

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 42

Lenda do Circuito:
Kim Gun-woo



Cenário: Tied
Together Match



Recuperação
de Chi e FV



Manobra do
Mês: Mirage



Ano 7

SUMÁRIO

MATERIAIS DE JOGO 03

CENÁRIO 08

MANOBRA DO MÊS 09

LENDA DO CIRCUITO 10

Expediente

Edição: Eric "Musashi" Souza

Textos: Eric M. Souza, Felipe M. Vasconcellos, Marcos Amaral

Mapas: Eric "Musashi" Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Capa: Odmir Fortes



**PLAYER
SELECT**

TIME 100% de conteúdo
∞

MATERIAIS DE JOGO



O que antes era uma cidade pacífica e próspera caiu nas mãos de um sindicato liderado por um homem conhecido apenas como Sr. X. O Sindicato absorveu o governo da cidade (qualquer um pode ser comprado se o preço for justo) e ainda tem a polícia da cidade no bolso. A criminalidade está a aumentar rapidamente e ninguém se sente seguro a andar nas ruas, de dia ou de noite.

Três policiais, Adam Hunter, Axel Stone e Blaze Fielding, tentam repetidamente formar uma força-tarefa para combater e resistir ao Sindicato, mas com seus superiores comprados e subornados pelo Sindicato ou com muito medo de arriscar o pescoço, nada é feito. Finalmente, Adam, Axel e Blaze decidem resolver o problema por conta própria e renunciar à força policial, saindo às ruas como vigilantes para acabar com o Sindicato.

Eles estão dispostos a arriscar tudo... até mesmo suas vidas... nas Ruas da Fúria.

Streets of Rage é um beat 'em up de sucesso, o maior concorrente de Final Fight, e já foi adaptado em português e inglês pela comunidade de SFRPG. Aqui é apresentada uma nova proposta: os personagens do primeiro jogo com fichas no Posto 4, para que ele seja jogado como um board game assim como no suplemento [Final Fight](#).

Para jogar, basta seguir as regras apresentadas em [Final Fight](#). Os estágios e chefes serão os seguintes:

- **Round 1 - City Street:** Mapa 3-West-Side-1-3, Chefe Antonio (utilize Sodom)
- **Round 2 - Inner City:** Mapa 1-Slum-1-3, Chefe Souther (utilize Rolento sem granadas)

- **Round 3 - Beach Front:** Mapa 6-Uptown-2, Chefe Abadede (utilize Abigail)
- **Round 4 - Bridge:** Mapa 5-Bay-Area-1-3, Chefe Bongo (utilize Damnd)
- **Round 5 - Aboard Ship:** Mapa 3-West-Side-2, Chefes Onihime & Yasha (utilize duas Genin)
- **Round 6 - Factory:** Mapa 4-Industrial-Area-1, Chefes Souther x2 (utilize dois Rolentos sem granadas)
- **Round 7 - Freight Elevator:** Mapa 4-Industrial-Area-3, não possui chefe
- **Round 8 - Syndicate Headquarters:** Mapa 6-Uptown-1-3 e 6-Uptown-4, Chefe Mr. X (utilize Edi. E)

Diferente do que ocorre em Final Fight, as áreas em cada estágio não mudam. Elas se repetem, exceto pelo Round 8, quando o mapa final será o mesmo de Final Fight. Em todos os outros estágios, utilize o mesmo mapa duas ou três vezes, conforme a dificuldade e duração do jogo planejada. Os chefes, por sua vez, vão ficando bem complicados nos estágios finais.

Sorteio de oponente

Resultado	Oponente
1-2	Galsia (Gângster; a pistola é uma faca arremessada)
3-4	Signal (Valentão sem facas)
5-6	Nora (Valentão com facas, representando a chibata)
7-8	Hakuyo (Guerreiro)
9-10	Jack (Genin)

Chamar o rádio

Os protagonistas de Streets of Rage contam com a ajuda da polícia no combate ao crime. É possível, uma vez por estágio, utilizar a Carta de Feito para chamar apoio pelo rádio. O apoio, que está próximo, realiza um tiro de bazuca contra um vilão ou grupo de vilões, à escolha de quem fez o chamado.

