



**MATERIAL DE JOGO:
SUPER-HEROIS**



**MATERIAL DE JOGO:
ESCOLA DE COMBOS**



**MANOBRA DO MÊS:
PROVOCAÇÕES**



**MATERIAL DE JOGO:
ESTILOS ARMADOS**



**KABUKI TOWN:
DOJÓ YAMADA**

PUNHO DO GUERREIRO

EDIÇÃO 22 ANO 4

KENGAN ASHURA

PARA Street Fighter RPG

E MAIS:

**NOVO ANTECEDENTE:
CONTROLE CORPORAL**



SUMÁRIO

- 3 MATERIAL DE JOGO**
Super-Heróis em SFRPG; Kenjutsu e estilos armados; Escola de combos V
- 17 KARYU DENSETSU**
Combate Narrativo-Tático
- 19 KABUKI TOWN**
Dojô Yamada
- 21 MANOBRA DO MÊS**
Taunt
- 22 LENDAS DO CIRCUITO**
Ohma Tokita
- 24 ESPECIAL**
Novo Antecedente: Controle Corporal

EXPEDIENTE

Editor: Eric M. Souza

Textos: Dimitri Damiani, Eric M. Souza, Gabriel Tabatcheik, Giovane do Monte e Marcos Amaral

Mapas: Eric M. Souza

Projeto Gráfico e Diagramação: Rafael Bezerra

Capa: Eric M. Souza e Rafael Bezerra

O PUNHO DO GUERREIRO #21 iniciou com o especial Escola de Combos com builds para todos os estilos, missão que agora é concluída no PUNHO DO GUERREIRO #22, incluindo builds genéricas, adaptáveis a todos os estilos, e de cibernéticos. Fazer um novo personagem agora será mais rápido do que nunca.

Estilos armados. Quando Andrew Lucas expôs duas propostas de suplementos para a White Wolf, ficou claro que uma iria no caminho adotado pelo Secrets of Shadoloo, e outra acabou se tornando o Contenders. Contudo, ele tinha ideias interessantes para personagens totalmente dedicados a suas armas, algo que nunca aconteceu em materiais oficiais. Pensando nisso, expandimos a matéria original de Giovane do Monte sobre Kenjutsu para toda uma ideia sobre como criar estilos armados.

Kengan Ashura é um anime de artes marciais que fez muito sucesso no ocidente ao ser colocado no catálogo da Netflix. Kengan não é muito parecido com Street Fighter RPG: pelo contrário, Kengan é PRATICAMENTE SFRPG! O circuito Kengan, o modo como funcionam as lutas, os estilos marciais, tudo evoca uma campanha de Street Fighter.

Assim, Ohma Tokita é a Lenda do Circuito desta edição, que também traz um novo Antecedente para representar os usos extremos do corpo humano vistos na série.

NÓS VAMOS AO ENCONTRO DO MAIS FORTE!

SUPER-HERÓIS EM SFRPG

Street Fighter é um RPG temático, e ele é cheio de fãs 25 anos após seu encerramento (ou 20, no caso do Brasil) porque, obviamente, é muito bem construído e original em suas mecânicas, mas também por ter feito emulação de gênero quando isso não era tão comum.

Ele funciona perfeitamente para o que se propõe: simular jogos de luta e artes marciais fantásticas. Com um pequeno esforço (simplesmente proibindo poderes e golpes fantásticos), ele também simula como nenhum outro RPG artes marciais do mundo real.

Mas por que usá-lo para super-heróis? Há diversos jogos dedicados a isso, e nunca foi o objetivo de Street Fighter narrar aventuras de HQs ou filmes de super-heróis. Street Fighter está mais preocupado em qual golpe pega primeiro e se sua técnica derruba o oponente, plots não comuns no gênero de super-heróis.

Mesmo muitos animes não têm essa preocupação, funcionando mais como níveis de poder e alternância de turnos (cada personagem tem a sua vez de agir), e sistemas dedicados a animes funcionariam melhor. Karyu Densetsu receberia melhor Yu Yu Hakusho ou Dragon Ball que Street Fighter.

Contudo, existe um motivo para colocar super-heróis em Street Fighter: jogos de luta com super-heróis. Mais especificamente, jogos de luta em que super-heróis enfrentavam Street Fighters.

O **PUNHO DO GUERREIRO #14** abordou esses jogos, com as mecânicas para simulá-los e dicas de fichas para utilizar super-heróis. Muitas dessas fichas são de edições dos anos 90 e 2000 da Dragão Brasil, que não tiveram acesso aos suplementos, e que também pensavam em utilizar SFRPG como um jogo genérico para poderes e lutas fantásticas – o que ele não é, o foco é artes marciais fantásticas e jogos de luta.

Adaptar super-heróis para Street Fighter RPG depende de compreender a lógica do sistema:

A) OS NÍVEIS NÃO SÃO SEMELHANTES AOS DO MUNDO DAS TREVAS, o jogo é muito mais heroico: embora muitos textos sejam copy/paste dos textos dos livros do WoD, em Street Fighter, gastando 1 Força de Vontade e tendo UM ÚNICO SUCESSO em Força, você joga pessoas através de paredes (The Perfect Warrior); com bons pontos em Soco, você bate através de concreto e deixa marcas em placas de metal;

B) OS FEITOS HEROICOS SÃO MANIFESTADOS COM MANOBRAS ESPECIAIS: ao invés de super Força, você usa Shockwave e destrói o chão e estruturas de edifícios; com Esportes alto e Light Feet, você salta distâncias gigantescas; com um mero Wall Spring, você pula na parede, toma impulso e pula mais longe ainda (como Homem Aranha); ao invés de muita força e resistência, com San He você simplesmente não pode ser movido, precisando testar apenas no caso de objetos muito grandes em movimento; todos os poderes e feitos heroicos se resolvem com as Manobras Especiais.

Com essa percepção, é possível realizar uma adaptação coerente de super-heróis para um crossover, ou uma aventura *beat 'em up* estilo X-Men Mutant Apocalypse. O **PUNHO DO GUERREIRO** já trouxe os Mega Atributos de Aberrant em edições passadas; essa, porém, é uma visão diferente, que permitiria hackear SFRPG para jogar com super-heróis dentro dos

conceitos das HQs (foi usado, inclusive, com Mega Força, Mega Destreza, Mega Vigor e Mega Foco). A função do **PUNHO DO GUERREIRO** é ser uma construção colaborativa com diversas visões e opções — a partir daí, cada grupo decide o que é melhor para sua mesa de jogo.

Alguns exemplos de Manobras Especiais que representariam bem os poderes de cada super-herói:

Aquaman: Elemental (água), Drench, Drain, Sense Element, Heal, Envelop

Avalanche: Shockwave

Banshee: Flight, Stunning Shout

Blob: San He, Shockwave

Caçador de Marte: Elemental (ar), Flight, Air Blast, Push, Telepathy, Ghost Form, Elemental Stride, Toughskin, San He

Capitão América: Missile Reflection, Energy Reflection, Wall Spring

Ciclope: Sonic Boom (o descontrole do poder foi abordado no **PUNHO DO GUERREIRO #14**)

Colossus: Elemental (terra), Elem. Skin, Toughskin
Gambit: Fireball

Groxo: Híbrido Animal (sapo), Extendible Limbs, Wall Spring, Acid Breath

Homem Aranha: Light Feet, Wall Spring, San He, Sakki, Ice Blast pode simular as teias (ou ainda a manobra Net da adaptação de Mortal Kombat)

Homem Elástico: Extendible Limbs, Toughskin

Hulk: Light Feet, Shockwave, San He, Toughskin

Luke Cage: Toughskin

Mercúrio: Speed of the Mongoose, Light Feet

Superman clássico: Ice blast, Fireball, Light Feet, Elemental (ar), Flight

Tempestade: Elemental (ar), Flight, Air Blast, Push, Vacuum, Sense Element, Elemental Skin, Shock Treatment, Sonic Boom

Thor: Elemental (ar), Flight, Shock Treatment, Shockwave, Sonic Boom

Tocha Humana: Elemental (fogo), Flaming Fist, Fire Strike, Heatwave, Fireball, Improved Fireball, Elemental Skin

Xavier: Telepathy, Mind Reading, Psychic Vise, Psychic Rage, Mind Control

Wolverine: Híbrido Animal, Habilidade Natural Regeneração, Claw, Regeneration

ERIC "MUSASHI" SOUZA
& MARCOS AMARAL



KENJUTSU E ESTILOS ARMADOS

KENJUSTU E KENDÔ. Estas são artes irmãs, que ensinam o domínio sobre a espada Katana – grande arma dos antigos samurais e de muitos heróis modernos do cinema e televisão.

