUE

As gangues de motoqueiros são comuns em áreas mais pobres e menos vigiadas de grandes cidades, mas elas também atuam no interior e nas autoestradas por todo o mundo. Elas podem ter um punhado de membros, ou dezenas deles. Em seus ataques, podem socar ou bater com suas correntes de cima de suas motos, geralmente atordoando o alvo e o estrangulando depois com suas armas. Eles costumam ser independentes, mas também trabalham por dinheiro, e podem ser contratados pela Shadaloou ou por outros criminosos para atrapalharem os personagens jogadores.

Especial: Eles geralmente combatem montados em suas motocicletas. A motocicleta pode se mover até 10 hexágonos por turno, permitindo ao motoqueiro socar ou bater com sua corrente. Ele também pode atropelar alguém, causando 2 dados de dano por hexágono percorrido em linha reta antes do choque. Virar durante o movimento requer um sucesso em Destreza + Condução para uma curva suave, dois sucessos para uma curva acentuada e três sucessos para retornar. Se falhar, o capanga sofre knockdown e o dano dos hexágonos percorridos em linha reta antes da queda.

Nome: MOTOQUEIRO DE GANGUE		Estilo: NENHUM		Chefe: NENHUM																																																			
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○																																																		
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●○○○																																																		
Vigor	●●○○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○																																																		
Outras Características			Manobras e Poderes																																																				
Prontidão	●○○○○	Condução	●●●○○	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Jab</td> <td>5</td> <td>2</td> <td>0</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Strong</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>0</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fierce</td> <td>2</td> <td>6</td> <td>0</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Movimento</td> <td>6</td> <td>-</td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Corrente Jab</td> <td>6</td> <td>4</td> <td>0</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Corrente Strong</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>0</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Corrente Fierce</td> <td>3</td> <td>8</td> <td>0</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Neck Choke</td> <td>2</td> <td>7</td> <td>1</td> <td>Apresamento Sustentado</td> </tr> <tr> <td>Atropelamento</td> <td>5</td> <td>2</td> <td>10</td> <td>Multiplique o dano pelos hexes percorridos</td> </tr> </tbody> </table>		Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	2	0		Strong	3	4	0		Fierce	2	6	0		Movimento	6	-	3		Corrente Jab	6	4	0		Corrente Strong	5	6	0		Corrente Fierce	3	8	0		Neck Choke	2	7	1	Apresamento Sustentado	Atropelamento	5	2	10	Multiplique o dano pelos hexes percorridos
Manobra	Vel	Dan	Mov			Especial																																																	
Jab	5	2	0																																																				
Strong	3	4	0																																																				
Fierce	2	6	0																																																				
Movimento	6	-	3																																																				
Corrente Jab	6	4	0																																																				
Corrente Strong	5	6	0																																																				
Corrente Fierce	3	8	0																																																				
Neck Choke	2	7	1	Apresamento Sustentado																																																			
Atropelamento	5	2	10	Multiplique o dano pelos hexes percorridos																																																			
Intimidação	●●○○○	Sobrevivência	●○○○○																																																				
Manha	●●●○○																																																						
Chi		Força de Vontade																																																					
●○○○○○○○○○○○		●●●●○○○○○○○																																																					
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																					
Saúde																																																							
●●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																							
Técnicas: Soco 1, Apresamento 2, Nunchaku (Corrente) 1																																																							

SOLDADO DE FACÇÃO

Diferentes de Valentões, Gângsters e Guerreiros, esses soldados integram grupos criminosos que possuem armamento pesado, como milícias do tráfico e outros grupos paramilitares. Eles não possuem muito treinamento, mas são equipados com armas poderosas e podem trazer muitos problemas. Seguirão as ordens de seus comandantes, mas tentarão fugir se suas vidas estiverem em risco.

Nome: SOLDADO DE FACÇÃO		Estilo: NENHUM		Chefe: NENHUM																																									
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○																																								
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○																																								
Vigor	●●○○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●○○○																																								
Outras Características			Manobras e Poderes																																										
Prontidão	●●○○○	Manha	●●●○○	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Jab</td> <td>5</td> <td>2</td> <td>0</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Strong</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>0</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fierce</td> <td>2</td> <td>6</td> <td>0</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Movimento</td> <td>6</td> <td>-</td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Pistola</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>-</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fuzil de Assalto</td> <td>3</td> <td>8</td> <td>-</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Granada</td> <td>2</td> <td>6</td> <td>-</td> <td>Afeta uma área de 3 hexes de raio</td> </tr> </tbody> </table>		Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	2	0		Strong	3	4	0		Fierce	2	6	0		Movimento	6	-	3		Pistola	4	5	-		Fuzil de Assalto	3	8	-		Granada	2	6	-	Afeta uma área de 3 hexes de raio
Manobra	Vel	Dan	Mov			Especial																																							
Jab	5	2	0																																										
Strong	3	4	0																																										
Fierce	2	6	0																																										
Movimento	6	-	3																																										
Pistola	4	5	-																																										
Fuzil de Assalto	3	8	-																																										
Granada	2	6	-	Afeta uma área de 3 hexes de raio																																									
Intimidação	●●●○○	Sobrevivência	●○○○○																																										
Perspicácia	●●○○○																																												
Chi		Força de Vontade																																											
●○○○○○○○○○○○		●●●●○○○○○○○																																											
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																											
Saúde																																													
●●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○																																													
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																													
Técnicas: Soco 1, Armas de Fogo 2, Armas Pesadas 1																																													

GUERRILHAS

Os perigos para os Street Fighters não se encontram apenas em ambientes urbanos. Guerrilheiros se escondem em selvas, cavam túneis e preparam esconderijos e armadilhas, e travam suas lutas contra governos, atuando fora do alcance da lei e da ordem, sob as regras de seu próprio grupo. Eles podem capturar os personagens ou pessoas queridas para eles, forçando-os a agir; por outro lado, podem se converter em aliados inesperados contra a Shadaloo. Eles são duros e fiéis à sua causa, preferindo morrer a retroceder.

Os Comandantes de guerrilhas são homens e mulheres experientes, enrijecidos por suas lutas, e que possuem muitas habilidades úteis em seu campo de atuação e armamento pesado. Eles costumam liderar as ações de grupos de Guerrilheiros, e traçam estratégias eficientes de combate que podem fazer frente mesmo a um bom time de Street Fighters.

Nome: GUERRILHEIRO		Estilo: NENHUM		Chefe: NENHUM																																																																							
Força	●●●○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○																																																																						
Destreza	●●●○○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●●○○○																																																																						
Vigor	●●●○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○																																																																						
Outras Características			Manobras e Poderes																																																																								
Prontidão	●●○○○	Liderança	●○○○○	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>4</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>3</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Brain Cracker</td><td>3</td><td>7</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Spinning Back Fist</td><td>2</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Faca Jab</td><td>7</td><td>5</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Faca Strong</td><td>5</td><td>7</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Faca Fierce</td><td>4</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Fuzil</td><td>4</td><td>8</td><td>-</td><td></td></tr> <tr><td>Pistola</td><td>5</td><td>5</td><td>-</td><td></td></tr> </tbody> </table>		Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	4	2		Strong	3	6	2		Fierce	2	8	1		Apresamento	3	5	1		Movimento	6	-	5		Brain Cracker	3	7	1	Apresamento Sustentado	Spinning Back Fist	2	7	3		Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção	Faca Jab	7	5	2		Faca Strong	5	7	2		Faca Fierce	4	9	1		Fuzil	4	8	-		Pistola	5	5	-	
Manobra	Vel	Dan	Mov			Especial																																																																					
Jab	5	4	2																																																																								
Strong	3	6	2																																																																								
Fierce	2	8	1																																																																								
Apresamento	3	5	1																																																																								
Movimento	6	-	5																																																																								
Brain Cracker	3	7	1			Apresamento Sustentado																																																																					
Spinning Back Fist	2	7	3																																																																								
Jump	6	-	2			Aérea, Interrupção																																																																					
Faca Jab	7	5	2																																																																								
Faca Strong	5	7	2																																																																								
Faca Fierce	4	9	1																																																																								
Fuzil	4	8	-																																																																								
Pistola	5	5	-																																																																								
Interrogação	●○○○○	Furtividade	●●○○○																																																																								
Intimidação	●○○○○	Sobrevivência	●●●○○																																																																								
Condução	●●○○○	Medicina	●○○○○																																																																								
Chi		Força de Vontade																																																																									
●○○○○○○○○○○○○○		●●●●○○○○○○○																																																																									
□□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□□																																																																									
Saúde																																																																											
●●●●●●●●○○○○○○○○○○○																																																																											
□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																											

Técnicas: Soco 2, Apresamento 2, Esportes 2, Armas de Fogo 2, Faca 2

Nome: COMANDANTE		Estilo: NENHUM		Chefe: NENHUM																																																													
Força	●●●○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○																																																												
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●○○○																																																												
Vigor	●●●○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○																																																												
Outras Características			Manobras e Poderes																																																														
Prontidão	●●●○○	Liderança	●●●○○	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>4</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>3</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Brain Cracker</td><td>3</td><td>7</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Spinning Back Fist</td><td>2</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>3</td><td>7</td><td>1</td><td>Apresamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Pistola Pesada</td><td>5</td><td>7</td><td>-</td><td></td></tr> <tr><td>Bazuca</td><td>0</td><td>12</td><td>-</td><td>Acerta área de raio 5 hex</td></tr> </tbody> </table>		Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	4	2		Strong	3	6	2		Fierce	2	8	1		Apresamento	3	5	1		Movimento	6	-	5		Brain Cracker	3	7	1	Apresamento Sustentado	Spinning Back Fist	2	7	3		Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção	Suplex	3	7	1	Apresamento, knockdown	Pistola Pesada	5	7	-		Bazuca	0	12	-	Acerta área de raio 5 hex
Manobra	Vel	Dan	Mov			Especial																																																											
Jab	5	4	2																																																														
Strong	3	6	2																																																														
Fierce	2	8	1																																																														
Apresamento	3	5	1																																																														
Movimento	6	-	5																																																														
Brain Cracker	3	7	1			Apresamento Sustentado																																																											
Spinning Back Fist	2	7	3																																																														
Jump	6	-	2			Aérea, Interrupção																																																											
Suplex	3	7	1			Apresamento, knockdown																																																											
Pistola Pesada	5	7	-																																																														
Bazuca	0	12	-			Acerta área de raio 5 hex																																																											
Interrogação	●●○○○	Furtividade	●●○○○																																																														
Intimidação	●●○○○	Sobrevivência	●●●○○																																																														
Condução	●●○○○	Medicina	●●○○○																																																														
Chi		Força de Vontade																																																															
●●○○○○○○○○○○○		●●●●●○○○○○○○																																																															
□□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□□																																																															
Saúde																																																																	
●●●●●●●●○○○○○○○○○○○																																																																	
□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																	

Técnicas: Soco 2, Apresamento 2, Esportes 2, Armas de Fogo 3, Armas Pesadas 3

POVOS TRIBAIS

Os Caciques não são apenas guerreiros experientes e hábeis, mas também líderes que conduzem suas tribos com sabedoria. Eles são encontrados em reservas e em áreas selvagens por todo o mundo, recebendo nomes diferentes em culturas diferentes. Diante de um histórico de hostilidades no encontro com a civilização moderna, eles tenderão a ser receosos e defensivos com os personagens. Mas se perceberem que sua luta é justa, podem se tornar poderosos aliados.

Diferente do Cacique, o Xamã não tem a defesa da tribo como função – ao menos não no campo físico. Com conexão com o mundo espiritual, ele consulta os espíritos para decidir os rumos da tribo, e utiliza sua sabedoria e seus poderes de cura para ajudar seu povo. Em confronto, Xamãs tentarão ficar na retaguarda e curar os feridos, o que pode ser um grande problema para seus adversários, que verão os guerreiros que acabaram de derrotar retornando da inconsciência para lutar novamente. O xamanismo pode ser exercido por homens e mulheres, conforme os costumes de cada região.