Os heróis

A seguir, as fichas dos três principais heróis do game.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

Axel Stone



Estilo: Jeet Kune Dô
Escola: As ruas e fliperamas
Conceito: Ex-policial
Assinatura: Levanta o braço

Atributos: Força ••••, Destreza ••••, Vigor ••••,
Carisma •••, Manipulação •••, Aparência •••,
Percepção •••, Inteligência ••, Raciocínio •••

Habilidades: Prontidão ••, Interrogação ••,
Intimidação •••, Perspicácia •, Manha ••, Lábria ••,
Lutas às Cegas •, Condução ••, Liderança •••,
Segurança •, Furtividade •, Arena •, Computador •,
Investigação ••, Medicina •

Antecedentes: Aliados •••, Apoio ••, Contatos •••

Técnicas: Soco •••, Chute •••, Bloqueio •••,
Apresamento •••, Esportes •••

Combos: Knee Basher para Head Butt (dizzy)

Renome: Glória ••, Honra •

Chi •, Força de Vontade ••••••••••
Saúde ••••••••••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	6	3
Strong	4	8	3
Fierce	3	10	2
Short	5	7	3
Forward	4	9	2
Roundhouse	2	11	2
Apresamento	4	7	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	6
Jump	7	-	3
Flying Knee Thrust	5	9	4
Head Butt	4	10	1
Knee Basher	3	11	Um
Tiger Knee	7	9	3
Triple Strike	2	7/7/8	-

Blaze Fielding



Estilo: Judô
Escola: Polícia
Conceito: Dançarina
Assinatura: Roupas de couro

Atributos: Força •••, Destreza ••••••, Vigor •••,
Carisma ••••, Manipulação •••, Aparência ••••••,
Percepção ••, Inteligência •••, Raciocínio •••

Habilidades: Prontidão ••, Interrogação ••,
Intimidação •, Perspicácia ••, Manha ••, Lábria •••,
Lutas às Cegas ••, Condução ••, Liderança •,
Segurança •, Furtividade ••, Arena •, Computador •,
Investigação •••

Antecedentes: Aliados •••, Apoio ••, Contatos ••

Técnicas: Soco •••, Chute •••, Bloqueio •,
Apresamento •••, Esportes ••••

Combos: Knee Basher para Back Roll Throw, Knee
Basher para Backflip Kick

Renome: Glória ••, Honra •

Chi •••, Força de Vontade •••••
Saúde ••••••••••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	5	4
Strong	5	7	4
Fierce	4	9	3
Short	6	6	4
Forward	5	8	3
Roundhouse	3	10	3
Apresamento	5	6	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Jump	8	-	4
Knee Basher	4	10	Um
Triple Strike	3	6/6/7	-
Backflip Kick	5	8	Dois
Suplex	5	8	Um
Hair Throw	3	11	Dois
Back Roll Throw	4	10	Um
Throw	3	8	Um
Breakfall	Esp.	Esp.	Esp.

Adam Hunter



Estilo: Boxe
Escola: Ginásio de Boxe da Cidade
Conceito: Especialista em bonsai
Assinatura: Serenidade

Atributos: Força ••••, Destreza ••••••, Vigor •••••,
Carisma ••••, Manipulação ••, Aparência ••••,
Percepção •••, Inteligência •••, Raciocínio ••

Habilidades: Prontidão •••, Interrogação •,
Intimidação ••••, Perspicácia •••, Manha •, Lábria •,
Lutas às Cegas ••••, Condução ••, Liderança •,
Furtividade ••, Computador •, Investigação ••,
Medicina ••, Mistérios •

