



Alternando estilos



Hacks rápidos



Ancient Fighters



Jogo da Morte



Arma espiritual



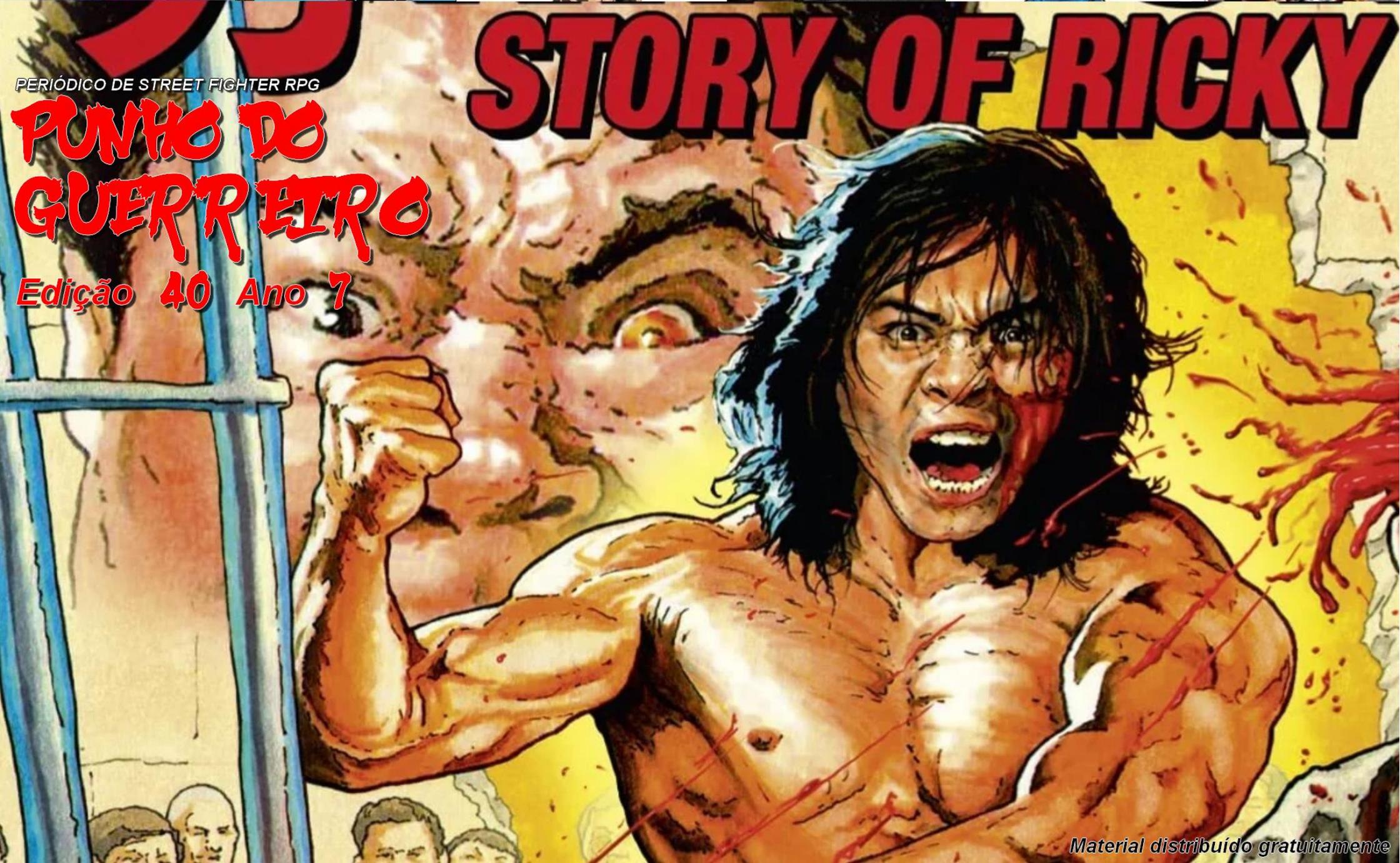
Baritsu

STORY OF RICKY

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 40 Ano 7



EDITORIAL!

40 edições! Quem diria que um fanzine de uma trupe de apaixonados por um RPG descontinuado comercialmente há duas décadas conseguiria chegar tão longe.