Kendô é uma versão mais esportiva e artística do uso da Katana. É ensinado em muitas academias no mundo inteiro e qualquer um pode aprender. No treinamento e competições, os praticantes usam de uma espada de madeira maciça, semelhante à Katana, chamada bokken, bem como de armaduras acolchoadas que cobrem praticamente todo o corpo.

Kenjutsu é mais agressivo e letal. Uma arte antiga de manuseio da espada. Nos treinos, o praticante utiliza apenas roupas comuns e leves, e substitui a katana pela shinai – uma espada feita de tiras de bambu.

Chi inicial: 3

Força de Vontade inicial: 4

MANOBRAS ESPECIAIS

Bloqueio: Sword Defense (2), Sword Deflection (2)

Apresamento: Merciless Blade (1), Stunning Strike (1)

Espada: Breeze Blades (1), Destruction Cyclone (5), Dragon Claw (4), Dragon Fury (4), Fire Dragon Blades (5), laido (2), Twin Blades Strike (1), Wind Blades (3)

NOVAS MANOBRAS ESPECIAIS

Bloqueio

Sword Defense

Pré-requisitos: Bloqueio ●●, Espada ●●

Pontos de Poder: Kendô/Kenjutsu 2; Outros 3

Funciona como Punch Defense ou Kick Defense, mas apenas para ataques de Espadas.

Sword Deflection

Pré-requisitos: Bloqueio ●●●, Espada ●●, Sword Defense

Pontos de Poder: Kendô/Kenjutsu 2; Outros 3

Funciona como Deflecting Punch, mas para Espadas.

Apresamento

Stunning Strike

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Espada ●

Pontos de Poder: Kendô/Kenjutsu 1. O atacante usa o cabo da espada para bater contra a cabeça do adversário, em uma região vulnerável.

Sistema: o adversário conta com metade do Vigor para absorver. Se ele bloquear, a manobra perde esse efeito.

Custo: Nenhum.

Velocidade: +1

Dano: -1

Movimento: -1



Merciless Blade

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Faca ●

Pontos de Poder: Kendô/Kenjutsu 1

O atacante agarra o oponente, puxa-o para si e desfere, então, um ataque com a Wakizashi. É necessário ter uma mão livre e a Wakizashi na outra mão para executar esta manobra. O atacante pode esfaquear a vítima por longo tempo, como num Apresamento Sustentado

Sistema: Este é um Apresamento Sustentado, com o dano baseado na Técnica de Faca.

Custo: Nenhum.

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: Um.

Espada

Breeze Blades

Pré-requisitos: Espada ●●●

Pontos de Poder: Kendô/Kenjutsu 1; Outros 2

Dois ataques sequenciais com a espada.

Sistema: role o dano duas vezes, com os modificadores abaixo. Oponentes interrompidos em meio de Manobras Aéreas ou de Agachamento só são atingidos pelo primeiro dano.

Custo: Nenhum.

Velocidade: -2

Dano: +1

Movimento: -1

Destruction Cyclone

Pré-requisitos: Espada ●●●●, Esportes ●●●

Pontos de Poder: Kendô/Kenjutsu 5

Um tufão cortante que passa pelos adversários e arranca-lhes seu sangue! O personagem que executa essa manobra gira numa velocidade impressionante, levando a espada consigo no rodopio, empunhada ao contrário (voltada para trás) e um tanto inclinada. Com essa manobra, muitos adversários certamente passarão a temê-lo.

Sistema: o lutador atinge todos os oponentes que estiverem à volta. O dano deve ser rolado separadamente para cada um. Todos os oponentes que tiverem sido atingidos são jogados um hexágono para trás, na direção oposta do atacante.

Como em Hurricane Kick, o atacante agora passa a viajar em linha reta pelos hexágonos, causando dano outra vez para cada hexágono em que entrar, jogando adversários para trás e assim sucessivamente, até que ele decida parar ou até que acabe seu movimento. Oponentes que bloqueiem podem continuar bloqueando a cada ataque que sofrerem. Os danos não se combinam para atordoar, como na maioria das Manobras de Múltiplo Impacto.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: -1

Movimento: -1

Dragon Claw

Pré-requisitos: Espada ●●●●

Pontos de Poder: Kendô/Kenjutsu 4; Outros 5

Tatue a carcaça de seus adversários com uma bela cicatriz de corte! Este é um ataque em diagonal, de grande potência, que sobe do lado destro do atacante para o lado oposto.

Sistema: oponentes no solo que sofram dano são jogados a um hexágono de distância do atacante, na direção oposta do ataque. Aqueles que estiverem bloqueando não são jogados para trás. Oponentes aéreos sofrem knockdown (queda).

Custo: 1 Força de Vontade.

Velocidade: +0

Dano: +5

Movimento: Zero.

Dragon Fury

Pré-requisitos: Espada ●●●●, Esportes ●●●, Foco ●, Jump

Pontos de Poder: Kendô/Kenjutsu 4

O lutador salta para atacar o oponente, plana por um curto tempo e então cai com sua lâmina para cortar mortalmente seu inimigo.

Sistema: apesar de envolver um salto, esta manobra não pode ser usada como Manobra de Interrupção para pular sobre projéteis e então atacar, como o Jump básico. O salto é bastante baixo, por isso, Dragon Fury não é considerada uma Manobra Aérea.

Custo: 1 Força de Vontade.

Velocidade: -1

Dano: +5

Movimento: +1

Fire Dragon Blades

Pré-requisitos: Espada ●●●●●, Wind Blades

Pontos de Poder: Kendô/Kenjutsu 5.

As vítimas sobreviventes deste raro ataque jamais puderam descrevê-lo sem começarem imediatamente a chorar por suas cicatrizes. Elas dizem ter visto apenas o brilho da lâmina da espada que, refletindo a luz do sol, fazia com que a incontável saraivada de ataques do espadachim tomasse o aspecto de chamas em cone, como a baforada de um dragão.

Sistema: ao executar esta manobra, o jogador escolhe três hexágonos adjacentes aos de seu

personagem para serem atacados pelas Chamas do Dragão!

Todos os adversários nesses hexágonos são atingidos três vezes (três rolamentos de dano), com os seguintes modificadores.

Custo: 2 Força de Vontade.

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: Zero.

CRIANDO ESTILOS ARMADOS

A ideia é simples: escolha uma manobra, mude seu nome, troque a Técnica principal pela Técnica da arma, e voilà! Esse é um tipo de personagem dependente da arma: ele é totalmente dedicado a ela, e não sabe fazer muita coisa com os punhos. De fato, usar manobras poderosas com armas é uma grande vantagem. Por outro lado, o personagem ficará praticamente indefeso se desarmado.

Estilos dedicados a armas

Um estilo dedicado a armas possui uma lista de 12 Manobras Especiais. O jogador deve escolhê-las com coerência, adicionando a Técnica da arma no mesmo nível da Técnica principal da manobra. Por exemplo: Luiz quer que seu lutador realize Neck Choke com Nunchaku. Ele muda seu nome para Nunchaku Choke, e a manobra possui as mesmas regras do Neck Choke, porém pedindo Nunchaku 3 além de Apresamento 3, e utilizando os pontos em Nunchaku para o cálculo do dano.

Obviamente, o jogador deverá incluir os pré-requisitos também em sua lista. Por exemplo: Hair Throw tem Throw como pré-requisito.





Se um jogador quiser adicionar ao seu estilo armado um Whip Hair Throw (versão do Hair Throw com Chicote/Corrente), ele precisa também adicionar Whip Throw. Throw é uma manobra de Apresamento. É preciso “criar” sua versão de Chicote/Corrente para adicionar sua evolução.

Na hora de pagar os Pontos de Poder, o estilo armado pagará o custo mais baixo +1. O Whip Hair Throw custará 3 Pontos de Poder para o lutador armado, que é o mais baixo +1 para o Hair Throw original.

Algumas das manobras apresentadas para Kendô/Kenjutsu podem ser utilizadas, e não apenas no caso de Espadas: todas elas podem ser convertidas para outras Técnicas de armas (Sword Defense e Sword Deflection, por exemplo, poderiam se tornar Spear Defense, ou ainda Axe Deflection, substituindo a Técnica por Lança no primeiro caso, e Machado no segundo). Nesse caso, basta o novo estilo armado pagar o mesmo custo do Kenjutsu para as manobras.

Iaido

Pré-requisito: Espada ●●

Pontos de Poder: Kendô/Kenjutsu 2.

O ofensor retira sua espada da bainha num movimento rápido e semicircular, após ter agarrado a bainha com uma de suas mãos, que passará a ser sua mão livre. Esta é uma das poucas Manobras conhecidas em que o atacante causa danos aos oponentes no mesmo movimento de saque da arma.