Antecedentes: Aliados •••, Apoio ••, Contatos •••

Técnicas: Soco •••••, Chute ••, Bloqueio •••,
Apresamento •••, Esportes ••••

Combos: Knee Basher para Elbow Smash (dizzy), Jab
para Hyper Fist

Renome: Honra •••

Chi ••, Força de Vontade ••••••••
Saúde ••••••••••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	7	3
Strong	4	9	3
Fierce	3	11	2
Short	5	6	3
Forward	4	8	2
Roundhouse	2	10	2
Apresamento	4	7	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	6
Jump	7	-	3
Knee Basher	3	10	Um
Elbow Smash	6	10	Um
Power Uppercut	3	11	Um
Hyper Fist	5	8	Um
Triple Strike	2	8/8/7	-

Recuperando Chi e TV

Nos livros do Mundo das Trevas, é comum que haja regras opcionais, para que cada Narrador defina o tom de sua crônica. Em Street Fighter, isso não é tão comum. Um exemplo são os idiomas: é possível lidar com eles de forma mais simples, como nos games e anime, definindo que os personagens conhecem idiomas com base em seus Conceitos, ou utilizar o Conhecimento Linguística.

Mas o padrão é que Street Fighter apresente regras mais precisas e isso pode tolher a imaginação de Narradores e jogadores. Um caso interessante é a Glória: é dito que ela mede a reputação e as relações no mundo das lutas, e também pode até ser o termômetro que define se um mestre vai ou não ensinar uma Manobra Especial ao personagem.

Não há mecânicas claras (como para Honra), e por isso muitos grupos não a utilizam em jogo. Ela pode ser usada de várias maneiras. Há grupos que permitem aos personagens rolar Glória ao invés de Atributos Sociais quando se relacionam com outros lutadores, por exemplo. Isso pode ser especialmente útil quando a Glória é alta, mas os Atributos Sociais não.

Outros usos alternativos de características podem aparecer na recuperação de recursos. Médicos de Ringue no Guia do Jogador deram um exemplo de como utilizar Medicina para recuperar Saúde, ou mesmo ignorar temporariamente agravados. Aqui traremos dois exemplos, com base em mecânicas alternativas de recuperação de Vampiro e Lobisomem: recuperar Chi com meditação e recuperar Força de Vontade com o estímulo do público.

Meditação

Se o personagem se concentrar e restabelecer o vínculo pessoal com a natureza e os fluxos de Chi pelo mundo, ele conseguirá readquirir pontos de Chi de vez em quando. O personagem precisa passar pelo menos uma hora meditando num só lugar e concentrando-se em seu lado profundamente espiritual (não é possível meditar e interagir com outras pessoas ou objetos, por exemplo). O jogador precisa então fazer um teste de Percepção + Mistérios (dificuldade 8), representando sua autoconsciência e consciência do mundo ao seu redor. Para cada sucesso obtido, o personagem recupera um ponto de Chi.



Entretanto, o personagem pode readquirir apenas um ponto de Chi para cada hora de meditação, não importa quantos sucessos o jogador venha a obter. Além disso, essa forma de meditação pode ser realizada apenas uma vez ao dia, e a dificuldade aumenta em um ponto para cada dia seguido que o personagem tentar o método (até a dificuldade máxima de 10). Para não ter esse aumento de dificuldade, o personagem deve buscar uma pausa de pelo menos um dia entre uma meditação e outra.

Uma falha crítica no teste significa que o personagem está bastante atribulado, incapaz de se concentrar, e ele perde 1 ponto de Chi. Contudo, ele pode tentar novamente no dia seguinte (aplicando dificuldade +1, como na regra acima apresentada).

Diferente do teste de Honra após os combates e entre as cenas, essa meditação é uma escolha ativa do jogador. Ele deve realizar essa ação em cena, declarando que vai fazer isso. Um bom momento é numa cena em que o resto do time realiza outras atividades solitárias, como conversar, ler ou treinar. Outra opção é estando preso em um cativo. É possível que o personagem venha a perder alguns eventos, ou que ele seja interrompido por um ataque de bandidos, por exemplo. O Narrador determinará se ele conseguiu meditar em paz por uma hora ou mais.