O Punho do Guerreiro segue firme e forte, chutando traseiros e batendo com violência, como é característico do mundo de Street Fighter RPG. E para demonstrar toda essa força, a Lenda do Circuito é um dos mais brutais lutadores do mundo das artes marciais: Riki-oh, também conhecido como Ricky Oh, no filme que veio para o ocidente como A Lenda de Ricky.

Os materiais de jogo, como de costume, trazem várias opções de hacks e regras alternativas, inclusive com uma coletânea de hacks em uma matéria feita por três dos maiores contribuidores desta revista.

A Manobra do Mês, Arma Espiritual, é para todos aqueles que se imaginaram realizando os feitos de Kurama e Kuwabara (principalmente) em Yu Yu Hakusho, levando tal poder para suas crônicas de SFRPG.

E para fechar com chave de ouro, o Jogo da Morte, filme inacabado de Bruce Lee, surge em forma de aventura, com o mapa dos andares da torre mítica onde ele encarou Dan Inosanto, Kareem Abdul-Jabbar e outras lendas.

Nós vamos ao encontro do mais forte!

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
AVENTURAS	18
MANOBRA DO MÊS	22
LENDAS DO CIRCUITO	24

Editor: Eric M. Souza

Textos: Eric M. Souza, Felipe M. Vasconcellos, Igor Lins, Ingo Müller, Marcos Amaral

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Layout da Capa: Eric M. Souza

MATERIAL DE JOGO

EMPREGANDO MAIS DE UM ESTILO DE LUTA!

Este é um tópico que já foi abordado de várias formas com várias soluções, tanto dentro das regras, como com regras novas. A solução aqui proposta é diferente das anteriores, e é inspirada especialmente nas mecânicas de Gen, na série Street Fighter Alpha, e de jogos como Mortal Kombat Deadly Alliance, Deception e Armageddon.

Nessas situações, o personagem possui dois estilos de luta, e alterna entre eles durante o combate. Cada um tem seu set de manobras e sua forma de lutar, e até mesmo seus próprios combos.

Além de simular esses jogos de luta, também permite simular filmes e animes em que personagens, após uma análise do oponente, mudam a sua forma de lutar, como em Kengan Ashura.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



VARIANDO O ESTILO

A premissa é simples: o personagem terá em sua ficha dois (ou mais, embora isso possa complicar excessivamente as coisas) estilos. Quando ele entra em combate, entra com um deles, à sua escolha. A qualquer momento, no início de um turno de combate, antes de anunciar sua velocidade, ele avisa que mudou para o outro estilo, tendo -2 velocidade pela troca (apenas nesse turno).

Ter dois estilos possui dois efeitos práticos:

a) o personagem poderá comprar manobras exclusivas de cada um desses estilos pelo custo normal listado no estilo. Para executá-las, ele deve estar utilizando o estilo específico. Por exemplo: Jamal luta Karatê Shotokan e Sanbo. Ele possui Dragon Punch e Siberian Bear Crusher. Estando na forma de Shotokan, ele pode utilizar Dragon Punch. Para utilizar Siberian Bear Crusher, ele precisa mudar para Sanbo. Ele pode até mesmo possuir um combo Siberian Bear Crusher para Dragon Punch. Ele inicia o combo na forma de Sanbo e muda no meio dele para a forma de Shotokan para concluí-lo com o Dragon Punch, tendo -2 velocidade (que se anulará com o +2 do combo).

b) para outras manobras, ele pagará o custo mais alto entre os dois estilos. No exemplo de Jamal citado acima, para Back Roll Throw ele pagará 2 pontos de poder, pois embora Karatê Shotokan pague 1, Sanbo paga 2 (pelo custo "Outros"). Isso é pela consequência de dividir o seu treinamento em dois estilos, ao invés de se dedicar a um.

Para o Chi e Força de Vontade iniciais, o jogador deve escolher a combinação de um de seus dois estilos. No caso de Jamal, ele pode começar com Chi 1 e Força de Vontade 6, a combinação do Sanbo, ou Chi 3 e Força de Vontade 4, a combinação do Karatê Shotokan.

Por fim, estilos que possuem habilidades especiais, como JKD, Jiu Jitsu e Savate, perdem essas habilidades quando combinados com outros.

BARTITSU!

A arte marcial de JP e Sherlock Holmes para Street Fighter RPG!