Sistema: Após executada essa manobra, devido ao afastamento exacerbado do braço que atacou em relação ao corpo, o personagem sofre uma penalidade de -1 na Velocidade de sua próxima Manobra (no turno seguinte), se ela for uma Manobra de Katana (por esse motivo, alguns lutadores preferem seguir com um ataque com a bainha, como se ela fosse um pequeno bastão).

Custo: Nenhum.

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: Zero.



Twin Blades Strike

Pré-requisitos: Espada ●●, Faca ●●

Pontos de Poder: Kendô/Kenjutsu 1

O lutador executa um ataque normal com a katana, seguido de um ataque rápido da Wakizashi.

Sistema: O primeiro dano é baseado em Espada, o segundo em Faca. Se o oponente puder ser atordoado pelo primeiro dano, cairá ao chão (knockdown) ao sofrer o segundo. Oponentes interrompidos em meio de Manobras Aéreas ou de Agachamento só são atingidos pelo primeiro dano e sofrem Knockdown automaticamente, se sofrerem dano.

Custo: Nenhum.

Velocidade: +0

Dano: +1(Espada), +1(Faca)

Movimento: +0

Wind Blades

Pré-requisitos: Espada ●●●●, Breeze Blades

Pontos de Poder: Kendô/Kenjutsu 3.

Uma saraivada de ataques suaves com a parte afastada da lâmina da katana e sua ponta.

Sistema: role o dano três vezes, com os seguintes modificadores.

Custo: 1 Força de Vontade.

Velocidade: -2

Dano: +1

Movimento: -3



ARMADURAS

Armadura de Kendô

Esta armadura acolchoada, utilizada em treinamentos e torneios, cobre o rosto com uma máscara, os ombros, o torso, as costas, o abdome, a pelve e as canelas.

Dá certa lentidão ao usuário, mas evita que ele seja espancado.

Proteção: +3 na Absorção; testes de dano sofridos passam a serem feitos com dificuldade 7.

Penalidade: -2 em Velocidade, Movimento e Paradas de Dados para testes de Destreza/Esportes.

Armadura de Samurai

A armadura clássica do herói da honra oriental. Composta de um elmo, um colete de couro – que ficará por baixo de toda a cobertura metálica – e das mesmas partes da armadura de treino do Kendô, sendo feita de metal.

Proteção: +4 ou +5; testes de dano sofridos com dificuldade 7.

Penalidade: -3 na Velocidade, Movimento e Paradas de Dados para testes de Destreza/Esportes.

OUTROS ESTILOS ARMADOS

O livro básico de Street Fighter ofereceu regras simples e eficazes para armas, e prometeu, em futuros suplementos, trabalhar melhor duelistas. Andrew J. Lucas, autor do Guia do Jogador e colaborador do Contenders, revelou recentemente um projeto de um livro sobre duelistas, que traria a possibilidade de criar personagens dedicados a armas e também personagens que sabem lutar com armas e sem armas (crosstraining, como ele denominou).

De fato, o Contenders trabalhou nessa segunda opção, apenas, correlacionando estilos com armas, trazendo uma lista de novas armas e possibilidades de usá-las com manobras (como Espadas Gancho com Monkey Grab Punch e Estrangulador com Apresamento). Isso cobre o crosstraining, mas e os estilos dedicados a armas?

É possível uma regra simplificada para cobrir essa possibilidade, sem precisar criar uma grande lista de manobras, mas trabalhando em cima das manobras existentes (coisa que o próprio Kendô/Kenjutsu apresentado nesta matéria fez). Confira nos quadros como fazê-lo.

ERIC "MUSASHI" SOUZA, GABRIEL TABATCHEIK
E GIOVANE DO MONTE



ESCOLA DE COMBOS V

O **PUNHO DO GUERREIRO #21** trouxe builds iniciais para boa parte dos estilos do jogo, auxiliando jogadores a montarem seus personagens. Agora, como prometido, vêm as builds dos estilos restantes e de Híbridos Animais, Elementais e Cibernéticos.

Os modelos foram feitos com a distribuição inicial de pontos de um personagem iniciante, respeitando os limites do livro de regras (três pontos iniciais em técnicas no máximo), e também sem usar nenhum ponto de bônus, deixando isso em aberto para o usuário do kit aprimorar o que desejar.

KUNG FU - PC 1

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 3, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 0.

Manobras Especiais: Deflecting Punch (1), Drunken Monkey Roll (1), Jump (1), Punch Defense (1).

Combos: Fierce para Fierce para Fierce (dizzy) (3).

KUNG FU - PC 2

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 0, Chute 2, Bloqueio 1, Apresamento 3, Esportes 2, Foco 0.

Manobras Especiais: Jump (1), Throw (1), Hair Throw (2), Double-Hit Kick (1)

Combos: Bloqueio para Hair Throw (1), Forward para Double-Hit Kick (1)

KUNG FU DO CORVO MAJESTOSO - PC 1

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4.

Técnicas: Soco 1, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 3, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Jump (1), Monkey Grab Punch (1), Rising Storm Crow (4), Throw (1).

Combos: nenhum.

KUNG FU DO CORVO MAJESTOSO - PC 2

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3.

Técnicas: Soco 0, Chute 3, Bloqueio 1, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 2.

Manobras Especiais: Jump (1), Flash Kick (4), Wall Spring (1)

Combos: Bloqueio para Flash Kick (1)

LER DRIT - PC 1

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 0, Chute 3, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Flying Heel Stomp (3), Forward Slide Kick (2), Jump (1).

Combos: Forward Slide Kick para Forward Slide Kick (1).

LER DRIT - PC 2

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 2, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 3.

Manobras Especiais: Jump (1), Psychokinetic Channeling (3), Ducking Fierce (1)

Combos: Ducking Fierce para Psychokinetic Channeling Jab (dizzy) (2).



LUA - PC 1

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 1, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 3, Esportes 2, Foco 0.

Manobras Especiais: Flying Tackle (2), Jump (1), Sleeper (2).

Combos: Bloqueio para Flying Tackle para Sleeper (2).

LUA - PC 2

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4.

Técnicas: Soco 0, Chute 3, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Jump (1), Wounded Knee (2), Double-Hit Knee (1)

Combos: Double-Hit Knee para Wounded Knee (dizzy) (2), Bloqueio para Wounded Knee

LUTA LIVRE - PC 1

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3.

Técnicas: Soco 2, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 2, Esportes 2, Foco 0.

Manobras Especiais: Brain Cracker (1), Flying Tackle (2), Jump (1).

Combos: Bloqueio para Brain Cracker (1), Brain Cracker para Flying Tackle para Brain Cracker (2).

LUTA LIVRE - PC 2

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 3, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Suplex (1), Flying Tackle (2), Bear Hug (1), Kippup (1)

Combos: Flying Tackle para Bear Hug (1), Bloqueio para Suplex (1)

LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA - PC 1

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4.

Técnicas: Soco 2, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 1.

Manobras Especiais: Buffalo Punch (1), Diving Hawk (4), Jump (1).

Combos: Bloqueio para Diving Hawk (1).

LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA - PC 2

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 3, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Jump (1), Thunderstrike (1), Neck Choke (1), Air Smash (1)

Combos: Air Smash para Thunderstrike (dizzy) (2), Bloqueio para Neck Choke (1)

MUAY THAI - PC 1

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 0, Chute 3, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Jump (1), Tiger Knee (4).

Combos: Tiger Knee para Forward (dizzy) (2).

MUAY THAI - PC 2

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 2, Esportes 2, Foco 0.

Manobras Especiais: Jump (1), Elbow Smash (1), Spinning Back Fist (1), Brain Cracker (1)

Combos: Spinning Back Fist para Elbow Smash (dizzy) (2), Bloqueio para Brain Cracker (1)

NINJITSU - PC 1

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 0, Chute 3, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Cartwheel Kick (2), Double-hit Knee (1), Heel Stamp (1), Jump (1).

Combos: Heel Stamp para Cartwheel Kick para Double-hit Knee (2).

NINJITSU - PC 2

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 2, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 2, Esportes 2, Foco 0.

Manobras Especiais: Jump (1), Shikan-Ken (2), Throw (1), Back Roll Throw (1), Wall Spring (1)

Combos: Bloqueio para Back Roll Throw (1).

NINJITSU ESPANHOL - PC 1

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 0, Chute 2, Bloqueio 1, Apresamento 2, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Air Throw (2), Jump (1), Throw (1), Slide Kick (2).

Combos: Slide Kick para Slide Kick (1).

NINJITSU ESPANHOL - PC 2

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 1, Esportes 2, Foco 0.