Nome: CACIQUE		Estilo: NENHUM		Chefe: NENHUM																																																																							
Força	●●●○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○																																																																						
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●○○○																																																																						
Vigor	●●●○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●○○○																																																																						
Outras Características			Manobras e Poderes																																																																								
Prontidão	●●●○○	Furtividade	●●●○○																																																																								
Intimidação	●●●○○	Sobrevivência	●●●○○																																																																								
Liderança	●●●○○																																																																										
Chi		Força de Vontade																																																																									
●●●○○○○○○○○○		●●●●○○○○○○○																																																																									
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																									
Saúde																																																																											
●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○																																																																											
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																											
				<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>4</td><td>4</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>2</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>1</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>5</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>2</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Lança Jab</td><td>4</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Lança Strong</td><td>2</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Lança Fierce</td><td>1</td><td>11</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Machado de arremesso</td><td>5</td><td>6</td><td>2</td><td>Alcance 6</td></tr> <tr><td>Buffalo Punch</td><td>0</td><td>10</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Throw</td><td>0</td><td>7</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown, joga Força hexes</td></tr> <tr><td>Jump</td><td>5</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Thunderstrike</td><td>2</td><td>10</td><td>1</td><td>Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto</td></tr> </tbody> </table>		Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	4	4	2		Strong	2	6	2		Fierce	1	8	1		Movimento	5	-	5		Apresamento	2	5	1		Lança Jab	4	7	3		Lança Strong	2	9	3		Lança Fierce	1	11	2		Machado de arremesso	5	6	2	Alcance 6	Buffalo Punch	0	10	1		Throw	0	7	1	Apresamento, Knockdown, joga Força hexes	Jump	5	-	2	Aérea, Interrupção	Thunderstrike	2	10	1	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																							
Jab	4	4	2																																																																								
Strong	2	6	2																																																																								
Fierce	1	8	1																																																																								
Movimento	5	-	5																																																																								
Apresamento	2	5	1																																																																								
Lança Jab	4	7	3																																																																								
Lança Strong	2	9	3																																																																								
Lança Fierce	1	11	2																																																																								
Machado de arremesso	5	6	2	Alcance 6																																																																							
Buffalo Punch	0	10	1																																																																								
Throw	0	7	1	Apresamento, Knockdown, joga Força hexes																																																																							
Jump	5	-	2	Aérea, Interrupção																																																																							
Thunderstrike	2	10	1	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto																																																																							
Técnicas: Soco 2, Apresamento 2, Esportes 2, Lança 2																																																																											

Nome: XAMÃ		Estilo: NENHUM		Chefe: NENHUM																																																			
Força	●○○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○																																																		
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○																																																		
Vigor	●●●○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●○○○																																																		
Outras Características			Manobras e Poderes																																																				
Perspicácia	●●○○○	Medicina	●●●●○																																																				
Lábia	●●○○○	Mistérios	●●●●○																																																				
Sobrevivência	●●●○○																																																						
Chi		Força de Vontade																																																					
●●●●●○○○○○		●●●●○○○○○○○																																																					
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																					
Saúde																																																							
●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																							
				<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>4</td><td>1</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>2</td><td>3</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>1</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>5</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Cajado Jab</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Cajado Strong</td><td>2</td><td>5</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Cajado Fierce</td><td>1</td><td>7</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Chi Kung Healing</td><td>1</td><td>-</td><td>1</td><td>1 Chi/Saúde</td></tr> <tr><td>Thunderclap</td><td>2</td><td>5</td><td>-</td><td>1 Chi, afeta todos a 3 hex</td></tr> </tbody> </table>		Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	4	1	2		Strong	2	3	2		Fierce	1	5	1		Movimento	5	-	5		Cajado Jab	4	3	3		Cajado Strong	2	5	2		Cajado Fierce	1	7	2		Chi Kung Healing	1	-	1	1 Chi/Saúde	Thunderclap	2	5	-	1 Chi, afeta todos a 3 hex
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																			
Jab	4	1	2																																																				
Strong	2	3	2																																																				
Fierce	1	5	1																																																				
Movimento	5	-	5																																																				
Cajado Jab	4	3	3																																																				
Cajado Strong	2	5	2																																																				
Cajado Fierce	1	7	2																																																				
Chi Kung Healing	1	-	1	1 Chi/Saúde																																																			
Thunderclap	2	5	-	1 Chi, afeta todos a 3 hex																																																			
Técnicas: Soco 1, Esportes 2, Foco 4, Bastão 1																																																							

FERAS

As feras de grande porte são animais enormes, como ursos, gorilas, tigres, leões e outros grandes animais que podem oferecer desafios para os personagens em locais selvagens, ou, ainda, criaturas mitológicas, como yetis, sasquatchs e outros. Eles são fortes, podendo combater um pequeno grupo de Street Fighters. Geralmente, estão sozinhos, e só lutarão caso se sintam ameaçados – ou estejam com fome.

Já as feras de pequeno porte representam desafios mais comuns aos jogadores em ambientes urbanos. Eles podem ser os cães que vigiam o galpão que criminosos utilizam para guardar armas e drogas. Ou, ainda, podem ser lobos de uma alcateia de um bosque dos arredores da cidade. Eles são ágeis e costumam agir em grupo.

Nome: FERA DE GRANDE PORTE		Estilo: NENHUM		Chefe: NENHUM																																																			
Força	●●●●●	Carisma	●○○○○	Percepção	●●●●○																																																		
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●○○○○																																																		
Vigor	●●●●○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●○○○																																																		
Outras Características			Manobras e Poderes																																																				
Prontidão	●●●○○	Furtividade	●○○○○	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Jab</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Strong</td> <td>3</td> <td>8</td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fierce</td> <td>2</td> <td>10</td> <td>2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Movimento</td> <td>6</td> <td>-</td> <td>6</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Jump</td> <td>6</td> <td>-</td> <td>3</td> <td>Aérea, Interrupção</td> </tr> <tr> <td>Apresamento</td> <td>3</td> <td>8</td> <td>1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Head Bite</td> <td>4</td> <td>11</td> <td>1</td> <td>Apresamento Sustentado</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	6	3		Strong	3	8	3		Fierce	2	10	2		Movimento	6	-	6		Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção	Apresamento	3	8	1		Head Bite	4	11	1	Apresamento Sustentado										
Manobra	Vel	Dan	Mov			Especial																																																	
Jab	5	6	3																																																				
Strong	3	8	3																																																				
Fierce	2	10	2																																																				
Movimento	6	-	6																																																				
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção																																																			
Apresamento	3	8	1																																																				
Head Bite	4	11	1	Apresamento Sustentado																																																			
Intimidação	●●●●○	Sobrevivência	●●●●●																																																				
Chi		Força de Vontade																																																					
●○○○○○○○○○○○○○		●●●●●●●○○○○○																																																					
□□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□□																																																					
Saúde			Técnicas: Soco 2, Apresamento 3, Esportes 3																																																				
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																							

Nome: FERA DE PEQUENO PORTE		Estilo: NENHUM		Chefe: NENHUM																																									
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●●●																																								
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●○○○○																																								
Vigor	●●○○○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●○○○																																								
Outras Características			Manobras e Poderes																																										
Prontidão	●●●●●	Furtividade	●●●○○	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apresamento</td> <td>5</td> <td>5</td> <td>1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Movimento</td> <td>8</td> <td>-</td> <td>6</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Jump</td> <td>8</td> <td>-</td> <td>3</td> <td>Aérea, Interrupção</td> </tr> <tr> <td>Head Bite</td> <td>6</td> <td>8</td> <td>1</td> <td>Apresamento Sustentado</td> </tr> <tr> <td>Air Smash</td> <td>4</td> <td>9</td> <td>2</td> <td>Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Apresamento	5	5	1		Movimento	8	-	6		Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção	Head Bite	6	8	1	Apresamento Sustentado	Air Smash	4	9	2	Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex										
Manobra	Vel	Dan	Mov			Especial																																							
Apresamento	5	5	1																																										
Movimento	8	-	6																																										
Jump	8	-	3			Aérea, Interrupção																																							
Head Bite	6	8	1			Apresamento Sustentado																																							
Air Smash	4	9	2	Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex																																									
Intimidação	●●●○○	Sobrevivência	●●●●○																																										
Chi		Força de Vontade																																											
●○○○○○○○○○○○○○		●●●●●●○○○○○																																											
□□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□□																																											
Saúde			Técnicas: Apresamento 3, Esportes 3																																										
●●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○																																													
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																													

ROBÔS

A Shadaloo tem espalhado robôs pelo mundo para realizar vigilância sobre a atuação de seus asseclas, organizações inimigas e também para descobrir novos lutadores e cooptá-los. Esses robôs não são tão poderosos quanto os vigilantes dos corredores subterrâneos da Shadaloo, pois eles precisam se disfarçar como pessoas comuns. Sob roupas pesadas, eles passam despercebidos, mas um exame próximo é suficiente para ver sua carcaça cibernética.

Eles existem em duas versões: um robô apenas de espionagem, que não tem grande autonomia, e por isso precisa absorver energia de quaisquer fontes disponíveis para continuar funcionando, e um robô terrorista e assassino, com TNT em seu interior, para explodir no momento adequado. Esse é mais rudimentar, sendo incapaz de se defender. Quando precisa se assegurar que o alvo será eliminado, o Explosivo tenta abraçar a vítima antes da detonação para impedir que ela fuja. É impossível saber de qual deles se trata sem neutralizá-lo e desmontá-lo.

Nome: ROBÔ MONITOR		Estilo: NENHUM		Chefe: NENHUM																																									
Força	●●○○○	Carisma	●○○○○	Percepção	●●●●○																																								
Destreza	●●○○○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●○○○○																																								
Vigor	●●●●○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●○○○																																								
Outras Características			Manobras e Poderes																																										
Prontidão	●●○○○	Segurança	●●○○○	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Jab</td> <td>4</td> <td>2</td> <td>1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Strong</td> <td>2</td> <td>4</td> <td>1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fierce</td> <td>1</td> <td>6</td> <td>0</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Movimento</td> <td>5</td> <td>-</td> <td>4</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Bloqueio</td> <td>6</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>Interrupção, +2 Vel</td> </tr> <tr> <td>Missile Reflection</td> <td>5</td> <td>-</td> <td>0</td> <td>1 sucesso para lâminas, 2 para flechas, 3 para balas</td> </tr> <tr> <td>Energy Reflection</td> <td>3</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>1 Chi, 2 sucessos em Raciocínio</td> </tr> </tbody> </table>		Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	4	2	1		Strong	2	4	1		Fierce	1	6	0		Movimento	5	-	4		Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel	Missile Reflection	5	-	0	1 sucesso para lâminas, 2 para flechas, 3 para balas	Energy Reflection	3	-	-	1 Chi, 2 sucessos em Raciocínio
Manobra	Vel	Dan	Mov			Especial																																							
Jab	4	2	1																																										
Strong	2	4	1																																										
Fierce	1	6	0																																										
Movimento	5	-	4																																										
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel																																									
Missile Reflection	5	-	0	1 sucesso para lâminas, 2 para flechas, 3 para balas																																									
Energy Reflection	3	-	-	1 Chi, 2 sucessos em Raciocínio																																									
Lábia	●○○○○	Furtividade	●●○○○																																										
Chi		Força de Vontade																																											
●●●○○○○○○○○○	●●●○○○○○○○○○																																												
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□																																												
Saúde			Técnicas: Soco 1, Bloqueio 4, Esportes 1, Foco 4 Equipamento: Computador de pulso																																										
●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○			□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																										

Nome: ROBÔ EXPLOSIVO		Estilo: NENHUM		Chefe: NENHUM																																														
Força	●●●○○	Carisma	●○○○○	Percepção	●●○○○																																													
Destreza	●●○○○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●○○○○																																													
Vigor	●●○○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●●○																																													
Outras Características			Manobras e Poderes																																															
Prontidão	●●○○○	Segurança	●●○○○	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Jab</td> <td>4</td> <td>2</td> <td>2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Strong</td> <td>2</td> <td>4</td> <td>2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fierce</td> <td>1</td> <td>6</td> <td>1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Movimento</td> <td>5</td> <td>-</td> <td>5</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Apresamento</td> <td>2</td> <td>5</td> <td>1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Bear Hug</td> <td>1</td> <td>8</td> <td>1</td> <td>Apresamento Sustentado</td> </tr> <tr> <td>Jump</td> <td>5</td> <td>-</td> <td>2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>TNT</td> <td>0</td> <td>9</td> <td>-</td> <td>Afeta 6 hexes de área</td> </tr> </tbody> </table>		Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	4	2	2		Strong	2	4	2		Fierce	1	6	1		Movimento	5	-	5		Apresamento	2	5	1		Bear Hug	1	8	1	Apresamento Sustentado	Jump	5	-	2		TNT	0	9	-	Afeta 6 hexes de área
Manobra	Vel	Dan	Mov			Especial																																												
Jab	4	2	2																																															
Strong	2	4	2																																															
Fierce	1	6	1																																															
Movimento	5	-	5																																															
Apresamento	2	5	1																																															
Bear Hug	1	8	1	Apresamento Sustentado																																														
Jump	5	-	2																																															
TNT	0	9	-	Afeta 6 hexes de área																																														
Lábia	●○○○○	Furtividade	●●○○○																																															
Chi		Força de Vontade																																																
●○○○○○○○○○○○	●●●○○○○○○○○○																																																	
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□																																																	
Saúde			Técnicas: Soco 1, Apresamento 2, Esportes 2																																															
●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○			□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																															

MÍSTICOS

Místicos são homens e mulheres treinados na hipnose e controle mental, ou ainda em poderes mágicos, e que podem ou não dedicar seus dotes a organizações criminosas. Os Mentalistas são especialistas em encantar suas vítimas, e em meio a um grupo de bandidos, podem distrair os lutadores para serem atacados duramente por seus colegas. Os Arcanistas, por sua vez, utilizam seus poderes para atacar à distância, prestando suporte a lutadores físicos.