O Bartitsu, ou Baritsu, é uma arte marcial surgida na Inglaterra no final do século XIX. O estilo foi criado por Jean Barton-Wright para ser um sistema de defesa pessoal adequado aos cavalheiros britânicos. Como seu criador viveu por três anos no Japão, Bartitsu combina socos de boxe clássico, passadas de esgrima, projeções de judô, chaves de jujutsu e ataques armados usando bengala – um instrumento que era muito comum no passado, mas que até hoje ajuda a passar a imagem cavalheirística de seus praticantes.

O Bartitsu foi escolhido pela Capcom para ser o estilo de JP, o grande vilão de Street Fighter 6. Nesta versão de estilo foram adicionados vários ataques de Foco, que reforçam a imagem “cerebral” da arte marcial que, antes de aparecer no game, já havia inspirado Sir Arthur Conan Doyle: o personagem mais famoso do escritor, o detetive Sherlock Holmes, é um praticante de Bartitsu. Nos mangás e animes, o Bartitsu também é praticado pelo personagem Mokichi Robinson de Kengan Ashura - que mostra como o interesse por esta arte marcial está renascendo no mundo.

A bengala: É comum que lutadores de Bartitsu empunhem uma bengala, que pode ser usada como arma caso o personagem tenha a Técnica adequada. Seus modificadores são velocidade +0, dano +1 e movimento +1.

Assim como a Espada Gancho, a bengala pode ser usada para executar a manobra Monkey Grab Punch.

Mesmo sem a Técnica Bengala, muitos praticantes de bartitsu carregam o item, que é sua marca registrada. Eles podem usar o gancho da bengala para aplicar manobras como Fist Sweep, Arm/Wrist Lock, Dislocated Limb e Pin, mas não ganham bônus de movimento ou dano por conta disso.

INGO MÜLLER



BARTITSU COMO NOVO ESTILO!

Caso queira usar apenas o material oficial, um praticante de Bartitsu pode ser emulado com Savate focado em soco ou, caso o lutador seja mais "místico" (como JP), com Kabaddi ou Ler Drit. No entanto, se você desejar expandir as opções dos jogadores, segue uma descrição de como Bartitsu funcionaria como estilo independente:

Escolas: São poucos os lugares que ensinam Bartitsu, e a maior parte deles está na Inglaterra. Encontrar um professor não é fácil, e todos os mestres são bastante exigentes: senseis de Bartitsu exigem que seus alunos se comportem como cavalheiros em todas as circunstâncias, e que mantenham uma imagem impecável mesmo durante as lutas – uma filosofia que, pela proximidade geográfica, pode gerar atritos com estudantes de Ninjitsu Espanhol.

Praticantes: cavalheiro britânico, pugilista clássico, detetive particular, rato de biblioteca, pesquisador de artes marciais antigas.

Chi inicial: 4

Força de Vontade inicial: 3

Manobras especiais

Soco: Fist Sweep (2), Lunging Punch (2), Monkey Grab Punch (1), Turn Punch (5)

Chute

Bloqueio: Deflecting Punch (1), Energy Deflection (3), Missile Deflection (1)

Apresamento: Arm/Wrist Lock (2), Back Roll Throw (1), Dislocated Limb (3), Pin (3)

Esportes: Esquives (2), Displacement (3)

Foco: Chi Push (5), Fireball (3), Improved Fireball (5), Mind Reading (3), Psychokinetic Channeling (4), Regeneration (2), Toughskin (3), Yoga Teleport (5), Zen no Mind (3)

HACKS RÁPIDOS!

Street Fighter RPG tem mais de cem manobras – uma lista que, além de vasta, é bastante polarizada: alguns golpes são queridinhos dos jogadores, enquanto outros acabam sendo preteridos em detrimento de manobras mais populares. Ainda que o sistema funcione tal qual foi descrito, neste artigo buscamos propor hacks e ajustes para alguns destes golpes. São alterações que para que os golpes retratem de forma mais fiel aquilo que algumas mesas de jogo buscam, além de propor balanceamento para manobras conforme a experiência de alguns grupos. Você pode adotar todos, como se este artigo fosse um “patch de modificação”, ou escolher quais alterações adotar em sua campanha – ou, se preferir, utilizar o jogo como foi escrito, que também funciona adequadamente.