Manobras Especiais: Jump (1), Monkey Grab Punch (1), Displacement (3).

Combos: Displacement para Monkey Grab Punch (dizzy) (2).

PANCRÁCIO - PC 1

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4.

Técnicas: Soco 2, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 2, Esportes 2, Foco 0.

Manobras Especiais: Brain Cracker (1), Buffalo Punch (1), Jump (1), Thunderstrike (1).

Combos: Bloqueio para Brain Cracker (1), Buffalo Punch para Thunderstrike para Brain Cracker (2).

PANCRÁCIO - PC 2

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 3, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Jump (1), Flying Tackle (2), Pin (2), Air Smash (1)

Combos: Flying Tackle para Pin (1)



SAMBO - PC 1

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 2, Vigor 4.

Técnicas: Soco 0, Chute 2, Bloqueio 2, Apresamento 2, Esportes 2, Foco 0.

Manobras Especiais: Bear Hug (1), Double-hit Kick (1), Jump (1), Suplex (1).

Combos: Double-hit Kick para Suplex para Bear Hug (dizzy) (3).

SAMBO - PC 2

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 2, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 2, Esportes 2, Foco 0.

Manobras Especiais: Jump (1), Head Bite (2), Air Smash (1), Brain Cracker (1)

Combos: Bloqueio para Brain Cracker (1), Air Smash para Head Bite (1)

SAVATE - PC 1

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3.

Técnicas: Soco 3, Chute 1, Bloqueio 1, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Displacement (2), Jump (1), Spinning Back Fist (1).

Combos: Spinning Back Fist para Displacement para Jab (dizzy) (3).

SAVATE - PC 2

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 2, Chute 2, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 0.

Manobras Especiais: Jump (1), Ax Kick (2), Displacement (2)

Combos: Displacement para Ax Kick (dizzy) (2).

SILAT - PC 1

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3.

Atributos Mentais: Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 2.

Técnicas: Soco 1, Chute 1, Bloqueio 1, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 3.

Manobras Especiais: Jump (1), Sonic Boom (3), Zen no Mind (3).

SILAT - PC 2

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 0, Chute 3, Bloqueio 0, Apresamento 3, Esportes 2, Foco 0.

Manobras Especiais: Jump (1), Double-Hit Kick (1), Dislocate Limb (3)

Combos: Dislocate Limb para Double-Hit Kick (dizzy) (2)

SOUL POWER - PC 1

Atributos Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 4.

Atributos Mentais: Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 4.

Técnicas: Soco 0, Chute 1, Bloqueio 1, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 3.

Manobras Especiais: Fireball (3), Jump (1), Regeneration (1).

Combos: Jump para Fireball (1), Movimento para Fireball (1).

SOUL POWER - PC 2

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 0, Chute 3, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Jump (1), Slide Kick (2), Flying Body Spear (2)

Combos: Flying Body Spear para Forward (dizzy) (2).

SUMÔ - PC 1

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4.

Técnicas: Soco 2, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 2, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Bear Hug (1), Flying Head Butt (2), Head Butt (1), Jump (1).

Combos: Bloqueio para Bear Hug (1), Flying Head Butt para Head Butt (1).

SUMÔ - PC 2

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3.

Técnicas: Soco 0, Chute 3, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais:

Jump (1), Foot Sweep (1), Double-Hit Kick (1), Air Smash (1)

Combos: Air Smash para Double-Hit Kick (dizzy) (2), Bloqueio para Foot Sweep

TAI CHI CHUAN - PC 1

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3.

Técnicas: Soco 2, Chute 0, Bloqueio 3, Apresamento 0, Esportes 0, Foco 3.

Manobras Especiais: Deflecting Punch (1), Kick Defense (1), Power Uppercut (1), Punch Defense (1), Zen no Mind (2).

Combos: Bloqueio para Power Uppercut (1).

TAI CHI CHUAN - PC 2

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 3, Apresamento 2, Esportes 1, Foco 2.

Manobras Especiais: Jump (1), San He (2), Throw (1), Back Roll Throw (1)

Combos: Bloqueio para Back Roll Throw (1), San He para Back Roll Throw (1)

WU SHU - PC 1

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 0, Chute 3, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Back Flip Kick (2), Flying Heel Stomp (3), Jump (1).

Combos: Flying Heel Stomp para Back Flip Kick (1).

WU SHU - PC 2

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Spinning Back Fist (2), Spinning Knuckle (3)

Combos: Spinning Knuckle para Strong (dizzy) (2).

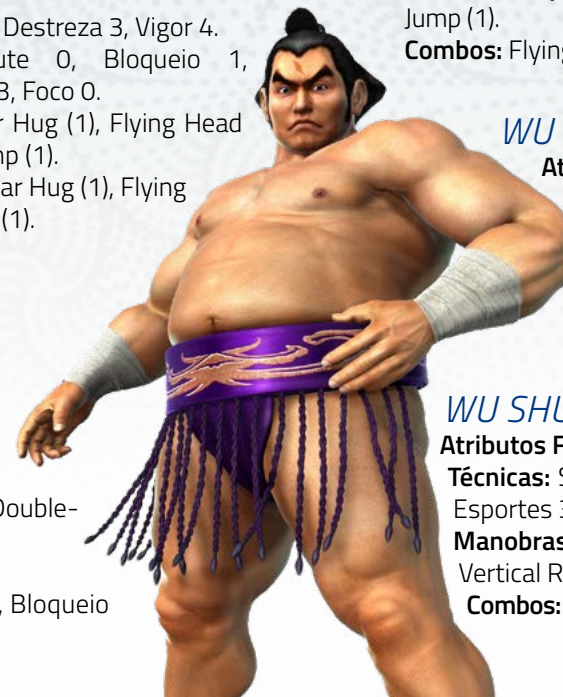
WU SHU - PC 3

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Técnicas: Soco 1, Chute 1, Bloqueio 3, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Jump (1), Rolling Attack (3), Vertical Rolling Attack (2).

Combos: Jump para Vertical Rolling Attack (1).





HÍBRIDO 1 - SAMBO

Atributos Físicos: Força 6, Destreza 2, Vigor 4.

Antecedentes: Híbrido Animal 4

Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Bear Hug (1), Jump (1), Suplex (1), Ripping Bite (2), Head Bite (1)

Manobras de Híbrido: Bite, Claw

Combos: Bloqueio para Ripping Bite (2)

HÍBRIDO 2 - WU SHU

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 6, Vigor 3.

Antecedentes: Híbrido Animal 3

Técnicas: Soco 0, Chute 3, Bloqueio 3, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Jump (1), Tail Sweep (2), Typhoon Tail (3), Pounce (2)

Manobras de Híbrido: Claw, Tail Slash

Combos: nenhum

HÍBRIDO 3 - KARATÊ SHOTOKAN

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 4, Vigor 4.

Antecedentes: Híbrido Animal 4

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 3, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Jump (1), Lunging Punch (2), Pounce (2)

Manobras de Híbrido: Claw, Tail Slash

Combos: Pounce para Lunging Punch (dizzy) (2).

HÍBRIDO 4 - KUNG FU

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 6, Vigor 3.

Antecedentes: Híbrido Animal 4

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 3, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Deflecting Punch (1), Drunken Monkey Roll (1), Jump (1), Punch Defense (1)

Manobras de Híbrido: Claw, Bite

Combos: Deflecting Punch para Bite (dizzy) (2), Drunken Monkey Roll para Claw (1)

HÍBRIDO 5 - LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 4, Vigor 4.

Antecedentes: Híbrido Animal 5

Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Jump (1), Thunderstrike (1), Head Bite (1), Ripping Bite (2).

Combos: Bite para Ripping Bite (1), Bloqueio para Head Bite (1).

Manobras de Híbrido: Bite, Claw, Tail Slash.

HÍBRIDO 6 - CAPOEIRA

Atributos Físicos: Força 6, Destreza 2, Vigor 4.

Antecedentes: Híbrido Animal 2

Técnicas: Soco 0, Chute 3, Bloqueio 3, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Backflip (2), Tumbling Attack (3).

Combos: Backflip para Tumbling Attack (1), Bloqueio para Tumbling Attack (1).

Manobras de Híbrido: Bite.

HÍBRIDO 7 - FORÇAS ESPECIAIS

Atributos Físicos: Força 5, Destreza 3, Vigor 4.

Antecedentes: Híbrido Animal 4

Técnicas: Soco 0, Chute 2, Bloqueio 2, Apresamento 2, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Upper Tail Strike (3), Foot Sweep (1), Suplex (1).

Combos: Bloqueio para Suplex (1), Foot Sweep para Upper Tail Strike (1).

Manobras de Híbrido: Bite, Tail Slash.