Nome: MENTALISTA		Estilo: NENHUM		Chefe: NENHUM																																									
Força	●●○○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●○○○																																								
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○																																								
Vigor	●●○○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●○○																																								
Outras Características			Manobras e Poderes																																										
Manha	●●○○○	Segurança	●●●○○	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Faca Jab</td><td>7</td><td>4</td><td>2</td><td></td></tr> <tr> <td>Faca Strong</td><td>5</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr> <td>Faca Fierce</td><td>4</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr> <td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr> <td>Cobra Charm</td><td>3</td><td>-</td><td>1</td><td>1 Chi, Raciocínio + Mistérios resistido, Inteligência para manter</td></tr> <tr> <td>Telepathy</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, comunica entre turnos com Foco colegas</td></tr> <tr> <td>Mind Reading</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, teste resistido de FV entre turnos para ver duas possíveis cartas para o próximo turno</td></tr> </tbody> </table>		Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Faca Jab	7	4	2		Faca Strong	5	6	2		Faca Fierce	4	8	1		Movimento	6	-	5		Cobra Charm	3	-	1	1 Chi, Raciocínio + Mistérios resistido, Inteligência para manter	Telepathy	-	-	-	1 Chi, comunica entre turnos com Foco colegas	Mind Reading	-	-	-	1 Chi, teste resistido de FV entre turnos para ver duas possíveis cartas para o próximo turno
Manobra	Vel	Dan	Mov			Especial																																							
Faca Jab	7	4	2																																										
Faca Strong	5	6	2																																										
Faca Fierce	4	8	1																																										
Movimento	6	-	5																																										
Cobra Charm	3	-	1	1 Chi, Raciocínio + Mistérios resistido, Inteligência para manter																																									
Telepathy	-	-	-	1 Chi, comunica entre turnos com Foco colegas																																									
Mind Reading	-	-	-	1 Chi, teste resistido de FV entre turnos para ver duas possíveis cartas para o próximo turno																																									
Lábia	●●○○○	Furtividade	●●○○○																																										
Luta às Cegas	●●○○○	Mistérios	●●●○○																																										
Chi		Força de Vontade																																											
●●●●●○○○○○		●●●●●○○○○○																																											
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																											
Saúde																																													
●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○																																													
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																													
Técnicas: Esportes 2, Foco 4, Faca 2 Equipamento: Cápsula de gás sonífero																																													

Nome: ARCANISTA		Estilo: NENHUM		Chefe: NENHUM																																									
Força	●○○○○	Carisma	●○○○○	Percepção	●●○○○																																								
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○																																								
Vigor	●●○○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○																																								
Outras Características			Manobras e Poderes																																										
Prontidão	●●●●●	Furtividade	●●●○○	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bloqueio</td><td>6</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr> <td>Movimento</td><td>5</td><td>-</td><td>4</td><td></td></tr> <tr> <td>Ice Blast</td><td>1</td><td>11</td><td>-</td><td>2 Chi, 4 sucessos em Força para escapar, Alcance 8</td></tr> <tr> <td>Fireball</td><td>1</td><td>10</td><td>-</td><td>1 Chi, Alcance 8</td></tr> <tr> <td>Bastão Jab</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td></td></tr> <tr> <td>Bastão Strong</td><td>2</td><td>5</td><td>2</td><td></td></tr> <tr> <td>Bastão Fierce</td><td>1</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> </tbody> </table>		Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel	Movimento	5	-	4		Ice Blast	1	11	-	2 Chi, 4 sucessos em Força para escapar, Alcance 8	Fireball	1	10	-	1 Chi, Alcance 8	Bastão Jab	4	3	2		Bastão Strong	2	5	2		Bastão Fierce	1	7	1	
Manobra	Vel	Dan	Mov			Especial																																							
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel																																									
Movimento	5	-	4																																										
Ice Blast	1	11	-	2 Chi, 4 sucessos em Força para escapar, Alcance 8																																									
Fireball	1	10	-	1 Chi, Alcance 8																																									
Bastão Jab	4	3	2																																										
Bastão Strong	2	5	2																																										
Bastão Fierce	1	7	1																																										
Intimidação	●●●○○	Sobrevivência	●●●●●																																										
Chi		Força de Vontade																																											
●●●●●○○○○○		●●●●●○○○○○																																											
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																											
Saúde																																													
●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○																																													
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																													
Técnicas: Bloqueio 1, Esportes 1, Foco 4, Bastão 1																																													

Apêndice B:

Principiantes

Este livro ofereceu uma série de personagens de diversos postos para sua campanha de Street Fighter. Contudo, esses personagens possuem pontuações semelhantes às de personagens jogadores e são montados com estratégias acuradas.

Nem sempre é desejado pelo Narrador jogar grandes desafios contra seus jogadores. Por vezes, as fases iniciais de torneios são lutas mais fáceis. Em outras situações, os jogadores são novatos e ainda estão se acostumando com o jogo, e podem sucumbir diante de desafios maiores.

Seja qual for a situação, o Narrador pode utilizar as fichas apresentadas nesta seção. Aqui estão 100 oponentes de Posto 1 com combinações mais simples, para lutas não tão desafiadoras. Subi-los para o Posto 2 demandará unicamente adicionar +1 Saúde ou Vigor em suas fichas. No Posto 3, eles deverão receber o upgrade que não receberam no Posto 2 – se o lutador recebeu +1 Vigor no Posto 2, ele recebe +1 Saúde no Posto 3, e vice-versa.

Outra solução, utilizando as fichas apresentadas nas outras seções deste livro, é diminuir o desafio para seus jogadores: basta reduzir sua Destreza e Raciocínio em um (assim, todas as manobras terão -1 Velocidade, e o NPC terá um ponto a menos em Raciocínio para o desempate), e não utilizar nenhum de seus combos.

Do Posto 4 em diante, é esperado que os personagens jogadores já possam lidar com desafios maiores. Mas se eles ainda tiverem dificuldades, o Narrador pode novamente aplicar nas fichas de Posto 4 o downgrade sugerido: -1 Destreza e Raciocínio, e deixa-los, neste caso, com um único combo.



CAPOEIRA A			
Força	●●○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●●○○	●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●○○	●●●●●○○○○○	
Foco	●●○○○	□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	5	3	
Forward	4	7	2	
Roundhouse	2	9	2	
Bloqueio				
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Forward Flip	2	9	2	Aérea, alvo no mesmo hex ou adjacente, salta para trás do alvo
Knee				
Drunken	7	-	5	Agachamento, esquiva de projéteis
Monkey Roll				
Foot Sweep	2	8	1	Agachamento, knockdown
Musical	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida
Accompaniment				

Combos: Nenhum

CAPOEIRA B			
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●●○○	●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●○○	●●●●●○○○○○	
Foco	●●○○○	□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	4	6	3	
Forward	3	8	2	
Roundhouse	1	10	2	
Bloqueio				
Apresamento				
Movimento	6	-	6	
Backflip	6	-	5	1 FV, não é atingido
Tumbling Attack	2	5	3	1 FV, linha reta, entra no hex, bate e empurra até movimento acabar
Kippup	-	-	-	
Musical	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida
Accompaniment				

Combos: Nenhum

CAPOEIRA C			
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●●●○○○○○	
Foco	●●○○○	□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	5	2	
Forward	4	7	1	
Roundhouse	2	9	1	
Bloqueio				
Apresamento	4	5	1	
Movimento	7	-	5	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção
Knee Basher	3	9	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim
Throw	2	7	1	Apres., Knockdown, joga Força hexes
Back Roll Throw	3	9	1	Apres., arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Musical	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida
Accompaniment				

Combos: Knee Basher para Back Roll Throw

CAPOEIRA D			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●●●○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	4	5	2	
Strong	2	7	2	
Fierce	1	9	1	
Short	3	6	2	
Forward	2	8	1	
Roundhouse	0	10	1	
Bloqueio				
Apresamento	2	6	1	
Movimento	5	-	5	
Jump	5	-	2	Aérea, Interrupção
Head Butt	2	9	0	
Double-Hit Knee	2	6	0	Role duas vezes
Head Bite	3	9	1	Apresamento Sustentado
Drunken	5	-	4	Agachamento, esquiva de projéteis
Monkey Roll				

Combos: Nenhum

CAPOEIRA E			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●○○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●○○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●●●○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	4	3	
Strong	3	6	3	
Fierce	2	8	2	
Short	4	6	3	
Forward	3	8	2	
Roundhouse	1	10	2	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	6	-	6	
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção
Rolling Attack	3	10	7	1 FV, Aérea, linha reta, para no primeiro hex ocupado, quica e retorna 2 hexes
Vertical Rolling Attack	3	10	3	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis, Knockdown em aéreas

Combos: Movimento para Rolling Attack

CAPOEIRA F			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●○○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●●●○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	6	3	
Forward	4	8	2	
Roundhouse	2	10	2	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Backflip Kick	4	8	2	Bate e move para trás
Rolling Attack	4	10	7	1 FV, Aérea, linha reta, para no primeiro hex ocupado, quica e retorna 2 hexes

Combos: Backflip Kick para Rolling Attack

CAPOEIRA G			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●○○○	Raciocínio	●●●○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●○○	●●●●●○○○○○	
Foco	●●●○○	□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	6	3	
Forward	4	8	2	
Roundhouse	2	10	2	
Bloqueio				
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Shock Treatment	3	13	-	2 Chi, Knockdown, afeta todos adjacentes
Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida

Combos: Jumping Short para Shock Treatment

KABADDI A			
Força	●●○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	○○○○○	●●●●●○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●○○	●●○○○○○○○○○	
Foco	●●●○○	□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	3	3	
Strong	4	5	3	
Fierce	3	7	2	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio				
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Head Butt	4	7	1	
Flying Head Butt	4	9	6	1 FV, aérea, linha reta
Regeneration	3	-	-	1 Chi por Saúde

Combos: Jump para Head Butt

KABADDI B			
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●●●●●○○○○○	
Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●○○○○	●●○○○○○○○○○	
Foco	●●●○○	□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	4	5	1	
Forward	3	7	0	
Roundhouse	1	9	0	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	6	-	4	
Cobra Charm	2	-	0	1 Chi, Raciocínio + Mistérios resistido, Inteligência para manter
Fireball	1	8	-	1 Chi, Alcance 6

Combos: Movimento para Fireball para Cobra Charm

KABADDI C			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	○○○○○	●●●●●○	○○○○○
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●●○	Força de Vontade	
Esportes	●●●●○	●●○○○○○○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	5	3	
Strong	4	7	3	
Fierce	3	9	2	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio				
Apresamento	4	6	1	
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Air Suplex	3	10	3	Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar
Suplex	4	8	1	Apresamento, knockdown
Brain Cracker	4	8	1	Apresamento Sustentado

Combos: Fierce para Brain Cracker

KABADDI D			
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	○○○○○	●●●●●○	○○○○○
Bloqueio	●○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●○○○○○○○○○○	
Foco	●●●●○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	4	5	2	
Strong	2	7	2	
Fierce	1	9	1	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	7	-	5	
Psychokinetic Channeling	-	-	-	1 Chi, +2 dano em socos e chutes básicos

Combos: Psychokinetic Channeling Fierce para Psychokinetic Channeling Jab para Psychokinetic Channeling Jab

KABADDI E			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●○○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●●●●●○	○○○○○
Bloqueio	●○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	●○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●●○	●●○○○○○○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	3	3	
Strong	3	5	3	
Fierce	2	7	2	
Short	4	5	3	
Forward	3	7	2	
Roundhouse	1	9	2	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	5	1	
Movimento	6	-	6	
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção
Slide Kick	2	8	4	Knockdown
Head Butt	3	7	1	
Kippup	-	-	-	

Combos: Slide Kick para Head Butt para Slide Kick

KABADDI F			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●○○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●●●●●○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●○○	●●○○○○○○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	6	3	
Forward	4	8	2	
Roundhouse	2	10	2	
Bloqueio				
Apresamento	4	7	1	
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Knee Basher	3	10	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim
Slide Kick	3	9	4	Knockdown

Combos: Slide Kick para Knee Basher

KABADDI G			
Força	●●○○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	○○○○○	●●●●●○○○○○	
Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●○○	●●○○○○○○○○○○	
Foco	●●●○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Flying Body Spear	4	8	4	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis
Jumping Shoulder Butt	4	8	2	Esquiva de projéteis, não acerta agachamento
Regeneration	3	-	-	1 Chi por Saúde

Combos: Jumping Shoulder Butt para Jumping Shoulder Butt

KUNG FU A			
Força	●●○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●●○○	Chi	
Chute	○○○○○	●●●●●○○○○○	
Bloqueio	●○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●○○○○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	4	2	
Strong	4	6	2	
Fierce	3	8	1	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4		1	
Movimento	7	-	5	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção
Power Uppercut	3	8	1	Knockdown em aéreas
Monkey Grab Punch	2	6	3	Ignora bloqueios
Druken Monkey Roll	7	-	4	Agachamento, esquiva de projéteis
Brain Cracker	4	7	1	Apresamento Sustentado

Combos: Nenhum

KUNG FU B			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●●●○	Chi	
Chute	○○○○○	●●●●○	○○○○○○○
Bloqueio	●●○○○	□□□□□	□□□□□
Apresamento	●○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●○○	○○○○○○○
Foco	○○○○○	□□□□□	□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	5	2	
Strong	3	7	2	
Fierce	2	9	1	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	4	1	
Movimento	6	-	5	
Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção
Power Uppercut	2	9	1	Knockdown em aéreas
Monkey Grab Punch	1	7	3	Ignora bloqueios
Druken Monkey Roll	6	-	4	Agachamento, esquiva de projéteis
Head Butt	3	9	0	

Combos: Nenhum

KUNG FU C			
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	○○○○○	●●●●○	○○○○○○○
Bloqueio	●●○○○	□□□□□	□□□□□
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●○○○○	●●●○○	○○○○○○○
Foco	●●●○○	□□□□□	□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	4	1	
Strong	4	6	1	
Fierce	3	8	0	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	7		4	
Jump	7	-	1	Aérea, Interrupção
Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas
Deflecting Punch	6	7	-	Absorção contra socos
Regeneration	3	-	-	1 Chi por Saúde
Kick Defense	8	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas

Combos: Deflecting Punch para Fierce

KUNG FU D			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●●●●○	○○○○○○○
Bloqueio	●●○○○	□□□□□	□□□□□
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●○○	○○○○○○○
Foco	○○○○○	□□□□□	□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	4	5	2	
Strong	2	7	2	
Fierce	1	9	1	
Short	3	6	2	
Forward	2	8	1	
Roundhouse	0	10	1	
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	5	-	5	
Jump	5	-	2	Aérea, Interrupção
Double-Hit Kick	0	7	1	Role duas vezes em oponente de pé
Triple Strike	0	6/6/7	-	Ignore o pior dano
Backflip Kick	2	8	2	Bate e move para trás
Kippup	-	-	-	

Combos: Nenhum

KUNG FU E			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●●●○	●●●●○○○○○○○	
Bloqueio	●○○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●○○○○○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	4	7	2	
Forward	3	9	1	
Roundhouse	1	11	1	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	6	1	
Movimento	6	-	5	
Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção
Double-Hit Kick	1	8	1	Role duas vezes em oponente de pé
Double-Hit Knee	3	7	0	Role duas vezes
Backflip Kick	3	9	2	Bate e move para trás