Torcida

A Glória representa o quanto o personagem é temido e respeitado entre os lutadores, e ela também determina o favor da multidão. Sempre que entrar em combate, um personagem pode tentar agitar a torcida, que responderá conforme sua Glória, podendo motivá-lo. Funciona assim: no início do combate, o jogador rola a Glória permanente de seu personagem. Cada sucesso permitirá que ele recupere 1 ponto de Força de Vontade.

Se mais de um lutador tentar fazer isso ao mesmo tempo, eles farão uma ação resistida de Glória. Se empatarem, a torcida ficou dividida, e ninguém teve benefício. A margem de vitória na ação resistida permitirá ao lutador vencedor recuperar pontos de Força de Vontade. Por exemplo: Juan e Gael tentam obter o favor da multidão e rolam Glória. Juan obteve 4 sucessos, e Gael 2. Juan poderá recuperar 2 pontos de Força de Vontade imediatamente.

Em lutas de times, os lutadores de cada time somam seus pontos de Glória, e cada time rola contra o outro. Os sucessos extras serão divididos entre os membros do time vencedor, arredondando para baixo, até um mínimo de 1 ponto para cada. Por exemplo: o time Garra de Águia rola as Glórias de seus lutadores participantes e obtém 8 sucessos; o time Corvos também rola e obtém 5 sucessos. Garra de Águia venceu por uma margem de 3 sucessos. Eles devem dividir entre seus 4 lutadores, arredondando para baixo. 0,75 arredondado para baixo daria 0, mas como é um mínimo de 1 em caso de vitória, todos eles recuperam 1 Força de Vontade.

Uma falha crítica significa que a torcida vaia, reagindo da pior forma possível, e o lutador (ou time) perde 1 ponto de Força de Vontade.

A torcida que apoiar um time ou lutador esperará que ele vença. Caso ele perca, sua perda de Glória pela derrota será dobrada.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



Manobras Especiais simulando equipamentos

O livro básico apresenta armas de fogo, armas pesadas e alguns equipamentos, e orienta a utilizar Manobras Especiais para emular outros equipamentos poderosos de inimigos ou dos heróis. Inclusive, isso foi a base da regra do Item de Poder, que apareceu no Punho do Guerreiro #5.

Esta breve matéria trará outros exemplos de equipamentos poderosos, alguns até de ficção científica, que podem ser representados com o uso de Manobras Especiais. O equipamento utilizará as regras da Manobra Especial. Sua velocidade será somada ao Raciocínio do bandido, e o dano (quando houver) será somado unicamente à Técnica Armas Pesadas do usuário (ou outra, quando indicado). Nenhum Atributo será somado.

- **Lança-chamas:** Fire Strike (pequeno) ou Yoga Flame (grande). Caso utilize napalm, tem o efeito de Acid Breath, rolando novamente o dano com +0 no próximo turno e -3 no terceiro.
- **Jetpack:** Levitation (modelo mais simples) ou Flight (alta tecnologia); o Movimento voando será a Técnica Esportes do usuário.
- **Taser:** Shock Treatment. Atinge apenas um alvo a um alcance igual à Técnica Armas Pesada do usuário. Obviamente, o bandido não fica imune a eletricidade no turno.
- **Granada de Luz e Som:** funciona como a granada de mão normal, mas os dados de dano realizam uma ação resistida contra a Força de Vontade de todos na área afetada, com um sistema semelhante ao do Stunning Shout.
- **Britadeira industrial:** funciona como Shockwave. O dano é com Reparos ou Armas Pesadas do bandido. Se algum dano for causado, haverá knockdown.
- **Metralhadora:** Repeating Fireball. O alcance é todo o mapa, e o dano é somado com a Técnica Armas de Fogo do bandido. Atingir um único alvo significa mirar nele; atingir vários é a utilização do efeito mangueira. Elas não incendeiam como as Fireballs, a menos em condições especiais (como gasolina espalhada pelo chão).
- **Coletes e armaduras em geral:** para um efeito genérico, funciona como Toughskin enquanto utilizados.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



CENÁRIO

Tied Together Match

Lutar com a mão esquerda amarrada a mão esquerda do oponente era uma antiga forma de duelo entre gangues de rua. Um ingrediente era adicionado para tornar a contenda mais mortal: uma faca para cada um.