HÍBRIDO 8 - KICKBOXING OCIDENTAL

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 6.

Antecedentes: Híbrido Animal 3

Técnicas: Soco 0, Chute 3, Bloqueio 3, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Double Dread Kick (3), Double-hit Kick (1), Jump (1).

Combos: Double-hit Kick para Double Dread Kick (dizzy) (2).

Manobras de Híbrido: Bite, Claw.

ELEMENTAL DE ÁGUA 1 - CAPOEIRA

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Atributos Mentais: Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 4.

Antecedentes: Elemental (água) 4.

Técnicas: Soco 0, Chute 3, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 1, Foco 2.

Manobras Especiais: Double-hit Knee (1), Jump (1), Pool (2).

Combos: Pool para Double-hit Knee para Double-hit Knee (dizzy) (3).

ELEMENTAL DE ÁGUA 2 - KUNG FU

Atributos Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 4.

Atributos Mentais: Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 4.

Antecedentes: Elemental (água) 3.

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 2.

Manobras Especiais: Drench (2), Drunken Monkey Roll (1), Jump (1).

Combos: Drench para Drench para Drench (dizzy) (3).

ELEMENTAL DE ÁGUA 3 - NINJITSU

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Antecedentes: Elemental (água) 2.

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 2.

Manobras Especiais: Drain (3), Jump (1), Shikan-ken (2).

Combos: Drain para Shikan-ken (1).

ELEMENTAL DE ÁGUA 4 - SAVATE

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Antecedentes: Elemental (água) 2.

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 2.

Manobras Especiais: Displacement (2), Jump (1), Drench (2).

Combos: Drench para Displacement (dizzy) (2).

ELEMENTAL DE ÁGUA 5 - FORÇAS ESPECIAIS

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3.

Antecedentes: Elemental (água) 4.

Técnicas: Soco 0, Chute 3, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 2.

Manobras Especiais: Flash Kick (4), Pool (2)

Combos: Pool para Flash Kick (1).

ELEMENTAL DE ÁGUA 6 - KICKBOXING OCIDENTAL

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Antecedentes: Elemental (água) 2.

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 2.

Manobras Especiais: Jump (1), Lunging Punch (2), Drench (2)

Combos: Drench para Lunging Punch (dizzy) (2).

ELEMENTAL DE ÁGUA 7 - WU SHU

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Antecedentes: Elemental (água) 2.

Técnicas: Soco 0, Chute 2, Bloqueio 1, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 2.

Manobras Especiais: Drain (3), Flying Heel Stomp (3), Jump (1).

Combos: Nenhum

ELEMENTAL DE AR 1 - CAPOEIRA

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Atributos Mentais: Percepção 1, Inteligência 3, Raciocínio 4.

Antecedentes: Elemental (ar) 3.

Técnicas: Soco 1, Chute 3, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 2.

Manobras Especiais: Jump (1), Backflip Kick (2), Air Blast (3)

Combos: Backflip Kick para Air Blast (1).

ELEMENTAL DE AR 2 - KUNG FU

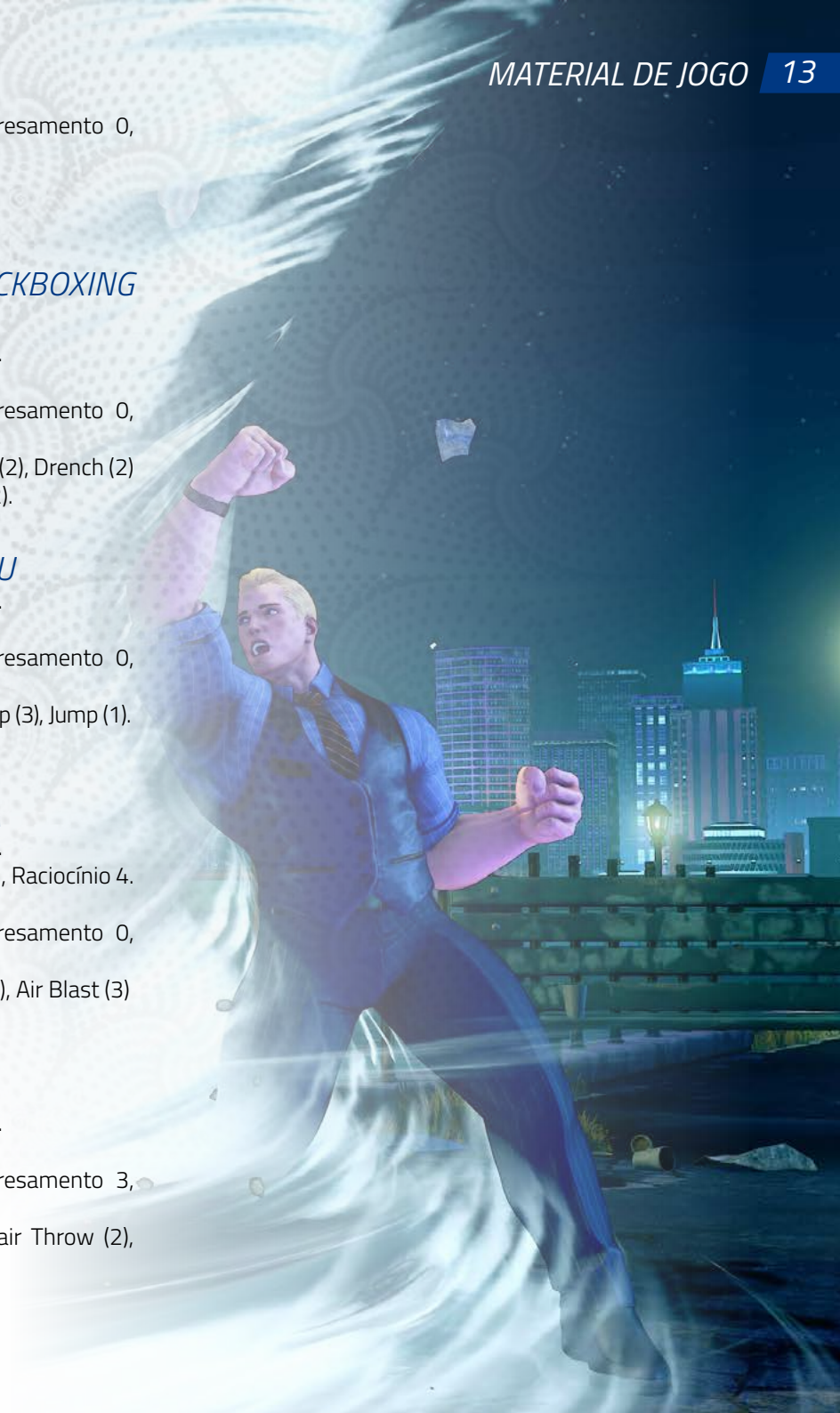
Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Antecedentes: Elemental (ar) 3.

Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 3, Esportes 2, Foco 2.

Manobras Especiais: Jump (1), Throw (1), Hair Throw (2), Flight (2)

Combos: Bloqueio (Flight) para Hair Throw (1)





ELEMENTAL DE AR 3 - NINJITSU

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Antecedentes: Elemental (ar) 3.

Técnicas: Soco 1, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 2, Esportes 1, Foco 2.

Manobras Especiais: Jump (1), Flight (2), Throw (1), Back Roll Throw (1), Wall Spring (1)

Combos: Bloqueio (Flight) para Back Roll Throw (1).

ELEMENTAL DE AR 4 - KABADDI

Atributos Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3.

Atributos Mentais: Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 4.

Antecedentes: Elemental (ar) 3.

Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 3.

Manobras Especiais: Jump (1), Air Blast (3), Regeneration (1).

Combos: Movimento para Air Blast (1), Jump para Air Blast (1)

Sugestão: gastar 5 pontos de bônus para Chi 10

ELEMENTAL DE AR 5 - FORÇAS ESPECIAIS

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Antecedentes: Elemental (ar) 3.

Técnicas: Soco 0, Chute 3, Bloqueio 1, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 2.

Manobras Especiais: Flash Kick (4), Flight (2).

Combos: Bloqueio (Flight) para Flash Kick (1).

ELEMENTAL DE AR 6 - KICKBOXING OCIDENTAL

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4.

Antecedentes: Elemental (ar) 3.

Técnicas: Soco 0, Chute 2, Bloqueio 1, Apresamento 2, Esportes 1, Foco 2.

Manobras Especiais: Flight (2), Flying Knee Thrust (1), Knee Basher (2).

Combos: Bloqueio (Flight) para Flying Knee Thrust (1), Bloqueio (Flight) para Knee Basher (1).

ELEMENTAL DE AR 7 - WU SHU

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4.

Antecedentes: Elemental (ar) 4.