Combos: Nenhum

KUNG FU F			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●○○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●○○○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●●●●○○○○○○○	
Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●○○○○○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	4	3	
Strong	4	6	3	
Fierce	3	8	2	
Short	5	6	3	
Forward	4	8	2	
Roundhouse	2	10	2	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Wall Spring	6	-	3/5	Precisa quicar
Backflip Kick	4	8	2	Bate e move para trás
Chapéu afiado	6	12	4	Alcance 8
Kippup	-	-	-	

Combos: Nenhum

KUNG FU G			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	○○○○○	●●●●○○○○○○○	
Bloqueio	●○○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●○○○○○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	4	2	
Strong	4	6	2	
Fierce	3	8	1	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	6	1	
Movimento	7	-	5	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção
Throw	2	8	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes
Hair Throw	2	11	2	Apresamento, Passe pelo hex do alvo, Knockdown, Joga Força hexes
Monkey Grab Punch	2	6	3	Ignora bloqueios
Kippup	-	-	-	

Combos: Monkey Grab Punch para Hair Throw

LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA A			
Força	●●○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●○○○		●●●○○○○○○○○○
Bloqueio	○○○○○		□□□□□□□□□□
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●○○		●●●●○○○○○○○○○
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	4	3	
Forward	4	6	2	
Roundhouse	2	8	2	
Bloqueio				
Apresamento	4	5	1	
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Throw	2	7	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Air Throw	6	10	3	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar
Suplex	4	7	1	Apresamento, knockdown
Thigh Press	3	9	1	Apresamento, knockdown

Combos: Nenhum

LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA B			
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	○○○○○		●●●○○○○○○○○○
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●○○		●●●●○○○○○○○○○
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	6	1	
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Air Smash	3	10	2	Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex
Jumping Shoulder Butt	4	9	2	Aérea, Esquiva de projéteis
Suplex	4	8	1	Apresamento, knockdown
Neck Choke	3	9	1	Apresamento Sustentado

Combos: Suplex para Air Smash

LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA C			
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●●○○		●●●○○○○○○○○○
Bloqueio	○○○○○		□□□□□□□□□□
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○		●●●●○○○○○○○○○
Foco	●●●○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	4	6	2	
Forward	3	8	1	
Roundhouse	1	10	1	
Bloqueio				
Apresamento				
Movimento	6	-	5	
Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção
Regeneration	2	-	-	1 Chi por Saúde
Acid Breath	1	9	1	1 Chi, Alcance 5, Dano -3 e -6 nos turnos seguintes

Combos: Nenhum

LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA D			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●●○○	●●●○○○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●●○○○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	3	7	2	
Forward	2	9	1	
Roundhouse	0	11	1	
Bloqueio				
Apresamento	2	7	1	
Movimento	5	-	5	
Wounded Knee	0	10	1	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos
Pile Driver	0	11	1	Apresamento, knockdown
Bear Hug	1	10	1	Apresamento Sustentado

Combos: Wounded Knee para Pile Driver

LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA E			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	○○○○○	●●●○○○○○○○	
Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	
Esportes	●○○○○	●●●●○○○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	5	1	
Strong	3	7	1	
Fierce	2	9	0	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	7	1	
Movimento	6	-	4	
Power Uppercut	2	9	1	Knockdown em aéreas
Buffalo Punch	1	11	1	
Spinning Back Fist	2	8	2	
Brain Cracker	3	8	1	Apresamento Sustentado
Back Breaker	2	11	1	Apresamento, knockdown

Combos: Nenhum

LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA F			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●○○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	○○○○○	●●●○○○○○○○	
Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●○○	●●●●○○○○○○○	
Foco	●○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	5	3	
Strong	4	7	3	
Fierce	3	9	2	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Air Smash	3	11	2	Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex
Thunderstrike	4	12	2	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto
Diving Hawk	4	12	5	1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex

Combos: Nenhum

LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA G			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	○○○○○	●●●○○○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●○○	●●●●○○○○○○○	
Foco	●●●○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	5	3	
Strong	3	7	3	
Fierce	2	9	2	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio				
Apresamento				
Movimento	6	-	6	
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção
Thunderstrike	3	12	2	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto
Thunderclap	3	3	-	1 Chi, afeta todos a 3 hex

Combos: Movimento para Thunderstrike

SANBO A			
Força	●●○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●●○○	Chi	
Chute	○○○○○	●○○○○○○○○○○○	
Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●○○	●●●●●○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	4	3	
Strong	4	6	3	
Fierce	3	8	2	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Head Butt	4	8	1	
Buffalo Punch	2	10	1	
Kippup	-	-	-	

Combos: Head Butt para Buffalo Punch

SANBO B			
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●○○○○○○○○○○○	
Bloqueio	●○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●●●○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	4	5	2	
Forward	3	7	1	
Roundhouse	1	9	1	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	6	1	
Movimento	6	-	5	
Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção
Double-Hit Kick	1	6	1	Role duas vezes em oponente de pé
Throw	1	8	1	Apresamento, Knockdown, joga Força hexes
Pile Driver	1	10	1	Apresamento, Knockdown
Neck Choke	2	9	1	Apresamento Sustentado

Combos: Nenhum

SANBO C				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○	Jab				
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○	Strong				
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○	Fierce				
Soco	○○○○○	Chi	●○○○○○○○○○○○	Short				
Chute	○○○○○	Força de Vontade	□□□□□□□□□□	Forward				
Bloqueio	○○○○○			Roundhouse				
Apresamento	●●●○○			Bloqueio				
Esportes	●●○○○			Apresamento	4	6	1	
Foco	●●●○○			Movimento	7	-	5	
Saúde				Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○				Bear Hug	3	9	1	Apresamento Sustentado
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				Air Smash	3	9	1	Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex e -6 nos turnos seguintes
				Acid Breath	2	9	1	1 Chi, Alcance 5, Dano -3 e -6 nos turnos seguintes

Combos: Nenhum

SANBO D				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○	Jab	4	6	3	
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○	Strong	2	8	3	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○	Fierce	1	10	2	
Soco	●●●○○	Chi	●○○○○○○○○○○○	Short				
Chute	○○○○○	Força de Vontade	□□□□□□□□□□	Forward				
Bloqueio	●○○○○			Roundhouse				
Apresamento	●○○○○			Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel
Esportes	●●●○○			Apresamento	2	5	1	
Foco	○○○○○			Movimento	5	-	6	
Saúde				Jump	5	-	3	Aérea, Interrupção
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○				Ear Pop	1	3	2	Ignora Vigor, -1 Honra
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				Head Butt	2	10	1	
				Buffalo Punch	0	12	1	

Combos: Nenhum

SANBO E				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○	Jab	5	5	2	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○	Strong	3	7	2	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○	Fierce	2	9	1	
Soco	●●○○○	Chi	●○○○○○○○○○○○	Short				
Chute	○○○○○	Força de Vontade	□□□□□□□□□□	Forward				
Bloqueio	●○○○○			Roundhouse				
Apresamento	●●●○○			Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Esportes	●●○○○			Apresamento	3	7	1	
Foco	○○○○○			Movimento	6	-	5	
Saúde				Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○				Brain Cracker	3	8	1	Apresamento Sustentado
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				Suplex	3	9	1	Apresamento, knockdown
				Thigh Press	2	11	1	Apresamento, knockdown
				Bear Hug	2	10	1	Apresamento Sustentado

Combos: Jab para Thigh Press

SANBO F			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●○○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●○○○○	●○○○○○○○○○○○	
Bloqueio	●○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●○○	●●●●●○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	5	3	
Forward	4	7	2	
Roundhouse	2	9	2	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	7	1	
Movimento	7	-	6	
Back Breaker	3	11	1	Apresamento, knockdown
Siberian Bear Crusher	4	10	4	1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown

Combos: Nenhum

SANBO G			
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●○○○○○○○○○○○	
Bloqueio	●○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●○○	●●●●●○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	4	3	
Strong	4	6	3	
Fierce	3	8	2	
Short	5	5	3	
Forward	4	7	2	
Roundhouse	2	9	2	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Double-Hit Kick	2	6	2	Role duas vezes em oponente de pé
Air Smash	3	10	2	Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex
Ducking Fierce	3	9	-	

Combos: Air Smash para Double-Hit Kick para Ducking Fierce

KARATÊ SHOTOKAN A			
Força	●●○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	●○○○○	●●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	●○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●●○○○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	3	2	
Strong	4	5	2	
Fierce	3	7	1	
Short	5	3	2	
Forward	4	5	1	
Roundhouse	2	7	1	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	4	1	
Movimento	7	-	5	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção
Power Uppercut	3	7	1	Knockdown em aéreas
Foot Sweep	2	6	0	Agachamento, knockdown
Throw	2	6	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Back Roll Throw	3	8	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Kippup	-	-	-	

Combos: Jab para Foot Sweep

KARATÊ SHOTOKAN B			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●○○○○	Chi	●●●○○○○○○○
Chute	●●●○○		□□□□□□□□□□
Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●●○○○○○○○
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□
Esportes	●●○○○		□□□□□□□□□□
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	3	2	
Strong	3	5	2	
Fierce	2	7	1	
Short	4	6	2	
Forward	3	8	1	
Roundhouse	1	10	1	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	6	-	5	
Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção
Double-Hit Kick	1	7	1	Role duas vezes em oponente de pé
Double Dread Kick	1	7/10	3	1 FV, bata, empurre e bata o segundo

Combos: Nenhum

KARATÊ SHOTOKAN C			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○
Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□
Bloqueio	●○○○○	Força de Vontade	●●●●○○○○○○○
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□
Esportes	●●○○○		□□□□□□□□□□
Foco	●●●○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	5	2	
Forward	4	7	1	
Roundhouse	2	9	1	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	7	-	5	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção
Fireball	1	8	-	1 Chi, Alcance 6
Foot Sweep	2	8	0	Agachamento, knockdown
Kippup	-	-	-	

Combos: Fireball para Fireball

KARATÊ SHOTOKAN D			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●●○○	Chi	●●●○○○○○○○
Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□
Bloqueio	●○○○○	Força de Vontade	●●●●○○○○○○○
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□
Esportes	●●○○○		□□□□□□□□□□
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	4	6	2	
Strong	2	8	2	
Fierce	1	10	1	
Short	3	6	2	
Forward	2	8	1	
Roundhouse	0	10	1	
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	-			
Movimento	5	-	5	
Jump	5	-	2	Aérea, Interrupção
Power Uppercut	1	10	1	Knockdown em aéreas
Foot Sweep	0	10	0	Agachamento, knockdown
Triple Strike	0	7/7/7	-	Ignore o pior dano
Kippup	-	-	-	

Combos: Strong para Triple Strike

KARATÊ SHOTOKAN E			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	○○○○○	●●●○○○○○○○	
Bloqueio	●○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●●○○○○○○○	
Foco	●●●○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	5	2	
Strong	3	7	2	
Fierce	2	9	1	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	6	-	5	
Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção
Fireball	1	8	-	1 Chi, Alcance 6
Stunning Shout	5	-	1	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno

Combos: Stunning Shout para Fireball

KARATÊ SHOTOKAN F			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●○○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●●●○○○○○○○	
Bloqueio	●●●○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	
Esportes	●○○○○	●●●●○○○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	6	1	
Forward	4	8	0	
Roundhouse	2	10	0	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	6	1	
Movimento	7	-	4	
Jump	7	-	1	Aérea, Interrupção
Throw	2	8	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Back Roll Throw	3	10	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Foot Sweep	2	8	0	Agachamento, knockdown
Suplex	4	8	1	Apresamento, knockdown

Combos: Short para Back Roll Throw

KARATÊ SHOTOKAN G			
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●●●○○○○○○○	
Bloqueio	●●●○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●○○○○	●●●●○○○○○○○	
Foco	●●○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	5	1	
Forward	4	7	0	
Roundhouse	2	9	0	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	7	-	4	
San He	6	-	-	Absorção dobrada, 1 Chi
Stunning Shout	5	-	0	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno

Combos: San He para Roundhouse

FORÇAS ESPECIAIS A			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●●●○	Chi	
Chute	○○○○○	●○○○○○○○○○○○	
Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●●○	●●●●●●○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	5	3	
Strong	3	7	3	
Fierce	2	9	2	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	6	-	6	
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção
Buffalo Punch	1	11	1	
Spinning Back Fist	2	8	4	
Spinning Knuckle	2	7	6	Role o dano duas vezes, Esquiva de projéteis, 1 FV

Combos: Buffalo Punch para Spinning Knuckle

FORÇAS ESPECIAIS B			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	●●●●○	●○○○○○○○○○○○	
Bloqueio	●○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●●●●○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	5	2	
Strong	3	7	2	
Fierce	2	9	1	
Short	4	7	2	
Forward	3	9	1	
Roundhouse	1	11	1	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	6	-	5	
Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção
Flying Knee Thrust	4	9	3	1 FV, aérea
Tiger Knee	6	9	2	2 FV, Aérea, knockdown

Combos: Nenhum

FORÇAS ESPECIAIS C			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●○○○○○○○○○○○	
Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	●○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●○○○○	●●●●●●○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	4	5	1	
Strong	2	7	1	
Fierce	1	9	0	
Short	3	6	1	
Forward	2	8	0	
Roundhouse	0	10	0	
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	2	5	1	
Movimento	5	-	4	
Jump	5	-	1	Aérea, Interrupção
Punch Defense	6	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas
Kick Defense	6	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas
Foot Sweep	0	9	0	Agachamento, knockdown
Suplex	2	7	1	Apresamento, knockdown
Power Uppercut	1	9	1	Knockdown em aéreas
Spinning Back Fist	1	8	2	