Essa forma de lutar, o duelo amarrado, vez por outra é invocada por lutadores para simbolicamente dizer: "Não preciso me esquivar para te derrotar". É exatamente esse o efeito desejado – impedir que o adversário se afaste. Estas lutas tendem a ser brutais com ambos os lados acabando com ferimentos terríveis.

Sistema

3 formas desse duelo existem: (1) Adversários amarrados pelas mãos/cintura, (2) Adversários amarrados pelos tornozelos, e (3) Adversários segurando um lenço.

Adversários amarrados pelas mãos/cintura

Lutas com oponentes amarrados (ou algemados ou acorrentados) pelas mãos ou cintura é a forma mais simples do Duelo Amarrado. Os oponentes ficam a uma distância fixa (Hexágonos adjacentes ou com 1 Hexágono de distância) durante toda a luta tornando Esquives e Displacement impossíveis de realizar. Arremessos (Throws) não conseguem jogar os lutadores para longe e nem efeitos de outras manobras que provoquem distanciamento (Heel Stomp, Push, Spinning Pile Driver). Os adversários podem saltar, mas não podem se deslocar durante o salto. Ambos podem esquivar de projéteis usando apenas Destreza.

O único modo de se deslocarem é mantendo a distância constante. Alternativamente, um dos lutadores pode tentar um cabo de guerra/puxão repentino (**Velocidade +1, Dano: Nenhum, Movimento -1; teste resistido de Força, dificuldade 6, onde cada sucesso permite deslocar o adversário 1 hexágono para a direção do lutador ou no sentido do movimento do lutador naquele turno, esta ação pode ser**

feita em conjunto a uma manobra com o gasto de 1 ponto de Força de Vontade) e fazer o adversário andar/ser arrastado.

Adversários amarrados pelos tornozelos

Amarrados pelos tornozelos é uma forma mais perigosa de duelo. Adiciona chance de derrubar o adversário com puxões da corda/corrente. O funcionamento é semelhante ao de Amarrados pelas mãos, porém os lutadores não podem saltar ou usar manobras aéreas (exceto se ao mesmo tempo) e além de poderem usar cabo de guerra, podem tentar derrubar o oponente com o puxão repentino: (**Velocidade +0, Dano: Dados excedentes do teste de Força, Movimento Nenhum; teste resistido de Força, dificuldade 6, caso o lutador seja bem-sucedido o oponente sofre um Knockdown**)

Adversários segurando um lenço

A forma mais estranha de luta amarrada, é aquela onde os lutadores seguram um lenço com uma das mãos enquanto lutam. A regra é simples: caso um dos lutadores solte o lenço será considerado derrotado. Manter contato com o lenço com um oponente puxando-o e atacando é uma tarefa difícil. Os adversários ficam em hexágonos adjacentes enquanto seguram o lenço e trocam golpes. Em geral a luta se limita a golpes como Socos, Chutes e Esportes (que não causem grande deslocamento). Golpes de Apresamento e Projéteis são quase impossíveis de executar.

Lutar assim é extremamente difícil, pois ser atordoado causa derrota automática. Outras situações podem requerer **Testes de Força Resistidos** para os lutadores (**Dificuldade 6, para ambos**): Empurrão, Knockdown ou Botch (falha crítica). Os lutadores podem tentar impressionar a plateia (e humilhar o oponente) segurando o lenço de formas menos eficientes, ganhando +1 ou -1 de Glória pelo combate (dificuldade 7 nos testes de Força) por segurá-lo os dedos apenas ou dobrando os ganhos e perdas de Glória do combate (dificuldade 8 nos testes de Força) por segurá-lo 2 dedos apenas ou triplicando dobrando os ganhos e perdas de Glória do combate (dificuldade 9 nos testes de Força) por deixá-lo na palma da mão.

MANOBRA DO MÊS

Mirage

Pré-requisitos: Foco •••

Pontos de Poder: Ninjitsu 1; Outros 3

O lutador cria uma imagem de si mesmo que luta ao seu lado.