Técnicas: Soco 0, Chute 3, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 3.

Manobras Especiais: Flight (2), Jump (1), Lightness (3).

Combos: Jumping Roundhouse para Jumping Roundhouse (1).

ELEMENTAL DE FOGO 1 - KABBADI

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3.

Antecedentes: Elemental (fogo) 4.

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 2, Esportes 1, Foco 1.

Manobras Especiais: Brain Cracker (1), Flaming Fist (2), Head Butt (1), Jump (1).

Combos: Head Butt para Jab (Flaming Fist) (dizzy) (2).

ELEMENTAL DE FOGO 2 - KUNG FU

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Antecedentes: Elemental (fogo) 2.

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 1.

Manobras Especiais: Drunken Monkey Roll (1), Flaming Fist (2), Jump (1).

Combos: Drunken Monkey Roll para Jab (Flaming Fist) (1), Drunken Monkey Roll para Strong (Flaming Fist) (1), Drunken Monkey Roll para Fierce (Flaming Fist) (1).

ELEMENTAL DE FOGO 3 - KARATÊ SHOTOKAN

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Antecedentes: Elemental (fogo) 2.

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 1.

Manobras Especiais: Jump (1), Lunging Punch (2), Flaming Fist (2)

Combos: Lunging Punch para Fierce (Fl. Fist) (dizzy) (2).

ELEMENTAL DE FOGO 4 - FORÇAS ESPECIAIS

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3.

Antecedentes: Elemental (fogo) 2.

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 1.

Manobras Especiais: Jump (1), Spinning Back Fist (1), Spinning Knuckle (2), Flaming Fist (2).

Combos: Spinning Knuckle para Fierce (Flaming Fist) (1)

ELEMENTAL DE FOGO 5 - KICKBOXING OCIDENTAL

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Antecedentes: Elemental (fogo) 2.

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 1.

Manobras Especiais: Jump (1), Fist Sweep (2), Flaming Fist (2)

Combos: Strong (Flaming Fist) para Fist Sweep (dizzy) (2).

ELEMENTAL DE TERRA 1 - BOXE

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3.

Antecedentes: Elemental (terra) 2.

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 2.

Manobras Especiais: Jump (1), Lunging Punch (2) Wall (2)

Combos: Wall para Lunging Punch (dizzy) (2).

ELEMENTAL DE TERRA 2 - KUNG FU

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4.

Antecedentes: Elemental (terra) 4.

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 3, Apresamento 0, Esportes 1, Foco 1.

Manobras Especiais: San He (3), Wall (2).

Combos: San He para Wall (1), San He para Fierce (1).

ELEMENTAL DE TERRA 3 - LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3.

Antecedentes: Elemental (terra) 2.

Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 3.

Manobras Especiais: Jump (1), Thunderstrike (1), Air Smash (1), Wall (2)

Combos: Wall para Air Smash (1), Thunderstrike para Wall (1)

ELEMENTAL DE TERRA 4 - SAMBO

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4.

Antecedentes: Elemental (terra) 4.

Técnicas: Soco 0, Chute 2, Bloqueio 1, Apresamento 2, Esportes 1, Foco 2.

Manobras Especiais: Bear Hug (1), Elemental Skin (5), Reverse Frontal Kick (1).

Combos: nenhum.

ELEMENTAL DE TERRA 5 - FORÇAS ESPECIAIS

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3.

Antecedentes: Elemental (terra) 2.

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 1, Esportes 2, Foco 1.

Manobras Especiais: Jump (1), Spinning Back Fist (1), Spinning Knuckle (2), Suplex (1), Wall (1).

Combos: Spinning Knuckle para Suplex (1)

CIBERNÉTICO - PC 1 (FORÇAS ESPECIAIS)

Atributos Físicos: Força 5, Destreza 2, Vigor 4.

Antecedentes: Cibernético 4.

Técnicas: Soco 0, Chute 2, Bloqueio 1, Apresamento 2, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Flying Knee Thrust (1), Jump (1), Neck Choke (1), Sonic Boom (4).

Combos: nenhum.

CIBERNÉTICO - PC 2 (MUAY THAI)

Atributos Físicos: Força 5, Destreza 2, Vigor 4.

Antecedentes: Cibernético 4.

Técnicas: Soco 2, Chute 2, Bloqueio 1, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Double-hit Kick (1) Double-hit Knee (1), Elbow Smash (1), Jump (1).

Combos: Double-hit Kick para Double-hit Knee para Elbow Smash (dizzy) (3).

CIBERNÉTICO - PC 3 (CAPOEIRA)

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 5, Vigor 3.

Antecedentes: Cibernético 3.

Técnicas: Soco 0, Chute 3, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Cartwheel Kick (2), Speed of the Mongoose (3), Jump (1)

Combos: Speed of the Mongoose para Cartwheel Kick (1)

QUALQUER ESTILO - PC 1

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4.

Técnicas: Soco 0, Chute 3, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 3.

Manobras Especiais: Ice Blast (4), Jump (1).

Combos: Ice Blast para Jumping Roundhouse (dizzy) (2).

QUALQUER ESTILO - PC 2

Atributos Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 4.

Atributos Mentais: Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 4.

Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 3.

Manobras Especiais: Jump (1), Shock Treatment (4).

Combos: Bloqueio para Shock Treatment (1), Jump para Shock Treatment (1).

QUALQUER ESTILO - PC 3

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4.

Técnicas: Soco 1, Chute 1, Bloqueio 2, Apresamento 1, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Jump (1), Kick Defense (1), Punch Defense (1).

Combos: Kick Defense para Strong (1), Punch Defense para Forward (1), Jump para Strong (1), Movimento para Forward (1).

HÍBRIDO - QUALQUER ESTILO

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 4, Vigor 4.

Antecedentes: Híbrido Animal 5

Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Head Bite (1), Jump (1), Pounce (2), Tearing Bite (2).

Combos: Pounce para Head Bite (1).

Manobras de Híbrido: Bite, Claw, Tail Slash.



ELEMENTAL DE ÁGUA 8 - QUALQUER ESTILO

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

Antecedentes: Elemental (água) 4.

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 2.

Manobras Especiais: Jump (1), Drench (2), Pool (2)

Combos: Drench para Pool (1), Jump para Drench (1)

ELEMENTAL DE AR 8 - QUALQUER ESTILO

Atributos Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 4.

Atributos Mentais: Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 4.

Antecedentes: Elemental (ar) 5.

Técnicas: Soco 1, Chute 1, Bloqueio 1, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 3.

Manobras Especiais: Air Blast (3), Elemental Stride (4).

Combos: nenhum.

ELEMENTAL DE FOGO 6 - QUALQUER ESTILO

Atributos Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 4.

Atributos Mentais: Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 4.

Antecedentes: Elemental (fogo) 5.

Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 3.

Manobras Especiais: Heatwave (3), Spontaneous Combustion (4).

Combos: nenhum.

ELEMENTAL DE TERRA 6 - QUALQUER ESTILO

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4.

Antecedentes: Elemental (terra) 3.

Técnicas: Soco 2, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 3.

Manobras Especiais: Jump (1), Wall (2), Stone (2)

Combos: Stone para Wall (dizzy) (2).

CIBERNÉTICO - PC 4 (QUALQUER ESTILO)

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 5, Vigor 3.

Antecedentes: Cibernético 5.

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 0.

Manobras Especiais: Extendible Limbs (5), Jump (1).

Combos: Movimento para Fierce (1)



COMBATE NARRATIVO-TÁTICO

Nas mecânicas de combate de Karyu Densetsu, na página 123 no livro básico, temos um texto sobre distância e movimentação; lá temos a informação de que a movimentação em KD é bem abstrata, exatamente para dar aquela sensação de mangá, mesmo, onde vemos quadrinhos parados, mas desenhados de uma forma pra nos dar uma sensação de fluidez.

Porém, estamos falando de RPG, e geralmente, em um RPG, as posições em combate podem fazer muita diferença. Pensando nisso, abaixo segue uma regrinha alternativa para que possa ser usada em mesa nos combates em KD.

Sabemos que o combate em KD é algo bem mais narrativo e o próprio livro informa que não há necessidade de grid para emular o combate do jogo, mas pensando na questão de estratégia de luta e entendendo que o jogo incorpora bem os elementos de luta e artes marciais, surgiu a necessidade de criar esse tipo de modelo visual, chamado Narrativo-Tático.

Primeiramente, em KD o combate possui distâncias que são simplificadas em 3 tipos: **Engajado**, **Próximo** e **Distante**; com base nisso, pegue uma folha e separe 3 zonas (em quadrados ou linhas), cada uma será uma zona de combate. Dessa forma como está a tabela na página seguinte.