Combos: Nenhum

FORÇAS ESPECIAIS D			
Força	●●●●○	Força	●●●●○
Destreza	●●●●○	Destreza	●●●●○
Vigor	●●●●○	Vigor	●●●●○
Soco	○○○○○	Chi	●○○○○○○○○○○○
Chute	●●○○○	Força de Vontade	□□□□□□□□□□
Bloqueio	○○○○○		
Apresamento	●●●●○		
Esportes	●●●●○		
Foco	○○○○○		
Saúde			
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	5	3	
Forward	4	7	2	
Roundhouse	2	9	2	
Bloqueio				
Apresamento	4	6	1	
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Foot Sweep	2	8	1	Agachamento, knockdown
Air Throw	6	11	3	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar
Throw	2	8	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Hair Throw	2	11	2	Apresamento, Passe pelo hex do alvo, Knockdown, Joga Força hexes

Combos: Nenhum

FORÇAS ESPECIAIS E			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●○○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	●○○○○○○○○○○○
Chute	●●○○○	Força de Vontade	□□□□□□□□□□
Bloqueio	○○○○○		
Apresamento	○○○○○		
Esportes	●●●●○		
Foco	●●●●○		
Saúde			
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	6	3	
Forward	4	8	2	
Roundhouse	2	10	2	
Bloqueio				
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Flying Knee Thrust	5	8	4	1 FV, aérea
Foot Sweep	2	9	1	Agachamento, knockdown
Zen No Mind	-	-	-	1 FV, escolha 3 cartas, aja no fim do turno com uma

Combos: Nenhum

FORÇAS ESPECIAIS F			
Força	●●○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	●○○○○○○○○○○○
Chute	●●●●○	Força de Vontade	□□□□□□□□□□
Bloqueio	●○○○○		
Apresamento	○○○○○		
Esportes	●●○○○		
Foco	●●○○○		
Saúde			
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	5	2	
Forward	4	7	1	
Roundhouse	2	9	1	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	7	-	5	
Flash Kick	3	12	-	1 Chi, 1 FV, knockdown em aéreas
Foot Sweep	2	8	0	Agachamento, knockdown
Punch Defense	6	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas
Kick Defense	6	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas

Combos: Nenhum

FORÇAS ESPECIAIS G			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○
Soco	●○○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●○○○○○○○○○○○	
Bloqueio	●○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●○○○○	●●●●●○○○○○	
Foco	●●●○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	3	1	
Strong	3	5	1	
Fierce	2	7	0	
Short	4	5	1	
Forward	3	7	0	
Roundhouse	1	9	0	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	6	-	4	
Jump	6	-	1	Aérea, Interrupção
Foot Sweep	1	8	0	Agachamento, knockdown
Power Uppercut	2	7	1	Knockdown em aéreas
Sonic Boom	0	10	-	1 Chi, Alcance 6

Combos: Nenhum

SUMÔ A			
Força	●●○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●●○○	●●○○○○○○○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●○○	●●●●●○○○○○	
Foco	●●○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	5	3	
Forward	4	7	2	
Roundhouse	2	9	2	
Bloqueio				
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Flash Kick	3	12	-	1 Chi, 1 FV, knockdown em aéreas

Combos: Movimento para Flash Kick

SUMÔ B			
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●●○○○○○○○○○○○	
Bloqueio	●●●○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●○○○○	●●●●●○○○○○	
Foco	●●○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	4	5	1	
Forward	3	7	0	
Roundhouse	1	9	0	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	6	-	4	
Double-Hit Kick	1	6	0	Role duas vezes em oponente de pé
Foot Sweep	1	8	0	Agachamento, knockdown
Spinning Foot Sweep	1	8	-	1 FV, Agachamento, knockdown, acerta ao redor
San He	5	-	-	Absorção dobrada, 1 Chi

Combos: Nenhum

SUMÔ C			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	○○○○○	●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●○○	●●●●●○○○○○	
Foco	●●○○○	□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio				
Apresamento	4	6	1	
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Bear Hug	3	9	1	Apresamento Sustentado
Air Smash	3	10	2	Aérea, linha reta, mesmo hex
Jumping Shoulder Butt	4	9	2	Esquiva de projéteis, não acerta agachamento
Stunning Shout	5	-	1	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno

Combos: Stunning Shout para Air Smash

SUMÔ D			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●●○○	Chi	
Chute	○○○○○	●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	
Esportes	●○○○○	●●●●●○○○○○	
Foco	●●○○○	□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	4	6	1	
Strong	2	8	1	
Fierce	1	10	0	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio				
Apresamento	2	6	1	
Movimento	5	-	4	
Ear Pop	1	3	0	Ignora Vigor
Bear Hug	1	9	1	Apresamento Sustentado
Throw	0	8	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção

Combos: Ear Pop para Bear Hug

SUMÔ E			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●●●○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	5	2	
Strong	3	7	2	
Fierce	2	9	1	
Short	4	6	2	
Forward	3	8	1	
Roundhouse	1	10	1	
Bloqueio				
Apresamento	3	6	1	
Movimento	6	-	5	
Head Butt	3	9	0	
Head Butt Hold	2	9	1	Apresamento Sustentado
Double-Hit Kick	1	7	1	Role duas vezes em oponente de pé
Knee Basher	2	10	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim

Combos: Head Butt Hold para Knee Basher

SUMÔ F			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●○○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●○○○○	Chi	
Chute	○○○○○	●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●●●○○○○○	
Foco	●●○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	4	3	
Strong	4	6	3	
Fierce	3	8	2	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Head Butt	4	8	1	
Flying Head Butt	4	11	6	1 FV, aérea, linha reta
Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção

Combos: Jump para Flying Head Butt

SUMÔ G			
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	○○○○○	●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●●●○○○○○	
Foco	●●○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	4	5	3	
Strong	2	7	3	
Fierce	1	9	2	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio				
Apresamento				
Movimento	5	-	6	
Jump	5	-	3	Aérea, Interrupção
Air Smash	1	11	2	Aérea, linha reta, mesmo hex
Ice Blast	0		-	2 Chi, 4 sucessos em Força para escapar, Alcance 5

Combos: Nenhum

KICKBOXING OCIDENTAL A			
Força	●●○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●●●○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	3	2	
Strong	4	5	2	
Fierce	3	7	1	
Short	5	4	2	
Forward	4	6	1	
Roundhouse	2	8	1	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	7	-	5	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção
Spinning Back Fist	3	6	3	
Double-Hit Kick	2	5	1	Role duas veze em oponente de pé
Slide Kick	3	7	3	Knockdown
Kippup	-	-	-	

Combos: Slide Kick para Double-Hit Kick

KICKBOXING OCIDENTAL B			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●●●○		●●○○○○○○○○○
Bloqueio	●○○○○		□□□□□□□□□□
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○		●●●●●○○○○○
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	4	6	2	
Forward	3	8	1	
Roundhouse	1	10	1	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	5	1	
Movimento	6	-	5	
Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção
Double-Hit Kick	1	7	1	Role duas vezes em oponente de pé
Double Dread Kick	1	7/10	3	1 FV, bata, empurre e bata o segundo
Knee Basher	2	10	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim

Combos: Nenhum

KICKBOXING OCIDENTAL C			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●●●○	Chi	
Chute	○○○○○		●●○○○○○○○○○
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●●○		●●●●●○○○○○
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	5	3	
Strong	4	7	3	
Fierce	3	9	2	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Spinning Back Fist	3	8	4	
Spinning Knuckle	3	7	6	1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes
Fist Sweep	3	9	1	Agachamento, knockdown

Combos: Nenhum

KICKBOXING OCIDENTAL D			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●○○○		●●○○○○○○○○○
Bloqueio	●○○○○		□□□□□□□□□□
Apresamento	●●●●○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○		●●●●●○○○○○
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	3	6	2	
Forward	2	8	1	
Roundhouse	0	10	1	
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	2	7	1	
Movimento	5	-	5	
Jump	5	-	2	Aérea, Interrupção
Knee Basher	1	10	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim
Throw	0	9	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Back Roll Throw	1	11	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Flying Knee Thrust	3	8	3	1 FV, aérea

Combos: Flying Knee Thrust para Knee Basher

KICKBOXING OCIDENTAL E			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●○○○		●●○○○○○○○○○
Bloqueio	●○○○○		□□□□□□□□□□
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○		●●●●●○○○○○
Foco	●●●○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	4	6	2	
Forward	3	8	1	
Roundhouse	1	10	1	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	6	-	5	
Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção
Flying Knee Thrust	4	8	3	1 FV, aérea
Kippup	-	-	-	
Ice Blast	1	9	-	2 Chi, 4 sucessos em Força para escapar, Alcance 6

Combos: Nenhum

KICKBOXING OCIDENTAL F			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●○○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●○○○		●●○○○○○○○○○
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○		●●●●●○○○○○
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	7	3	
Forward	4	9	2	
Roundhouse	2	11	2	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Slide Kick	3	10	4	
Double-Hit Kick	2	8	2	Role duas vezes em oponente de pé
Double Dread Kick	2	8/11	4	1 FV, bata, empurre e bata o segundo

Combos: Nenhum

KICKBOXING OCIDENTAL G			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	○○○○○		●●○○○○○○○○○
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○		●●●●●○○○○○
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	4	2	
Strong	4	6	2	
Fierce	3	8	1	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	5	1	
Movimento	7	-	5	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção
Brain Cracker	4	7	1	Apresamento Sustentado
Fist Sweep	3	8	0	Agachamento, knockdown
Spinning Back Fist	3	7	3	
Power Uppercut	3	8	1	Knockdown em aéreas

Combos: Spinning Back Fist para Fist Sweep

WU SHU A			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●○○○○		●●●○○○○○○○
Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	
Esportes	●○○○○		●●●●○○○○○○○
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	4	1	
Forward	4	6	0	
Roundhouse	2	8	0	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	6	1	
Movimento	7	-	4	
Jump	7	-	1	Aérea, Interrupção
Air Throw	6	11	1	
Throw	2	8	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Back Roll Throw	3	10	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Wall Spring	6	-	1/3	Precisa quicar

Combos: Forward para Back Roll Throw

WU SHU B			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●●○○		●●●○○○○○○○
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●○○		●●●●○○○○○○○
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	3	7	3	
Forward	2	9	2	
Roundhouse	0	11	2	
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	5	-	6	
Jump	5	-	3	Aérea, Interrupção
Backflip Kick	2	9	2	Bate e move para trás
Foot Sweep	0	10	1	Agachamento, knockdown
Double-Hit Kick	0	8	2	Role duas vezes contra oponente de pé

Combos: Roundhouse para Backflip Kick

WU SHU C			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●●○○	Chi	
Chute	○○○○○		●●●○○○○○○○
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●○○		●●●●○○○○○○○
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	6	3	
Strong	3	8	3	
Fierce	2	10	2	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	6	-	6	
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção
Spinning Back Fist	2	9	4	
Spinning Knuckle	2	8	6	Role o dano duas vezes, Esquiva de projéteis, 1 FV

Combos: Spinning Knuckle para Jab

WU SHU D			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●○○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●●●○○○○○○○	
Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●●○○○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	6	3	
Forward	4	8	2	
Roundhouse	2	10	2	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Backflip Kick	4	8	2	Bate e move para trás
Flying Heel Stomp	4	7	5	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda

Combos: Bloqueio para Roundhouse

WU SHU E			
Força	●●○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●○○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●○○○○	Chi	
Chute	●○○○○	●●●○○○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●●○○○○○○○	
Foco	●●○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	3	3	
Strong	4	5	3	
Fierce	3	7	2	
Short	5	4	3	
Forward	4	6	2	
Roundhouse	2	8	2	
Bloqueio				
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Fireball	1	8	-	1 Chi, Alcance 6

Combos: Jump para Fireball para Fireball

WU SHU F			
Força	●●○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●○○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●●●○○○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●●○○○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	4	5	3	
Forward	3	7	2	
Roundhouse	1	9	2	
Bloqueio				
Apresamento	3	6	1	
Movimento	6	-	6	
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção
Rolling Attack	3	9	7	
Throw	1	8	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Back Roll Throw	2	10	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown

Combos: Rolling Attack para Backroll Throw

WU SHU G			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●○○○○	Chi	
Chute	●●●●○	●●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	●○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●●○	●●●●○○○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	3	3	
Strong	4	5	3	
Fierce	3	7	2	
Short	5	6	3	
Forward	4	8	2	
Roundhouse	2	10	2	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Backflip Kick	4	8	2	Bate e move para trás
Foot Sweep	2	9	1	Agachamento, knockdown

Combos: Jumping Roundhouse para Foot Sweep para Backflip Kick

BOXE A			
Força	●●○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●●●○	Chi	
Chute	○○○○○	●○○○○○○○○○○○	
Bloqueio	●●●●○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●●●○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	4	2	
Strong	4	6	2	
Fierce	3	8	1	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	7	-	5	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção
Buffalo Punch	2	10	1	
Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas
Deflecting Punch	6	5	-	Absorção contra socos
Kippup	-	-	-	

Combos: Deflecting Punch para Buffalo Punch

BOXE B			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●●●○	Chi	
Chute	○○○○○	●○○○○○○○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●●○	●●●●●○○○○○	
Foco	●●○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	5	3	
Strong	4	7	3	
Fierce	3	9	2	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio				
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Jumping Shoulder Butt	4	9	2	Aérea, Esquiva de projéteis
Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida
Spinning Back Fist	3	8	4	

Combos: Spinning Back Fist para Strong

BOXE C

Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	○○○○○		●○○○○○○○○○○○
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○		●●●●●●○○○○○
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	4	2	
Strong	3	6	2	
Fierce	2	8	1	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	5	1	
Movimento	6	-	5	
Head Butt	3	8	0	
Fist Sweep	2	8	0	Agachamento, knockdown
Elbow Smash	5	7	1	
Head Bite	4	8	1	Apresamento Sustentado