Manobras especiais:

Soco

EAR POP

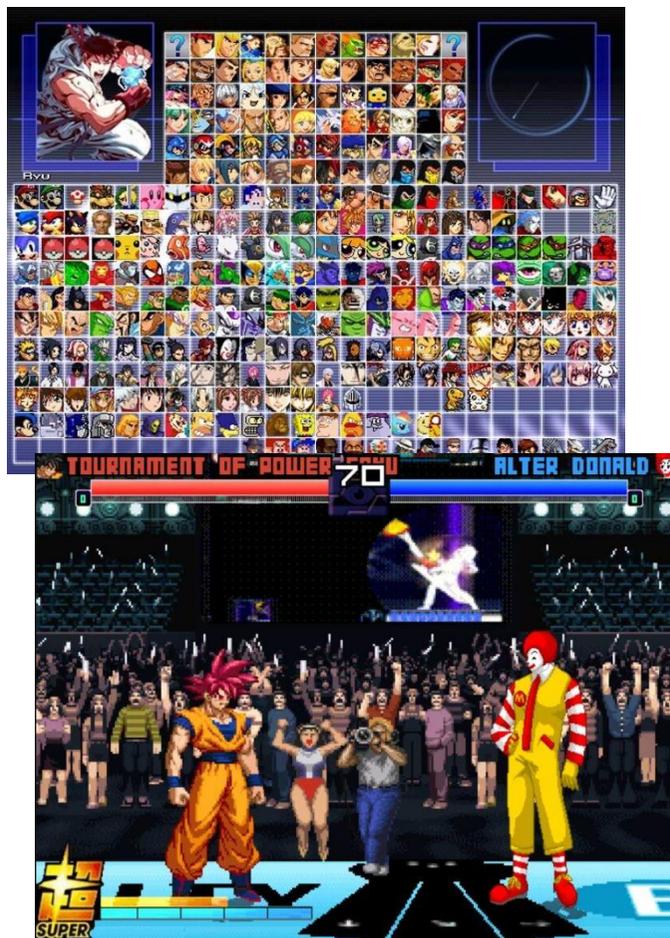
Em sistema, adicione a frase “você pode usar este golpe enquanto estiver sendo agarrado por um apresamento sustentado, desde que o alvo da manobra seja o apresador”.

ELBOW SMASH

O atacante precisa estar no hexágono do oponente para aplicar o golpe.

FIST SWEEP

Acrescente “Sumô 2” entre os estilos que têm acesso a esta manobra.



LUNGING PUNCH

Alterar o modificador de Dano para +0.

HEART PUNCH

Altere o modificador de Dano para +7. A manobra continua não causando Dano real, o cálculo de Dano é apenas para efeito de atordoamento.

HUNDRED HAND SLAP

Altere o Movimento de “Um” para “-2”.

HAYMAKER

Altere o custo de “qualquer estilo 2” para “qualquer estilo 1”.

TRIPLE STRIKE

Altere o custo de “qualquer estilo 2” para “qualquer estilo 1”.

Chute

SCISSOR KICK

Considere os modificadores de Dano e movimento como +2 em vez de +3.

Altere o pré-requisito para “Chute 4”.

HEEL STAMP

Altere o modificador de Dano para +0. A manobra não causa Dano real, exceto seu potencial de empurrar.

SLIDE KICK

Considere o Slide Kick como uma manobra de agachamento. Para equilibrar a manobra, o Slide Kick precisa ser executado em uma linha hexagonal reta.

TIGER KNEE

Altere o pré-requisito para “Chute 4”.

WHIRLWIND KICK

Alterar o modificador de Dano para +1

Substituir Karate Shotokan por Kung Fu nos Pontos de Poder

Bloqueio

MAKA WARA

Em caso de Botch, um usuário de Maka Wara não sofre -2 de velocidade no turno seguinte, porém ele deixa de fazer rolagens de dano contra ataques bloqueados até o final do turno.

Apresamento

ARM/WRIST LOCK

Altere os pré-requisitos para Apresamento 3 e Esportes 1. Mude o movimento de "Dois" para "Um". Arm/Wrist lock pode ser usado mesmo sem ser precedido por uma manobra de bloqueio.

BACK BREAKER

Altere o modificador de Dano de +3 para +4.

EYE RAKE

Altere o modificador de Dano de -3 para +0, e a manobra causa no máximo 1 de Dano em Saúde.

FACE SLAM

A manobra não tem mais pré-requisito de Força. Considere o custo da manobra 1 para Sumô.