O que acontece é que os personagens dos jogadores irão colocar seus tokens (miniaturas) em cada uma das zonas, isso vai simbolizar a distância

que eles estão em relação a seu adversário. Isso vale também para caso um jogador esteja enfrentando outro: utilize apenas um token que vai simbolizar a distância deles, um em relação ao outro.

Em combate contra mais de um oponente, é possível utilizar a distância de baixo para dizer se está em relação ao adversário de um amigo: por exemplo, se eu estiver engajado com meu adversário, eu posso estar distante do adversário do meu aliado.

As regras de movimentação ainda valem normalmente, com os personagens se movendo uma zona gastando uma ação extra ou ação. Abaixo, resolvi separar as técnicas em alcance máximo (até aonde elas vão) com base nos seus textos; com isso, criei uma outra zona chamada Pessoal, simbolizando o alcance que afeta apenas o próprio personagem (como se trata de efeito do personagem ela não vai entrar nas zonas de confronto). Vamos a elas:

Pessoal

Adaptação Anfíbia, Amplificação Sensorial, Arma Espiritual, Aura de Batalha, Duplicar Aparência, Escudo Espiritual, Excelência Verdadeira, Fogo de Raposa, Esquiva Supersônica, Garras Demoníacas, Ginga de Batalha, Henshin, invisão, Manto da Montanha, Músculos de Aço, Projeção Invisível, Redirecionar, Regeneração, Ritual de Invocação, Salto Duplo, Sangue Ardente, Zanshin.

Engajado

Abre Alas, Ataque Duplo, Beijo Letal, Bloqueio Agressivo, Caminho Harmonioso, Ciclone Humano, Cura, Defesa Circular, Descarga Espiritual, Dragão Nascente, Finalização, Finta desconcertante, Flor de Ferro, Impacto Trovejante, imobilização, Palma Seca, Pilão Atômico, Pontos de Pressão, Punho Gravitacional, Queda Distante, Ranbu, Som do silêncio, Tempo de Tempestade, Toque Tóxico, Túnel Instantâneo, Valsa do Inverno, Velocidade Violenta.

Próximo

Ataque Trespasante, Defesa do Deserto, Estrela Cadente, Golpe Explosivo, Mente de Metal, Onda de Calor, Onda de Choque, Rasteira Deslizante, Sedução das Chamas, Sentido Sísmico, Toque da Escuridão.

Distante

Disparo Elemental, Fulgor Flamejante, Olho da Mente, Quebrar Aura, Relâmpago Inevitável, Shunpo, Telecinese, Telepatia.

Com isso, acredito que tanto os jogadores como o narrador poderão ter uma visão mais ampla do combate, podendo pensar melhor em qual técnica usar e como usar suas ações de movimentação. Abraços a todos e muitas sincronizações para vocês.

DIMITRI DAMIANI

<p>Engajado</p>	<p>Próximo</p>	<p>Distante</p>
<p>Distante</p>		<p>Engajado</p>



DOJÔ YAMADA

Na Vila Antiga de Kabuki Town, cheia de construções do período feudal, há um dojô de judô que ainda é muito conceituado na cidade, e recebe visitantes rotineiramente.

Embora o judô tenha virado um esporte na maior parte do mundo, e o jiu jitsu brasileiro seja mais conceituado no mundo das lutas, Yamada gosta de receber desafios, mostrando a quem ousar lutar com ele que sua arte ainda é letal como o antigo jujutsu.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

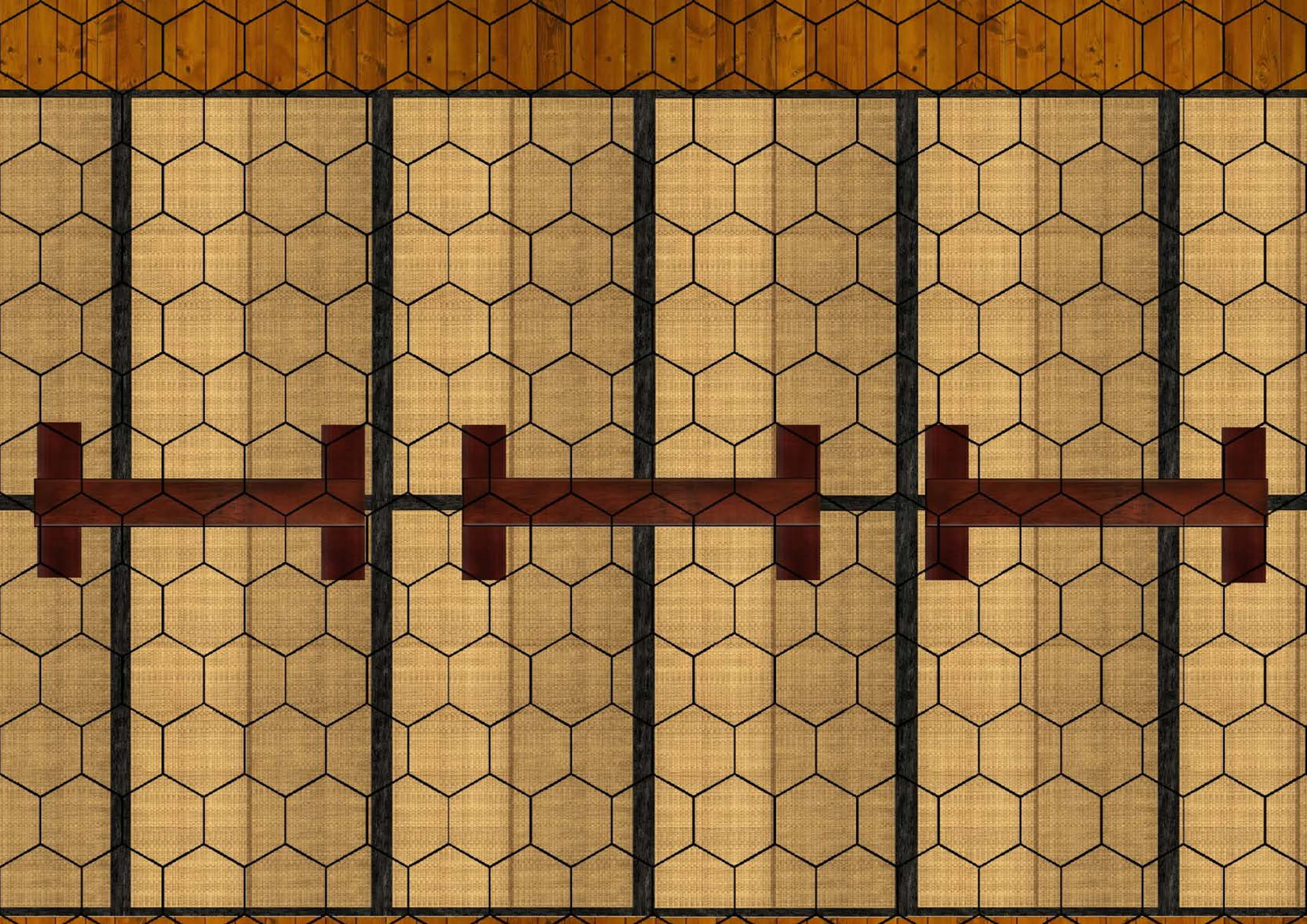
A ARENA!

É um tatame simples, porém separado por painéis com molduras de madeira e papel de arroz com pinturas tradicionais japonesas. Esses painéis impedem a visão do outro lado.

Arremessar um oponente no painel não acrescentará dano à sua queda.

Qualquer golpe simples pode rasgar o painel (1 ponto de dano), permitindo a passagem. Isso também pode ser feito com projéteis, que destruirão o painel e se dissiparão.





TAUNT

NOVA MANOBRA BÁSICA: PROVOCAÇÃO (TAUNT)

O lutador provoca o oponente, tentando distraí-lo ou irritá-lo. Ele rola Carisma + Manipulação contra a Força de Vontade do oponente. Cada sucesso reduz em 1 a velocidade do oponente no próximo turno. Se o lutador que provoca perder a rolagem, sua provocação falhou e motivou o oponente, que recebe a diferença do teste como bônus em velocidade.

A Provocação não funciona em um oponente atordoado ou preso em um Apresamento Sustentado.

Custo: Nenhum

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

ERIC "MUSASHI" SOUZA



OHMA TOKITA

Durante sua infância, quando jovem sem nome, Ohma correu de volta para sua residência depois de roubar a yakuza. No entanto, a yakuza veio atrás dele com um de seus executores, Ando Jiro, esmurrando-o, apesar de Ohma se defender bem.

Não vendo outra opção, Ohma agarrou Ando e pulou para fora do prédio em que estavam, para grande horror de Ando. Impressionado com a pura determinação de Ohma, o outro executor da yakuza, Tokita Niko, salvou a vida de Ohma e se ofereceu para ensinar seu estilo Niko.