Combos: Nenhum

BOXE D

Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	○○○○○		●○○○○○○○○○○○
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○		●●●●●●○○○○○
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	5	2	
Strong	3	7	2	
Fierce	2	9	1	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	6	1	
Movimento	6	-	5	
Fist Sweep	2	9	0	Agachamento, knockdown
Suplex	3	8	1	Apresamento, knockdown
Brain Cracker	3	8	1	Apresamento Sustentado
Kippup	-	-	-	

Combos: Suplex para Brain Cracker

BOXE E

Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●●○○	Chi	
Chute	●○○○○		●○○○○○○○○○○○
Bloqueio	●○○○○		□□□□□□□□□□
Apresamento	●○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○		●●●●●●○○○○○
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	4	6	2	
Strong	2	8	2	
Fierce	1	10	1	
Short	3	5	2	
Forward	2	7	1	
Roundhouse	0	9	1	
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	2	5	1	
Movimento	5	-	5	
Triple Strike	0	7/7/6	-	Ignore o pior dano
Monkey Grab Punch	0	8	3	Ignora Bloqueios
Throw	0		1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Kippup	-	-	-	

Combos: Monkey Grab Punch para Triple Strike

BOXE F

Força ●●●●○ **Percepção** ●●○○○
Destreza ●●●●○ **Inteligência** ●●○○○
Vigor ●●○○○ **Raciocínio** ●●○○○

Soco ●●●●○ **Chi**
Chute ○○○○○ ●○○○○○○○○○
Bloqueio ○○○○○ □□□□□□□□□□
Apresamento ●●○○○ **Força de Vontade**
Esportes ●●○○○ ●●●●●○○○○○
Foco ○○○○○ □□□□□□□□□□

Saúde
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	6	3	
Strong	4	8	3	
Fierce	3	10	2	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio				
Apresamento	4	6	1	
Movimento	7	-	6	
Jump	7		3	Aérea, Interrupção
Head Butt	4	10	1	
Head Butt Hold	3	9	1	Apresamento Sustentado
Flying Head Butt	4	11	6	1 FV, Aérea, linha reta

Combos: Nenhum

BOXE G

Força ●●○○○ **Percepção** ●●○○○
Destreza ●●●●○ **Inteligência** ●●○○○
Vigor ●●●●○ **Raciocínio** ●●○○○

Soco ●●●●○ **Chi**
Chute ○○○○○ ●○○○○○○○○○
Bloqueio ○○○○○ □□□□□□□□□□
Apresamento ○○○○○ **Força de Vontade**
Esportes ●●○○○ ●●●●●○○○○○
Foco ●●○○○ □□□□□□□□□□

Saúde
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	4	2	
Strong	4	6	2	
Fierce	3	8	1	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio				
Apresamento				
Movimento	7	-	5	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção
Power Uppercut	3	8	1	Knockodown em aéreas
Sonic Boom	0	10	-	1 Chi, Alcance 6

Combos: Jab para Power Uppercut

LER DRIT A

Força ●●○○○ **Percepção** ●●○○○
Destreza ●●●●○ **Inteligência** ●●●●○
Vigor ●●●●○ **Raciocínio** ●●●●○

Soco ○○○○○ **Chi**
Chute ●●●●○ ●●●●●○○○○○
Bloqueio ○○○○○ □□□□□□□□□□
Apresamento ○○○○○ **Força de Vontade**
Esportes ●●●●○ ●●○○○○○○○○○
Foco ●●○○○ □□□□□□□□□□

Saúde
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	4	5	3	
Forward	3	7	2	
Roundhouse	1	9	2	
Bloqueio				
Apresamento				
Movimento	6	-	6	
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção
Scissor Kick	3	8	6	1 FV, aérea, role duas vezes
Cobra Charm	3	-	2	1 Chi, Raciocínio + Mistérios resistido, Inteligência para manter

Combos: Nenhum

LER DRIT B			
Força	●●○○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○
Soco	●●●○○	Chi	
Chute	○○○○○	●●●●●○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●○○○○○○○○○○	
Foco	●●●○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	4	2	
Strong	3	6	2	
Fierce	2	8	1	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio				
Apresamento				
Movimento	6	-	5	
Ducking Fierce	2	9	-	
Ear Pop	2	1	1	
Blind	4	-	-	1 Chi, Alcance 7, Int + Foco x Vigor + Mistérios do alvo; Int x Int turno a turno para escapar

Combos: Nenhum

LER DRIT C			
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●●○○	●●●●●○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●○○○○○○○○○○	
Foco	●●●○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	3	6	2	
Forward	2	8	1	
Roundhouse	0	10	1	
Bloqueio				
Apresamento				
Movimento	5	-	-	
Sonic Boom	0	11	-	1 Chi, Alcance 6
Stunning Shout	5	-	0	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno

Combos: Nenhum

LER DRIT D			
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	○○○○○	●●●●●○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	
Esportes	●○○○○	●●○○○○○○○○○○	
Foco	●●●○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	4	4	1	
Strong	2	6	1	
Fierce	1	8	0	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio				
Apresamento				
Movimento	5	-	4	
Brain Cracker	2	7	1	
Shock Treatment	3	13	-	2 Chi, Knockdown, afeta todos adjacentes

Combos: Brain Cracker para Shock Treatment

LER DRIT E			
Força	●●○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●●●●●○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●○○○○○○○○○○	
Foco	●●○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	4	3	
Forward	4	6	2	
Roundhouse	2	8	2	
Bloqueio				
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Flying Heel Stomp	4	6	5	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda
Psychokinetic Channeling	-	-	-	1 Chi, +2 dano em socos e chutes básicos

Combos: Nenhum

LER DRIT F			
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	○○○○○	●●●●●○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●○○○○○○○○○○	
Foco	●●○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	4	6	2	
Strong	2	8	2	
Fierce	1	10	1	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio				
Apresamento				
Movimento	5	-	5	
Spinning Back Fist	1	9	3	
Spinning Knuckle	1	8	5	1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes
Telepathy	-	-	-	1 Chi, comunica entre turnos com Foco colegas

Combos: Nenhum

LER DRIT G			
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●○○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●●●●●○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□	
Apresamento	●○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●○○○○○○○○○○	
Foco	●●○○○	□□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	6	2	
Forward	4	8	1	
Roundhouse	2	10	1	
Bloqueio				
Apresamento	4	5	1	
Movimento	7	-	5	
Slide Kick	3	9	3	Knockdown
Suplex	4	7	1	Apresamento, knockdown
Psychic Rage	1	-	-	1 Chi, Alcance 10, teste resistido de FV, se vencer, alvo em frenesi

Combos: Nenhum

NINJITSU ESPANHOL A			
Força	●●○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●●○○	●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●○○	●●●●●○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	5	3	
Forward	4	7	2	
Roundhouse	2	9	2	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Backflip	7	-	5	1 FV, não é atingido na execução
Backflip Kick	4	7	2	Bate e move para trás
Handstand Kick	3	9	1	Knockdown em aéreas
Kippup	-	-	-	

Combos: Nenhum

NINJITSU ESPANHOL B			
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●○○○○	Chi	
Chute	○○○○○	●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	●○○○○	□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●○○	●●●●●○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	3	3	
Strong	3	5	3	
Fierce	2	7	2	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	6	1	
Movimento	6	-	6	
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção
Monkey Grab Punch	1	5	4	Ignora bloqueios
Choke Throw	2	8	3	Apresamento, aérea, knockdown
Throw	1	8	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes
Air Throw	5	11	3	1 FV, Aérea, Knockdown, Apresamento, Deve interromper no ar

Combos: Monkey Grab Punch para Choke Throw

NINJITSU ESPANHOL C			
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●○○○	Chi	
Chute	●●●○○	●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	●○○○○	□□□□□□□□□	
Apresamento	●○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●●●○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	4	2	
Strong	4	6	2	
Fierce	3	8	1	
Short	5	6	2	
Forward	4	8	1	
Roundhouse	2	10	1	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	4	1	
Movimento	7	-	5	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção
Monkey Grab Punch	2	6	3	Ignora bloqueios
Backflip Kick	4	8	2	Bate e se move para trás
Forward Slide Kick	4	8	2	Knockdown

Combos: Nenhum

NINJITSU ESPANHOL D			
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○
Soco	○○○○○	Chi	●●○○○○○○○○○○
Chute	●●●○○		□□□□□□□□□□
Bloqueio	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□
Esportes	●●●○○		□□□□□□□□□□
Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	3	7	3	
Forward	2	9	2	
Roundhouse	0	11	2	
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	5	-	6	
Jump	5	-	3	Aérea, Interrupção
Wall Spring	4	-	3/5	Precisa quicar
Cobra Charm	2	-	2	1 Chi, Raciocínio + Mistérios resistido, Inteligência para manter

Combos: Cobra Charm para Wall Spring Roundhouse

NINJITSU ESPANHOL E			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	●●○○○○○○○○○○
Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□
Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□
Esportes	●●●○○		□□□□□□□□□□
Foco	●○○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	4	6	3	
Forward	3	8	2	
Roundhouse	1	10	2	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	6	-	6	
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção
Diving Hawk	3	12	5	1 FV, Aérea, linha reta, esquivar de projéteis, mesmo hex
Slide Kick	2	9	4	Knockdown

Combos: Nenhum

NINJITSU ESPANHOL F			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●○○○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	●●○○○○○○○○○○
Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□
Bloqueio	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○
Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□
Esportes	●●●○○		□□□□□□□□□□
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	6	3	
Forward	4	8	2	
Roundhouse	2	10	2	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	7	1	
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Backflip	7	-	5	1 FV, não é atingido na execução
Tumbling Attack	3	6	3	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até mov. acabar
Suplex	4	9	1	Apresamento, knockdown
Air Suplex	3	11	3	Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar

Combos: Nenhum

NINJITSU ESPANHOL G			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	●●○○○○○○○○○
Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□
Bloqueio	●○○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□
Esportes	●●○○○		□□□□□□□□□□
Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	5	3	
Forward	4	7	2	
Roundhouse	2	9	2	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Flying Heel Stomp	4	6	5	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda
Backflip Kick	4	7	2	Bate e move para trás
Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida

Combos: Nenhum

MUAY THAI A			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	●●○○○○○○○○○
Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□
Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□
Esportes	●●○○○		□□□□□□□□□□
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	3	7	3	
Forward	2	9	2	
Roundhouse	0	11	2	
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	5	-	6	
Jump	5	-	3	Aérea, Interrupção
Foot Sweep	0	10	1	Agachamento, knockdown
Flying Knee Thrust	3	9	4	1 FV, aérea
Wounded Knee	0	10	2	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos

Combos: Wounded Knee para Flying Knee Thrust para Flying Knee Thrust

MUAY THAI B			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●○○○	Chi	●●○○○○○○○○○
Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□
Bloqueio	●○○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○
Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□
Esportes	●○○○○		□□□□□□□□□□
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	5	1	
Strong	3	7	1	
Fierce	2	9	0	
Short	4	6	1	
Forward	3	8	0	
Roundhouse	1	10	0	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	6	1	
Movimento	6	-	4	
Jump	6	-	1	Aérea, Interrupção
Brain Cracker	3	8	1	Apresamento Sustentado
Elbow Smash	5	8	1	
Foot Sweep	1	9	0	Agachamento, knockdown
Spinning Back Fist	2	8	2	

Combos: Spinning Back Fisp para Elbow Smash para Brain Cracker

MUAY THAI C			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●○○○	Raciocínio	●●●○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●○○○	●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	
Esportes	●○○○○	●●●●●○○○○○	
Foco	●●○○○	□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	6	1	
Forward	4	8	0	
Roundhouse	2	10	0	
Bloqueio				
Apresamento	4	7	1	
Movimento	7	-	4	
Cobra Charm	2	-	0	1 Chi, Raciocínio + Mistérios resistido, Inteligência para manter
Knee Basher	3	10	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim

Combos: Movimento para Cobra Charm

MUAY THAI D			
Força	●●○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	●●●○○	Chi	
Chute	○○○○○	●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	●○○○○	□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●●●○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	4	2	
Strong	4	6	2	
Fierce	3	8	1	
Short				
Forward				
Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	4	1	
Movimento	7	-	5	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção
Brain Cracker	4	7	1	Apresamento Sustentado
Elbow Smash	6	7	1	
Monkey Grab Punch	2	6	3	Ignora bloqueios

Combos: Monkey Grab Punch para Elbow Smash para Brain Cracker

MUAY THAI E			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●●○○	●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	●●●○○	□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○	●●●●●○○○○○	
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□	
Saúde			
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	3	7	2	
Forward	2	9	1	
Roundhouse	0	11	1	
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	5	-	5	
Jump	5	-	2	Aérea, Interrupção
Foot Sweep	0	10	0	Agachamento, knockdown
Tiger Knee	5	9	2	2 FV, aérea, knockdown, esquiva de projéteis

Combos: Foot Sweep para Tiger Knee

MUAY THAI F			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●●●○		●●○○○○○○○○○
Bloqueio	●○○○○○		□□□□□□□□□□
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●○○○		●●●●●○○○○○
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	4	6	2	
Forward	3	8	1	
Roundhouse	1	10	1	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	5	1	
Movimento	6	-	5	
Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção
Double-Hit Knee	3	6	0	Role duas vezes
Wounded Knee	1	9	1	
Flying Knee Thrust	4	8	3	1 FV, aérea
Knee Basher	2	10	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim

Combos: Nenhum

MUAY THAI G			
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○
Soco	○○○○○	Chi	
Chute	●●●●○		●●○○○○○○○○○
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	
Esportes	●●●●○		●●●●●○○○○○
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□
Saúde			
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			

Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab				
Strong				
Fierce				
Short	5	6	3	
Forward	4	8	2	
Roundhouse	2	10	2	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento				
Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Double-Hit Kick	2	7	2	Role duas vezes contra oponente de pé
Double-Hit Knee	4	6	1	Role duas vezes
Double Dread Kick	2	7/10	4	1 FV, bata, empurre e bata o segundo