GRAPPLING DEFENSE

Diminua o pré-requisito para "Apresamento 3"

Altere o Movimento de "-1" para "Dois"

HEADBUTT HOLD

Considere que o dano desta manobra é baseado na Técnica de Soco, assim como Brain Cracker.



HEAD BITE

Utilizar esta manobra causa a perda de 1 ponto de Honra temporária por turno em que o apresamento for mantido.

IMPROVED PIN

O lutador precisa entrar no hexágono do alvo para aplicar a manobra. O resto da manobra funciona de forma semelhante ao Pin regular.

Altere o pré-requisito para "Apresamento 4".

KNEE BASHER

Considere o Dano como +3 em vez de +4 (tal quais os demais apresamentos sustentados). Knee Basher só causa Knockdown caso a vítima não consiga se livrar do apresamento antes do término da manobra.

PIN

O lutador pode escolher causar Dano no oponente ou não. Ele só recebe o bônus de +3 para manter a manobra se decidir não causar Dano ao inimigo.

PILE DRIVER

Considere o modificador de Dano como +5 em vez de +4.

PUSH

Altere o modificador de Dano para +0. A manobra não causa Dano real, exceto seu potencial de empurrar

SPINNING PILE DRIVER

Diminua o custo de Força de Vontade para 1.

STOMACH PUMP

O dano desta manobra é baseado na Técnica de Soco.

STORM HAMMER

Diminua o custo de Força de Vontade para 1. Altere a Velocidade de "-2" para "-1".

THROW

Altere a Velocidade de "-2" para "-1".

Esportes

AIR SMASH

Esta manobra atinge adversários que estejam executando uma manobra de agachamento.

ESQUIVES

Considere esquives uma manobra de interrupção (Abort), como Jump e Bloqueio. Esquives não pode esquivar de projéteis. Todos os estilos têm acesso por 1 Ponto de Poder.

JUMP

Ao usar Jump como manobra de interrupção (abort) o movimento é "nenhum". O personagem pode abortar apenas com um salto vertical, capaz de esquivar de projéteis, mas não pode se reposicionar.

LIGHT FEET

Não afeta manobras consideradas aéreas.

GROUND FIGHTING

O personagem pode baixar uma carta de efeito para voluntariamente se deitar em seu turno e ganhar o benefício desta manobra.

Foco

CHI PUSH

Altere custo de "2 Chi + especial" para "1 Chi + Especial".



BALANCE

Diminua o pré-requisito para "Foco 3".

REGENERATION

Diminua o pré-requisito para "Foco 2".

CHI KUN HEALING

Diminua o pré-requisito para "Foco 3".

HEATWAVE

Altere o modificador de Dano para +5. A manobra continua não causando Dano real, o cálculo de Dano é apenas para efeito de atordoamento.

DIM MAK

Ajuste o pré-requisito para "Foco 4".

Estilos revisados:

Além das manobras, também propomos alterações rápidas para estilos.

SAVATE

Os sapatos de savate são considerados armas. Sem os sapatos o lutador perde seu bônus de dano.¹

JIU JITSU

O estilo perde seu pré-requisito de Apresamento e Esportes, mas o lutador de jiu jitsu não ganha mais as manobras Throw e Breakfall gratuitamente.

INGO MÜLLER, IGOR LINS & FELIPE M. VASCONCELLOS

ANCIENT FIGHTERS!

Street Fighter é um jogo ambientado no mundo moderno (uma versão diferente do mundo moderno), e as artes marciais, em sua grande maioria, são bastante novas (ainda que tentem fazer parecer que são milenares).

O sistema de combate de Street Fighter é ótimo não só para esse contexto, mas também para aventuras marciais em outras épocas, o que propiciou adaptações de jogos de luta épicos, como [Samurai Shodown](#), e até histórias no período romano, como [Spartacus](#).

Esses materiais possuem regras específicas para os períodos abordados e, especialmente em Samurai Shodown, sistemas avançados para armas e estilos armados.

Este artigo, por outro lado, apresentará diretrizes simples para utilizar SFRPG em qualquer época antiga sem precisar modificar o sistema original.

Os estilos

Os estilos geralmente são a maior preocupação quando se tratam de outras épocas. Como apontado, poucos entre eles são realmente antigos. No mundo de SFRPG, o Karatê Shotokan, por exemplo, remonta a dois milênios, mas no mundo real a arte tem pouco mais de um século – antes disso, era o Toudi de Okinawa, e se recuarmos mais no tempo, ele ainda não existia, já que veio da mescla do Kung Fu Shaolin com as lutas okinawanas.