Enquanto praticava o estilo Niko, ele continuou seu treinamento derrotando um homem poderoso em um canto do "interior", sob as instruções de Niko. Depois, Niko o informou que estava pronto para aprender a técnica secreta do estilo, uma tarefa perigosa. Concordando, os dois viajaram para a Floresta Gakigahara, onde Niko explicou que Ohma teria que acertar um único golpe em Niko enquanto usava pesos nos pulsos e tornozelos.

Com Niko notando que não iria se segurar, a primeira sessão terminou com Ohma sendo espancado. Isso se repetiu por dias, até que Ohma finalmente percebesse que deveria superar as adversidades e ter foco total; assim ele desbloqueou a técnica secreta do Estilo Niko.

Com Ohma tendo se recuperado, ele se deparou com um homem misterioso que se chamava de "o verdadeiro Niko". Com "o verdadeiro Niko" revelando seu conhecimento do estilo Niko, ele rapidamente dominou Ohma em uma breve série de golpes antes de conceder a técnica do Espírito Possessor sobre Ohma e dizer que um "deus" agora habitava nele. Frustrado e confuso, Ohma voltou ao normal antes de cair inconsciente quando o "verdadeiro Niko" se foi.

Acordando depois e procurando "o verdadeiro Niko", Ohma de repente encontrou Kiryu Setsuna, outro jovem que era treinado na yakuza. Ohma tentou se afastar, mas foi abordado por Kiryu, que também dominava o estilo Niko. Novamente, o Espírito Possessor despertou dentro de Ohma. Niko então chegou, conseguindo subjugar a fúria de Ohma, que perdeu a consciência.

Quando Ohma acordou, ele encontrou seu mestre deitado no chão, em seu último suspiro. Ao longe, Kiryu se afastava com seu mestre Genzan. Ohma deduziu que Genzan tivesse assassinado seu mestre, e, a partir daquele dia, dedicou sua vida a encontrar Genzan e matá-lo. Para isso, entrou no submundo das lutas, forjando seu nome entre os principais guerreiros das ruas.

Por conta desse episódio, Ohma julgou que o estilo Niko, uma forma de karatê, não era um bom estilo. Passou a acrescentar movimentos de kickboxing e MMA, virando as costas para os poderes de seu estilo. Contudo, ainda vai chegar o momento em que ele precisará retomar a arte que aprendeu com seu mestre.

Jogando com Ohma: Você é um cara durão. Costuma ser arrogante, uma característica que demonstra sempre que luta. Você é condescendente com seus oponentes e frequentemente os menospreza, provocando-os até enfurecê-los. Você, no entanto, não deixou de ter boas características, sendo até protetor para aqueles que o apoiam. Você luta por prazer, e a luta é tudo para você.

Aparência: Ohma tem um corpo notavelmente musculoso e bem definido, cabelos castanhos escuros bagunçados e olhos profundos e confiantes. Quando ele está lutando contra alguém forte, seu rosto geralmente se manifesta em uma expressão estática. Ohma é um homem bonito que costuma atrair outras pessoas.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

Estilo: Karatê Shotokan **Conceito:** Lutador profissional
Escola: Desconhecida **Assinatura:** Vira as costas ao oponente caído

Força	●●●●●	Carisma	●●●	Percepção	●●●●●
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●●	Inteligência	●●●●●
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●●●	Raciocínio	●●●●●
Prontidão	●●●●●	Luta às Cegas	●●●	Arena	●●●●
Interrogação	●●●	Condução	●●	Computador	●●●●●
Intimidação	●●●●	Liderança	●●●	Investigação	●●
Perspicácia	●●●●●	Segurança	●●●	Medicina	●●●
Manha	●●●●	Furtividade	●●●●●	Mistérios	●●●
Lábia	●●●●	Sobrevivência	●●●●●	Estilos	●●●●●

Apoio	●●●●	Soco	●●●●●
Contatos	●●●	Chute	●●●●●
Fama	●●	Bloqueio	●●●●●
Honra	●●●●●	Apresamento	●●●●●
Glória	●●●●●	Esportes	●●●●●
		Foco	●●●●●

Chi	●●●●●●●●●●	Força de Vontade	●●●●●●●●●●
Saúde	●●●●●●●●●●		

Combos: Dislocate Limb para Double-Hit Kick (dizzy), Kick Defense para Wounded Knee, Flying Knee Thrust para Brain Cracker, Punch Defense para Knife Hand Strike

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.	ESPECIAL
Jab	7	9	5	Básica
Strong	5	11	5	Básica
Fierce	4	13	4	Básica
Short	6	10	5	Básica
Forward	5	12	4	Básica
Roundhouse	3	14	4	Básica
Apresamento	5	10	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	8	Básica
Dislocate Limb	4	11	6	O alvo tem -3 VEL ao recolocar o braço no lugar; Socos do alvo tem também -2 no DAN.
Pch. Defense	9	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Kick Defense	9	-	-	absorção +4 vs. Chute; -2 vs. outros
Double-Hit Kick	3	11	4	Dois testes de dano exceto contra Aérea ou Agachamento
Toughskin	Esp.	Esp.	Esp.	+2 na absorção neste turno, 1 Chi
Wounded Knee	3	13	4	Alvo tem -2 VEL nos chutes -2 MOV em todas as manobras nos próximos 2 turnos se bem sucedido
Flying Knee Thrust	6	12	6	Aérea; Knockdown vs. Aérea, 1 FV
Power Uppercut	4	13	Um	Knockdown vs. Aérea
Knife Hand Strike	6	9	4	½ do Vigor do alvo caso não esteja bloqueando
Brain Cracker	5	12	Um	Apresamento Sustentado, dano calculado c/ soco
Triple Strike	3	Esp.	-	2 testes de Soco com +0 e 1 de Chute com +1, use os 2 maiores
Foot Sweep	3	13	3	Agachamento; Knockdown
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	Efeito automático; o lutador sofre apenas -1 VEL(não -2) após sofrer knockdown
Deflecting Punch	7	10	-	Bônus de Bloqueio apenas para socos; Após a absorção faça um contra-soco (vs. qualquer ataque)
Pin	4	12	6	Apresamento Sustentado; o alvo precisa estar Knocked Down ou Atordoado; +2 DAN e +1 MOV 1º turno, +0/Zero para subsequentes; +3 na Força para manter; precisa causar 2 pontos de dano para segurar o apresamento, 1 FV
Improved Pin	5	12	6	Como Pin, mas sem precisar de alvo dizzy ou knockdown
San He	7	-	-	Dobro do Bloqueio na absorção; não sofre knockdown e não pode ser empurrado (exceto por Apresamentos); não ganha +2 na VEL no próximo turno, 1 Chi
Maka Wara	Esp.	7	Esp.	Dano ao bloquear
Missile Reflection	8	-	4	Role Destreza para refletir projéteis em um novo alvo; 1 sucesso para dardos, 2 para flechas, 3 para balas
Regeneration	5	-	-	Recupera 1 Saúde por Chi, até o máximo de Foco por turno



NOVO ANTECEDENTE: CONTROLE CORPORAL

Em Kengan Ashura, como também em outras obras da ficção, muitas vezes vemos personagens excedendo seus limites por um tempo, colocando em risco a própria saúde e podendo até morrer num sacrifício heroico.

Controle Corporal é um Antecedente que simula esses poderes, trazendo de exemplo as duas possibilidades apresentadas em Kengan Ashura, mas que podem representar qualquer tipo de poder – até mesmo o Kaioken acima de 100% do Goku.

Esse é um novo Antecedente que permite que o personagem exceda seus limites por algum tempo. Existe mais de uma forma de fazê-lo: o clã Kure extrapola o controle do cérebro que impede que se exceda esses limites, enquanto Ohma Tokita aumenta o seu fluxo sanguíneo, elevando sua habilidade de luta. Independente do modo utilizado, os danos são cobrados, reduzindo o tempo de vida do lutador e podendo levá-lo à morte na arena.

Sempre que quiser, o personagem rola seu nível de Controle Corporal. Apenas um sucesso basta para ativar o poder: o personagem entra num estado semelhante ao frenesi dos Híbridos Animais, sendo impedido de utilizar combos e recebendo um bônus de +2 de velocidade em suas ações.

Contudo, ele não é impedido de usar Manobras Especiais, e ainda pode ser atordoado. Ele não atacará a tudo e a todos, mas só vai parar quando tiver derrotado o seu oponente. Como no frenesi, ele perde um ponto de Honra temporário por turno, e pode sair desse estado realizando um teste de Chi atual.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