Combos: Double-Hit Knee para Double-Hit Kick para Double Dread Kick

LUTADOR ARMADO A				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	Jab				
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○	Strong				
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	Fierce				
Soco	○○○○○	Chi		Short				
Chute	○○○○○	●●○○○○○○○○○○		Forward				
Bloqueio	●○○○○○	□□□□□□□□□□		Roundhouse				
Apresamento	○○○○○			Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Esportes	●●○○○	Força de Vontade		Apresamento				
Foco	●●○○○	●●●●●○○○○○		Movimento	6	-	5	
Nunchaku	●●●○○	□□□□□□□□□□		Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção
Saúde				Stunning Shout	5	-	0	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○				Nunchaku Jab	6	8	2	
□□□□□□□□□□□□□□□□				Nunchaku Strong	4	10	2	
				Nunchaku Fierce	3	12	1	

Combos: Jump para Nunchaku Jab para Nunchaku Fierce

LUTADOR ARMADO B				Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○	Jab				
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○	Strong				
Vigor	●●○○○	Raciocínio	●●○○○	Fierce				
Soco	○○○○○	Chi		Short				
Chute	○○○○○	●●○○○○○○○○○○		Forward				
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□		Roundhouse				
Apresamento	○○○○○			Bloqueio				
Esportes	●●○○○	Força de Vontade		Apresamento				
Foco	●●○○○	●●●●●○○○○○		Movimento	7	-	5	
Bastão	●●●○○	□□□□□□□□□□		Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção
Saúde				Zen no Mind	-	-	-	1 FV, escolha 3 cartas e aja no fim do turno com uma delas
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○				Bastão Jab	6	8	3	
□□□□□□□□□□□□□□□□				Bastão Strong	4	10	3	
				Bastão Fierce	3	12	2	

Combos: Bastão Fierce para Bastão Jab para Bastão Fierce

TABELA PARA SORTEIO DE PRINCIPIANTES

Resultado	Lutador	Página
1	Capoeira A	102
2	Capoeira B	102
3	Capoeira C	102
4	Capoeira D	103
5	Capoeira E	103
6	Capoeira F	103
7	Capoeira G	104
8	Kabaddi A	104
9	Kabaddi B	104
10	Kabaddi C	105
11	Kabaddi D	105
12	Kabaddi E	105
13	Kabaddi F	106
14	Kabaddi G	106
15	Kung Fu A	106
16	Kung Fu B	107
17	Kung Fu C	107
18	Kung Fu D	107
19	Kung Fu E	108
20	Kung Fu F	108
21	Kung Fu G	108
22	L. L. Nativo Americana A	109
23	L. L. Nativo Americana B	109
24	L. L. Nativo Americana C	109
25	L. L. Nativo Americana D	110
26	L. L. Nativo Americana E	110
27	L. L. Nativo Americana F	110
28	L. L. Nativo Americana G	111
29	Sanbo A	111
30	Sanbo B	111
31	Sanbo C	112
32	Sanbo D	112
33	Sanbo E	112
34	Sanbo F	113
35	Sanbo G	113
36	Karatê Shotokan A	113
37	Karatê Shotokan B	114
38	Karatê Shotokan C	114
39	Karatê Shotokan D	114
40	Karatê Shotokan E	115
41	Karatê Shotokan F	115
42	Karatê Shotokan G	115
43	Forças Especiais A	116
44	Forças Especiais B	116
45	Forças Especiais C	116
46	Forças Especiais D	117
47	Forças Especiais E	117
48	Forças Especiais F	117
49	Forças Especiais G	118
50	Sumô A	118

Resultado	Lutador	Página
51	Sumô B	118
52	Sumô C	119
53	Sumô D	119
54	Sumô E	119
55	Sumô F	120
56	Sumô G	120
57	Kickboxing Ocidental A	120
58	Kickboxing Ocidental B	121
59	Kickboxing Ocidental C	121
60	Kickboxing Ocidental D	121
61	Kickboxing Ocidental E	122
62	Kickboxing Ocidental F	122
63	Kickboxing Ocidental G	122
64	Wu Shu A	123
65	Wu Shu B	123
66	Wu Shu C	123
67	Wu Shu D	124
68	Wu Shu E	124
69	Wu Shu F	124
70	Wu Shu G	125
71	Boxe A	125
72	Boxe B	125
73	Boxe C	126
74	Boxe D	126
75	Boxe E	126
76	Boxe F	127
77	Boxe G	127
78	Ler Drit A	127
79	Ler Drit B	128
80	Ler Drit C	128
81	Ler Drit D	128
82	Ler Drit E	129
83	Ler Drit F	129
84	Ler Drit G	129
85	Ninjitsu Espanhol A	130
86	Ninjitsu Espanhol B	130
87	Ninjitsu Espanhol C	130
88	Ninjitsu Espanhol D	131
89	Ninjitsu Espanhol E	131
90	Ninjitsu Espanhol F	131
91	Ninjitsu Espanhol G	132
92	Muay Thai A	132
93	Muay Thai B	132
94	Muay Thai C	133
95	Muay Thai D	133
96	Muay Thai E	133
97	Muay Thai F	134
98	Muay Thai G	134
99	Lutador armado A	135
100	Lutador armado B	135

Apêndice C:

Jogo de Tabuleiro

O Guia do Circuito é uma ótima ferramenta para Narradores, como também é para jogadores explorarem ideias de personagens iniciais ou da evolução dentro de cada estilo. Mas ele também permite outras utilidades dentro de Street Fighter RPG: como um jogo de tabuleiro acompanhando a carreira do personagem até se tornar um Guerreiro Mundial.

Não é segredo que muitos fãs de Street Fighter RPG o utilizam como um jogo de tabuleiro, já que ele possui um sistema de combate altamente tático e com incontáveis variações estratégicas. Com os NPCs presentes neste livro, é possível uma gama gigantesca de oponentes aleatórios para essas experiências. A seguir, elas serão apresentadas em linhas gerais.

JOGO DE TABULEIRO

Street Fighter como um jogo de tabuleiro utiliza as regras do livro básico e do suplemento *Secrets of Shadaloo*. O objetivo é construir um lutador e classificá-lo para o Torneio dos Guerreiros Mundiais, vencendo-o. O jogo pode ser jogado de forma solo ou com um número indefinido de participantes.

As regras são simples: a cada rodada, os jogadores sorteiam seus oponentes com dois dados de 10 lados, como explicado na página 4 e demonstrado na Tabela para Sorteio de Personagens, mais adiante. Uma vez selecionado o oponente, o jogador enfrentará uma versão próxima de seu posto, com no máximo diferença de 1 posto.

Deste modo:

- Posto 1: Enfrenta Posto 1
- Posto 2: Enfrenta Posto 1
- Posto 3: Enfrenta Posto 4
- Posto 4: Enfrenta Posto 4
- Posto 5: Enfrenta Posto 4
- Posto 6: Enfrenta Posto 7
- Posto 7: Enfrenta Posto 7
- Posto 8: Enfrenta Posto 7

Cada ponto no Antecedente Empresário permite rolar mais uma vez o sorteio, caso o jogador esteja insatisfeito com o resultado. A luta será realizada como demonstrada no próximo tópico.

Após cada rodada, todos os jogadores sobem de Posto, recebendo 1 ponto em Atributos, 2 pontos em Habilidades, 2 pontos em Técnicas, 3 pontos em Manobras Especiais, 1 ponto em Antecedentes, 1 Ponto em Chi/Força de Vontade e 1 ponto em Saúde. Dois pontos podem ser trocados por um ponto sobre-humano. O jogador pode guardar pontos para gastar em rodadas futuras.

Na nona rodada, o jogador atinge Posto 9, e deverá enfrentar um Guerreiro Mundial. Faça uma lista com os nomes dos 15 Guerreiros Mundiais (exceto M. Bison) ordenados, colocando duas vezes os nomes dos 3 Reis da Shadaloo e de Ryu, e realize um sorteio com 2d10. O número sorteado entre os 19 possíveis (de 2 a 20) será o adversário dessa nona luta.

O jogo, portanto, terá 9 rodadas. Para se classificar para o Torneio dos Guerreiros Mundiais, o jogador deverá ter obtido pelo menos 6 vitórias nas nove lutas, ou ter vencido o Guerreiro Mundial em sua luta 9. Se não for satisfeita alguma dessas condições, o jogador não participa do Torneio e está fora do jogo.

O Torneio Final será realizado entre os jogadores. O vencedor entre eles enfrentará M. Bison conforme os parâmetros do próximo tópico. Se M. Bison for vencido, o jogador venceu o jogo.

Havendo apenas um jogador, ele deve enfrentar mais um dos outros 15 Guerreiros Mundiais primeiro, utilizando as mesmas regras para o sorteio. Se ele for vencido, então poderá ser feita a luta final contra M. Bison.

O jogo propõe um combate mesclando as divisões, enfrentando oponentes de todas elas. O jogador, contudo, pode optar por lutar na Tradicional, então seus oponentes não poderão usar armas e poderes de Chi (veja mais adiante como lutar); ou na divisão Duelistas. Nesse caso, oponentes que vierem desarmados devem receber a Garra, para oferecer bônus em seus socos básicos, ou,

caso não soque, o Chapéu de Borda Afiada, atirado com Esportes.

Há uma versão mais rápida do jogo: cada jogador realiza três lutas: contra um oponente de Posto 1, outro de Posto 4 e outro de Posto 7. Após cada luta, o personagem recebe 3 pontos em Atributos, 6 em Habilidades, 3 em Antecedentes, 6 em Técnicas, 9 em Manobras Especiais, 3 em Chi ou Força de Vontade e 3 em Saúde. Feita a terceira luta, o jogador enfrenta um Guerreiro Mundial. É preciso vencer duas das três lutas, ou o Guerreiro Mundial, para avançar ao torneio, que transcorre normalmente.

REALIZANDO COMBATES

Street Fighter RPG tem um combate baseado em antecipação e punição, como lutas do mundo real - e de jogos de luta. Um sistema para combate solo precisa manter essas características, e para isso será necessário modificar um pouco a ordem de jogo. Em lutas entre oponentes humanos (Narrador x jogador ou jogador x jogador), utilize o sistema padrão apresentado no livro básico. Para combates solo, contra uma Inteligência Artificial (IA), utilize este sistema.

Ordem de jogo

1) Seleção de cartas: o jogador seleciona sua(s) carta(s), conforme a ação que ele planejou para o turno.

2) Movimento: o jogador se move o quanto quiser, até o limite da manobra. Ele ainda não sabe qual manobra o oponente vai usar.

3) Sorteio da manobra da IA: agora deve ser sorteada a manobra do oponente não controlado por um humano (IA). Se a ficha da IA tiver até 10 manobras, entre básicas e especiais, deve ser rolando 1d10; se ele tiver entre 11 e 19 manobras em sua lista, 2d10; se tiver entre 20 e 27 manobras, 3d10. Os dados são rolados, e o resultado definirá qual manobra é utilizada, de cima para baixo, a partir da primeira manobra da tabela da IA.

Por exemplo: a ficha da IA possui 9 manobras. Portanto, deve ser utilizado 1d10. O jogador rola, e tira 7. Ele começa em seu Jab (1) e vai contando até a sétima manobra; esse oponente não tem chutes, então sua sétima manobra é Spinning Back Fist. Esta será sua ação no turno. Em outro caso, a IA tem 15 Manobras. Então serão rolados 2d10. A conta, neste caso, começa no 2 (o resultado mais baixo em 2d10), que equivalerá ao Jab, a primeira manobra de qualquer tabela. Se cair 17, também será um Jab, pois a lista recomeçará quando o jogador chegar ao final.

Se o jogador considerar complicado e contraintuitivo começar a contar do 2 (para 2d10) ou do 3 (para 3d10), ele pode começar a contar o Jab do 1 nesses casos, afinal, quando a lista se encerrar, ela vai recomeçar, e o Jab e as manobras seguintes ainda serão resultados possíveis, mas apenas com rolagens altas.

É possível enumerar as tabelas no começo da luta, o que tornará os resultados dos dados mais instintivos (sem precisar contar de um em um), mas isso não é necessário, e muitos jogadores vão preferir não rasurar seus livros.

4) Definição da ordem de jogo: uma vez definida a ação da IA, é hora de definir quem é o mais rápido, seguindo as regras do livro básico (Velocidade; se iguais, Raciocínio; se iguais, Percepção; se iguais, lançando um dado cada um até desempatar). Então serão possíveis 2 resultados:

4a. O jogador é o mais rápido: então ele tem o controle do turno. O jogador poderá interromper a ação da IA em qualquer ponto de seu movimento, e uma vez interrompida, a IA não poderá mais se mover. Essa é uma regra específica deste sistema de combate contra uma IA (assim como o fato de o jogador humano sempre se mover primeiro, independente de ser mais lento ou não), representando o controle do tabuleiro por parte do mais rápido. Impedirá, por exemplo, que uma IA mais lenta seja beneficiada e aplique um Apresamento Sustentado só porque o jogador se moveu primeiro para o seu lado. Em um combate normal, o oponente mais lento entraria em seu hexágono, seria interrompido pelo jogador, e este poderia sair do hexágono, evitando ser apesado, por exemplo. Por isso, a IA não poder se mover após ser interrompida representa o controle do mapa pelo jogador que foi mais rápido.

4b. A IA é a mais rápida: a IA tem o controle do turno. O jogador já terá encerrado seu movimento, e a IA poderá agir dentro de sua programação. Se o jogador entrou no hexágono da IA para apesá-la, mas a IA realizará um soco ou chute, ela sairá do hexágono, batendo sem apanhar (veja mais adiante em Ações da IA), por exemplo. Se o jogador se moveu e não alcançou a IA antes de encerrar o Movimento, e no sorteio da manobra a IA for mais rápida, isso significa que o jogador não pode declarar o seu ataque, devendo abandonar sua manobra.