Outros são mais antigos, como savate e boxe, e há aqueles milenares, como pancrácio – mas são exceções. Não é preciso, contudo, reescrever os estilos para adaptar a outras épocas (a menos que você queira). Basta mudar o nome do estilo para um ancestral equivalente, e encaixar em sua história. A tabela fornecida nesta matéria dará ideias para isso.

As armas

As armas são outro ponto importante, já que até o século XX, a maioria dos estilos possuía combates armados e armas preferenciais. SFRPG não chegou a abordar manobras armadas diretamente, mas trouxe no *Contenders* uma solução simples: se o personagem possui 2 ou mais pontos na Técnica da Arma (até um máximo de 5) do que o pré-requisito principal da manobra, ele poderá utilizá-la com a arma. O exemplo dado foi da Espada Gancho: um personagem com Espada ••• ou mais pode utilizar Monkey Grab Punch com um par de Espadas Gancho.

O Narrador (e o jogador) deve ser coerente com essa regra, mas uma linha-guia é que utilizando uma entre as armas preferidas do estilo (veja na tabela a seguir), e tendo a pontuação necessária (2 ou mais acima na Técnica da arma em relação ao pré-requisito principal da manobra, até um máximo de 5), o personagem poderá utilizá-la com a arma. Isso funciona apenas para Manobras de Soco.

Deste modo, será possível realizar crônicas em diversos períodos históricos ou ainda fictícios, como um cenário de barbarismo a exemplo de Weapon Lord, ou de fantasia épica, como Golden Axe.

Estilos em épocas antigas

A seguir, uma tabela com os estilos, suas variantes ancestrais e armas preferidas (com as quais será possível utilizar Manobras de Soco). Se a variante ancestral tiver o mesmo nome, significa que se trata de um estilo com história milenar. Alguns estilos não possuem variantes ancestrais (como Kickboxing ou JKD): isso não impede o seu uso, bastante que o jogador crie um nome apropriado e o encaixe em sua crônica, definindo também uma ou duas armas preferidas (com autorização do Narrador, claro).

Fantasia medieval

De forma incrível, também há grupos que utilizam SFRPG para fantasia medieval, focando em campanhas mais combativas estilo hack n' slash, como Ghouls and Goblins e Golden Axe.

É possível conseguir isso simplesmente seguindo as regras deste artigo, ou ainda associando os estilos com as classes comuns da fantasia medieval, como apresentado no Punho do Guerreiro #30.

Também é possível abandonar os estilos e usar toda a estrutura do jogo, como foi feito no incrível [SF Fantasy Module](#) do Paulo Frota. Escolha a opção que mais o agrada, vista sua capa e vá desbravar esse mundo!

Estilo	Variante ancestral	Arma(s) preferida(s)
Aikidô	Kenjutsu	Bastão, Bokken, Naginata, Lança
Baraqah	Baraqah	Sabre, Bastão
Boxe	Pugilato / Briga de rua	Soco Inglês, Cestus
Capoeira	Capoeira / Taekkyon	Navalha
Forças Especiais	Qualquer treinamento militar	Faca de Combate, Lança, Espada, Machado
Jeet Kune Dô	-	Nunchaku, Bastão
Jiu Jitsu	Jujutsu	Bastão, Cassetete, Tonfa
Kabaddi	Kalaripayit	Bhuj (Machado), Chakram, Katar, Pata, Sabre, Lança, Bastão
Karatê Shotokan	Toudi / Kobujutsu	Nunchaku, Sai, Bastão, Tonfa
Kickboxing Ocidental	-	Soco Inglês, Cestus
Kung Fu	Kung Fu	muitas, incluindo Espada Larga, Sabre, Lança, Bastão, Corrente de Aço
Kung Fu do Corvo Majestoso	Kung Fu do Corvo Majestoso	Espada Larga, Sabre, Lança, Bastão
Ler Drit	Poderes Psíquicos	Bhuj (Machado), Chakram, Katar, Pata, Sabre, Lança, Bastão
Lua	Lua	Bastão, Cassetete
Luta Livre	Lutas tradicionais	Soco Inglês, Cestus
Luta Livre Nativo Americana	Luta Tribal	Faca, Faca de Combate, Machado, Arcos
Muay Thai	Muay Boran / Krabi Krabong	Bastão, Cassetete, Sabre
Ninjitsu	Ninpo / Lin Kuei	muitas, incluindo Arco, Kusari, Kusarigama, Ninjato, Shuriken
Ninjitsu Espanhol	-	Garra, Adaga, Rapieira, Sabre, Shuriken
Panocrácio	Panocrácio	Soco Inglês, Cestus
Sanbo	Luta Livre Russa	Soco Inglês, Cestus
Savate	Savate / Esgrima	Cassetete, Rapieira
Silat	Silat	Cassetete, Kris
Soul Power	-	Bhuj (Machado), Chakram, Katar, Pata, Sabre, Lança, Bastão
Sumô	Sumô	Soco Inglês, Cestus
Tai Chi Chuan	Tai Chi Chuan / Hsing-I	Cassetete, Espada Larga, Lança, Bastão
Wu Shu	Shaolin do Norte	muitas, incluindo Espada Larga, Sabre, Lança, Bastão, Corrente de Aço

ERIC "MUSASHI" SOUZA

AVENTURAS!

O JOGO DA MORTE!

A ideia desta aventura é bastante simples, e ela segue o [roteiro original do filme inacabado](#) de Bruce Lee (e não a versão lançada em 1978, que teve mudanças na trama).

Uma gangue do submundo da Coreia contatará o time e proporá a eles participarem de uma caça de tesouro que se encontra em um pacote localizado no país. Caso eles aceitem, simplesmente será proposto o Jogo da Morte, e o Narrador poderá prosseguir com as cenas e os combates.

Caso eles recusem, serão forçados de certo modo: a gangue responderá dizendo que algum de seus entes queridos ou aliados, ou ainda um item de grande importância para eles, estará em seu poder, e se recusarem, matarão eles/destruirão o item. É importante que o Narrador os obrigue a aceitarem o desafio.



O cativoiro se chama Palsang-Jon, na Coreia, consistindo em uma torre para cada personagem jogador. Cada torre será feita de madeira com cinco andares, sendo que o desafio consiste em passar por todos os lutadores da torre, um em cada andar.

O time de Street Fighters pode estar em franca ascensão, e o Narrador deverá ajustar os desafios ao seu poder. Ele pode utilizar lutadores do [Guia do Circuito](#) ou do [Guia do Circuito Básico](#). Como são 5 andares, o risco maior é o jogador ser vencido pelo cansaço. Assim, o Narrador deve utilizar oponentes de 2 a 3 postos abaixo do jogador em cada andar.

Após cada luta, o jogador rola Honra para recuperar Chi ou Força de Vontade, e rola 1d10: o resultado será recuperado em sua Saúde. Vencer o desafio, além dos ganhos em Renome por cada luta (que são consideradas combates em torneios), concede +5 pontos de Glória e +3 pontos de Honra.

Obviamente, a chance é grande de que nem todos os jogadores vençam o desafio. Mas a organização cumprirá sua palavra: se o lutador participou do desafio, seu item/ente querido será restituído.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



MANOBRAS DO MÊS



SPIRITUAL WEAPON!

Pré-requisitos: Foco •••

Pontos de Poder: Qualquer estilo 2

Alguns lutadores, ao aprenderem a dominar o Chi, o utilizam internamente para se tornarem mais rápidos, mais fortes ou velozes. Outros, mais avançados, aprendem a usá-lo como projéteis, atirando essa energia nos inimigos. Alguns poucos aprendem a usá-lo para criar armas poderosas para usar em momentos de necessidade. Seja para criar uma espada através de sua própria energia ou para invocar uma arma a partir de outros objetos (como transformar uma rosa em um chicote de espinhos), o lutador que domina essa arte dificilmente se verá desarmado em alguma situação de risco.

Sistema: ao concentrar seu Chi, o lutador é capaz de criar ou invocar uma arma para utilizar em campo de batalha, que dura até a arma ser perdida, o lutador decidir encerrar a manobra, ou, em último caso, até o fim da cena. A arma em questão possui as mesmas características da sua contraparte material (ou seja, uma Espada Longa invocada terá os mesmos atributos que a Espada Longa do livro básico) e caso o lutador seja desarmado ou perca a arma por algum motivo, precisará usar outro turno para invocá-la novamente. Invocar uma arma espiritual equivale a sacar uma arma normalmente (o lutador joga a carta de Movimento junto com a carta de Spiritual Weapon).