Ações da IA

A IA agirá dentro de uma programação. Ela sempre agirá de uma forma específica, o que possibilita um combate solo.

Ataques: se a IA utilizou um ataque, ela tentará se mover para a maior distância em que esse ataque pode ser realizado, e então o executará. Se for um Apresamento, ela tentará se mover para o mesmo hexágono. Se for um ataque comum de Soco, Chute, Esportes e outros que acertam o oponente no hexágono adjacente, ela tentará se mover para o hexágono adjacente (mesmo se iniciar sua ação no mesmo hexágono do jogador). Se for um projétil com movimento ou outro tipo de ataque a distância (como Psychic Vise ou Extendible Limbs), ela tentará se mover para o limite de alcance de seu ataque. Sendo mais rápido, o jogador sempre poderá interrompê-la e evitar; sendo mais lento, o jogador ficará à sua mercê.

Defesas e movimentos evasivos: nesses casos (Bloqueios, Jump sozinho, Movimento, Wall Spring, etc), a IA sempre tentará ficar numa distância igual à sua Técnica Esportes, em hexágonos, caso tenha movimento, mantendo-se na direção do jogador. Se não puder, ela chegará o mais próximo disso. Por exemplo: a IA está a 6 hexágonos e tem Esportes 4; ela joga Jump, e se move dois hexágonos, ficando a 4 hexágonos do jogador. Em outra situação, a IA está no hexágono adjacente, e joga

Missile Reflection, com Movimento 2. Ela se move esses dois hexágonos e fica a 2 do jogador.

Tanto em ataques quanto em defesas, sempre que a IA for mais rápida que o jogador e receba um ataque de projéteis, caso sua manobra permita se esquivar de projéteis, ela tentará a esquivar primeiro, para, caso consiga, então atacar.

Manobras impossíveis: se o sorteio revelar uma manobra que a IA não pode utilizar no momento (por não ter Chi ou Força de Vontade, ou, ainda, no caso de ter recebido um Weight e sair uma Manobra Aérea, ou mesmo sair Pin e não houver nenhum alvo atordoado ou que sofre knockdown no turno anterior, dentre outras impossibilidades), sorteie novamente. Manobras que não são jogadas nos turnos, como Kippup, Breakfall, Telepathy, dentre outras, sequer deverão entrar no sorteio.

Manobras de uso estrito e específico: se a IA está presa num Apresamento Sustentado e possui Grappling Defense ou Disengage, ela obrigatoriamente as utilizará. Se possuir as duas, sorteie; 1-5 Grappling Defense, 6-10 Disengage.

Manobras que não são jogadas sozinhas: nesses casos, será preciso sortear a ação que será jogada em conjunto com a manobra. Se o resultado se repetir, jogue de novo. A seguir, exemplos que servirão de linha-guia para essas situações:

- Toughskin (não pode ser jogada sozinha): sorteie a outra manobra.

- Turn Punch: ele será ativado; sorteie a outra manobra. Nos próximos turnos, jogue 1d10; se sair um resultado de 1 a 5, o NPC utiliza o Turn Punch como sua ação.

- Jump: jogue 1d10: 1-3 é usado com um golpe fraco (Jab/Short); 4-6 é usado com um golpe médio (Strong/Forward); 7-9 é usado com um golpe forte (Fierce/Roundhouse); 10 é usado sozinho. Se o lutador soca e chuta, jogue mais 1d10: 1-5 é usado com soco; 6-10 é usado com chute.

- Psychokinetic Channeling: como o Jump, mas o 10, assim como 7-9, resulta em golpe forte.

- Rekka Ken: como o Jump, mas o 10, assim como 7-9, resulta em soco forte (Fierce). Não precisa do segundo dado.

- Zen no Mind: a IA será atingida normalmente; se ela estiver de pé após receber o golpe, sorteie uma de suas manobras e utilize imediatamente como sua ação.

- Combos: sempre que uma IA iniciar um combo, ela tem 70% de chance de continuá-lo no(s) próximo(s) turno(s); role 1d10, 1-7 ela continua o combo; 8-10 ela utilizará outra manobra, a ser sorteada. Se no sorteio, cair exatamente a continuação do combo, a IA continua a sequência. Se a IA tiver mais de um combo iniciando com a mesma manobra, sorteie qual combo ela continua (se forem 2 combos, 1-5 para o primeiro, 6-10 para o segundo; se forem 3 combos, 1-3 para o primeiro, 4-6 para o segundo, 7-10 para o terceiro).

- Manobra de Interrupção (Abort): a IA geralmente não aborta, mas se o jogador quiser incluir essa complicação, sempre que a IA for receber mais dados de dano que o dobro de seu Vigor, ela poderá abortar para Bloqueio; e se for receber um projétil, poderá abortar para Jump. Role 1d10, 1-7 ela não aborta, e 8-10 ela aborta.

Combates de equipes

Em geral, essas regras são necessárias num jogo solo, 1x1. Mas também podem ser usadas para lutas cooperativas, em que jogadores humanos enfrentam IAs. Neste caso, basta usar as regras apresentadas acima, com os jogadores escolhendo suas manobras e o mais lento entre eles começando. Sempre que uma IA for alvo de um ataque, então será sorteada sua manobra, e ela entrará em ação.

Outro jogador poderá interromper essa IA que já tem uma ação, e inclusive atacá-la, realizando táticas de equipe. Se o jogador interromper, e atacar outra IA, então se procede normalmente com o sorteio da ação dessa segunda IA, na ordem de jogo aqui apresentada.

Ao fim das ações dos jogadores e das IAs que foram atacadas, IAs que ainda não tiverem ações terão seus movimentos sorteados. Se forem ataques, elas tentarão atacar os oponentes mais próximos delas. Se forem defesas/evasões, elas se movimentarão tomando como base também o oponente mais próximo, no momento do início de sua ação.

Modo Hard (complicações)

É possível tornar esse modelo ainda mais complexo, com decisões táticas mais fortes por parte da IA. A seguir, algumas sugestões:

- Projéteis: uma IA inteligente os usará de uma distância em que não consegue atacar com seus golpes físicos. Sempre que uma IA com projéteis estiver a uma distância que não consiga atacar fisicamente, role 1d10; 1-5, ela utiliza um projétil (se tiver mais de um, basta sortear qual deles); 6-10, ela utiliza Movimento e se aproxima, entrando na distância padrão de suas evasões. Se a IA não tiver projéteis, ela sempre tentará se aproximar quando a distância for maior que a de seus ataques; 1-5, com Jump sozinho; 6-10, com Movimento.

- Escolha inteligente: sempre que um jogador estiver com Saúde 1 ou 2, a IA escolherá apenas seus golpes mais rápidos. Sorteie manobras com Velocidade superior à sua Destreza (para golpes físicos) ou Raciocínio (para poderes), ignorando as outras. Dano massivo não é mais necessário, e a IA pode preferir resolver logo a luta.

- Set planejado de manobras: é possível reduzir as manobras utilizáveis da IA com base no senso tático. Uma ficha com Soco 4 e Chute 1 não teria motivo para utilizar Chutes Básicos (exceto contra um oponente com Punch Defense e/ou Deflecting Punch), por exemplo. Na análise antes da luta, essas manobras podem ser definidas como fora do sorteio, assim como Fireball para quem possui Improved Fireball, ou Throw para quem possui Back Roll Throw. Reduzir o set para o sorteio, além de tornar a IA mais inteligente, facilita também as rolagens de dados, podendo diminuir a quantidade de dados rolados. E esse set pode até mesmo mudar no meio de uma luta: um oponente que inicialmente não chutaria, após receber um Punch Defense ou Deflecting Punch pode voltar a chutar. Defina o set e as possíveis mudanças de acordo com condições de luta, e a IA será mais difícil.

JOGO DE AVENTURAS

O jogo de tabuleiro foi planejado para apenas lutas em torneios, com a versão mais longa (com 9 lutas + torneio final) e a mais curta (com 4 lutas + torneio final). É possível, contudo, que ele tenha mais profundidade e se torne um jogo de aventuras, com ação fora da arena antes de cada torneio. Neste caso, ele funcionará praticamente como um RPG solo ou um RPG cooperativo (sem Narrador).

Cada rodada do jogo (equivalente a cada Posto) terá, portanto, duas fases:

- Aventura;
- Torneio.

Na fase da aventura, o(s) jogador(es) chega(m) ao local do torneio, e então há o chamado para uma aventura. É preciso sortear no dado o que acontece. Serão três sorteios: o tipo de missão, aonde ela deve ser realizada e qual é o desafio. Role 1d10 para cada quesito, podendo ser geradas 1.000 missões diferentes.

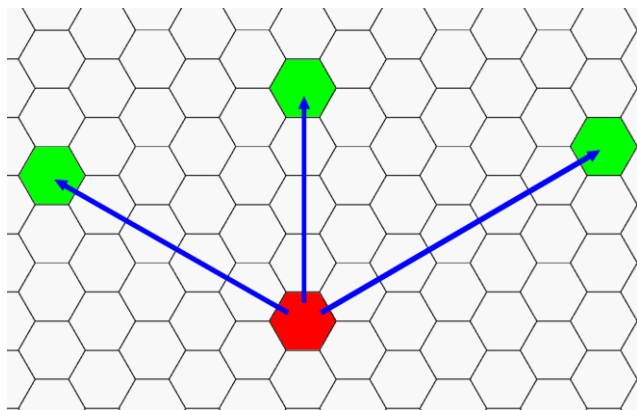
O tipo da missão funciona mais como um background, caso o grupo queira tratar como um RPG cooperativo, ou o jogador solo queira realmente contar uma história.

Para o local da missão, é possível desenhar mapas, ou utilizar aqueles que apareceram nos livros oficiais de Street Fighter, ou ainda no suplemento fanmade World Tour.

O Desafio é considerando cada personagem. Se houver dois jogadores, portanto, ele será dobrado. Se houver quatro, será quadruplicado. Assim como no padrão do boardgame, use para os vilões o modo combate solo apresentado nas páginas anteriores.

O Desafio deve ser condizente com o Posto. Para Posto 1-2, sorteie apenas um desafio. Para Posto 3-5, sorteie duas vezes, resultando em dois desafiantes que lutarão juntos contra o personagem. E para Posto 6-8, sorteie três vezes, resultando em três desafiantes. Antes do Torneio dos Guerreiros Mundiais, sorteie quatro vezes os oponentes para o desafio final.

Primeiro o jogador se posiciona no mapa, e em seguida sorteia e posiciona seus oponentes. Eles serão posicionados à distância determinada na lista ao lado, seguindo linhas hexagonais retas diferentes a partir do personagem (o jogador escolhe quais linhas usar), como no exemplo da figura.



No caso de mais de um jogador estar participando, todos posicionarão seus personagens como quiserem no mapa. Em seguida serão sorteados os oponentes e posicionados. É possível (embora pouco provável) que mais de um oponente fique no mesmo hexágono no caso de haver vários jogadores. Se isso ocorrer, posicione sem problemas e siga o jogo.

Tipo de missão

1. Impedir uma transação de drogas da Shadaloo
2. Impedir uma transação de armas da Shadaloo
3. Resgatar um refém
4. Impedir um atentado a bomba
5. Capturar em flagrante um político criminoso
6. Proteger um sensei atacado pela Shadaloo
7. Ajudar um Guerreiro Mundial em perigo
8. Impedir um atentado a um político ou líder local
9. Impressionar um sensei
10. Limpar o nome do time de uma conspiração

Local da missão

1. Docas
2. Dojô de artes marciais
3. Beco
4. Área rural
5. Evento de luxo
6. Cassino
7. Área selvagem
8. Base militar
9. Bairro pobre
10. Fábrica

Desafio

1. Valentão a 3 hexágonos
2. Gângster a 6 hexágonos com arma sacada
3. Genin a 6 hexágonos com shurikens
4. Policial a 5 hexágonos sem a arma na mão
5. SWAT a 4 hexágonos
6. Profissional a 3 hexágonos com arma sacada
7. Veterano a 3 hexágonos sem arma na mão
8. Agente Carta Branca a 5 hexágonos com cápsulas de dormir
9. Guerreiro a 3 hexágonos
10. Jonin a 5 hexágonos com katana

A missão, além de uma parte divertida do jogo, tem consequências: se ela for bem-sucedida, há ganho de Renome (5 pontos temporários de Glória e de Honra), total recuperação dos danos, Chi e Força de Vontade gastos, e 1 ponto para gastar livremente em Habilidades.

Se ela for mal sucedida, não há nenhum ganho, e pode haver danos agravados e Chi e Força de Vontade gastos para a luta torneio, que será a fase seguinte da rodada (mas eles podem ser recuperados com um teste de Honra, como nas regras padrão).

Toda rodada de jogo se iniciará com uma Aventura e se encerrará com o Torneio, tanto no jogo longo, como no jogo rápido. Se o(s) jogador(es) quiser(em), é possível inventar nomes, personalidades, frases de efeitos e outros detalhes dos oponentes e de quem está envolvido na trama – ou, com um oráculo, sortear tudo isso.

STREET FIGHTER

Guia do Circuito Básico

QUERREIROS DE TODOS OS ESTILOS!

Guia do Circuito - Básico é um suplemento com personagens de todos os estilos do jogo original em vários níveis de desenvolvimento, sendo um recurso essencial para narradores!

Guia do Circuito - Básico contém:

- *Estatísticas de lutadores de todos os estilos em postos baixos, medianos e altos, para serem utilizados em campanha!*
- *Novos laçaios e guerreiros!*
- *Orientações para simular outros estilos utilizando Street Fighter: O Jogo de RPG!*

Este suplemento deve ser usado em conjunto com Street Fighter: O Jogo de RPG.