Custo: 1 Chi

Velocidade: veja descrição acima

Dano: veja descrição acima

Movimento: veja descrição acima

MARCOS AMARAL

LENDAS DO CIRCUITO

Riki-oh

Ricky Ho (Riki-oh) é um artista marcial e ex-estudante de música que possui uma força sobre-humana. Porém, sua vida entrou em uma espiral negativa quando ele foi condenado a 10 anos de prisão por homicídio culposo após matar um senhor do crime indiretamente responsável pela morte de sua namorada Keiko após um grupo de bandidos a perseguirem em seu prédio. Isso ocorreu por ela testemunhar o tráfico de heroína. Na fuga, Keiko caiu do alto do prédio e morreu.



Na fúria pela vingança, Ricky confrontou os líderes criminosos, levando vários tiros, mas seguindo para frente, até provocar a sua morte com seus golpes. Agora, em uma prisão privatizada, Ricky deverá lutar por sua vida enquanto é alvo de prisioneiros lutadores e assassinos enviados por criminosos.

Jogando com Ricky: você é um homem amargo. Violência foi tudo o que a vida lhe ensinou, e violência é tudo o que você pode dar. Em geral, é reservado, e busca proteger os indefesos. Mas quando o confrontam ou o enfurecem, você ataca com tudo o que tem, sem se importar com as consequências.

Aparência: Ricky é de estatura mediana, com cabelos negros compridos até os ombros, e físico atlético. Ele é pouco expressivo a maior parte do tempo, mas quando a fúria desperta, ele se porta como um animal selvagem.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

RIKI-OHI

Estilo: Karatê Shotokan
 Escola: Professor Particular
 Conceito: Vingador
 Assinatura: Olhar sombrio

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
 Lábria Sobrevivência •• Estilos •••

Fama • Soco •••••••
 Chute ••••••
 Bloqueio •••••••
 Apresamento •••••
 Esportes •••••
 Foco •••

Glória ••••• Honra •••
 Chi ••••••• Força de Vontade ••••••••••••••••
 □□□□□□ □□□□□□□□□□

Saúde ••••••••••••••••
 □□□□□□□□□□
 ••••••••••••••••
 □□□□□□□□□□

Combos: Bloqueio para Dragon Punch (dizzy), Bloqueio para Widowmaker (dizzy),
 Wounded Knee para Haymaker (dizzy)

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	7	10	4	Básica
Strong	5	12	4	Básica
Fierce	4	14	3	Básica
Short	6	10	4	Básica
Forward	5	12	3	Básica
Roundhouse	3	14	3	Básica
Apresamento	5	9	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	7	Básica
Jump	8	-	4	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	Efeito automático; o lutador sofre apenas -1 VEL(não -2) após sofrer knockdown
Power Uppercut	4	14	Um	Knockdown vs. Aérea
Dragon Punch	5	17	2	Knockdown vs. Aérea; força o oponente 1 hex para trás; esquiva de projéteis; não pode atacar o oponente que lançou o projétil de que se esquiva, 1 FV
Haymaker	3	15	2	
Widowmaker	2	16	2	Aérea; não afeta Manobras Aéreas; Knockdown
Throw	3	11	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Wounded Knee	3	13	3	Alvo tem -2 VEL nos chutes -2 MOV em todas as manobras nos próximos 2 turnos se bem sucedido
Jumping Shoulder Butt	5	12	3	Aérea; esquiva de projéteis como Jump
Maka Wara	Esp.	Esp.	Esp.	Toda vez que fizer um bloqueio bem sucedido role Vigor + Bloqueio -3 para dar dano no atacante; funciona automaticamente
San He	7	-	-	Adiciona o dobro do Bloqueio na absorção; o lutador não sofre knockdown e não pode ser forçado para fora do hex exceto por Apresamentos; Teste Força + Bloqueio para grandes objetos, o Mestre decide o n ^o de sucessos; o lutador não ganha +2 na VEL no próximo turno, 1 Chi
Disengage	6	-	2	Jogado quando estiver preso em Apresamento Sustentado; o lutador pode fazer um 2 ^o teste para sair do apresamento (Destreza vs. Força do atacante)
Knife Hand Strike	6	10	3	Dano aplicado contra 1/2 do Vigor do alvo caso não esteja bloqueando