Sistema: Quando esta manobra é utilizada, o jogador coloca a carta na mesa e gasta 1 Chi. Ele pode utilizar todo o seu movimento disponível, mas em qualquer ponto do movimento ele poderá incluir uma segunda miniatura no mapa, junto da sua. A partir desse ponto, cada miniatura poderá completar o restante da manobra em qualquer direção. A miragem estará criada.

O jogador deve nomear cada miniatura de uma forma distinta (por exemplo: Laura 1 e Laura 2), e anotar em um pedaço de papel qual delas é a verdadeira. No momento em que a miragem é criada, o oponente deve fazer uma ação resistida de Percepção + Prontidão contra Destreza + Furtividade do ninja. Caso ele vença, ele identifica imediatamente qual é a miragem: o jogador deve mostrar o papel onde fez a anotação, e a manobra se torna inútil.

Se o oponente não vencer a ação resistida, ele deverá lutar sem saber quem é o verdadeiro. Serão escolhidas manobras para o original e para a miragem (por exemplo: o jogador anuncia Velocidade 3 para Laura 1 e Velocidade 4 para Laura 2, selecionando uma carta para cada, podendo até ser a mesma carta). Os ataques da miragem não causam dano real, mas podem confundir um oponente. A miragem poderá interromper oponentes, escolher alvos, baixar sua carta e até rolar o dano. Após a rolagem, caso algum dano seja causado, então será revelada que era apenas a miragem. Isso pode gerar boas estratégias e levar oponentes a fugirem ou a abortarem para Bloqueio ou Jump.

Qualquer dano sofrido pela miragem a destruirá: ela se desfará no ar. A miragem também desaparece caso ela se afaste do lutador original por um número de hexágonos igual à sua Inteligência + Foco, ou após se passar um número de turnos igual ao Foco do ninja. O lutador pode invocar apenas uma imagem por vez.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: +0

ERIC "MUSASHI" SOUZA & MARCOS AMARAL

LENDA DO CIRCUITO

Kim Gun-woo

Gun-woo é um jovem de Seul, na Coreia do Sul. Vivendo uma crise financeira, o seu pai se tornou alcoólatra, e isso o levou à violência doméstica. Eventualmente, a mãe de Gun-woo se divorciou e seu pai foi embora, mas isso provocou no garoto o interesse pelo boxe, como uma forma de se tornar forte nunca mais deixar sua mãe apanhar novamente.

Dedicado aos treinamentos, Gun-woo se tornou resiliente, aguentando apanhar bastante e desenvolvendo um poderoso gancho nas costelas do oponente que aplica após se concentrar na defesa, geralmente pegando os adversários de guarda baixa. Ele também tem boa movimentação e esquiva, e é um lutador de muitas qualidades.

Competindo no torneio nacional, que daria uma vaga para competições maiores, ele chegou até a final, onde enfrentou o presunçoso, porém de bom coração, Hong Woo-jin. Gun-woo o acertou duas vezes com seu gancho de esquerda e o nocauteou. Após o torneio, para a surpresa de Woo-jin, Gun-woo o chamou para comerem juntos. Ali eles começaram uma amizade após descobrirem que ambos foram fuzileiros navais juntos.

Os problemas para os dois começaram quando o agiota Kim Myeong-gil iniciou um plano ousado de endividar vários pequenos comerciantes para adquirir suas propriedades por meio de dívidas impagáveis. A mãe de Gun-woo foi uma das vítimas, e quando os capangas de Myeong-gil atacaram seu comércio, Gun-woo acabou com todos eles, só sendo parado pelo gigantesco Kang In-beom.

Precisando pagar a dívida, Gun-woo começa a trabalhar para Choi Tae-ho, outro agiota, porém benevolente, que costuma ajudar famílias com câncer sem cobrar juros. Ele e seu amigo Woo-jin se tornam guarda-costas de Cha Hyeon-ju, neta adotiva de Tae-ho, e pouco a pouco os três se envolvem no submundo para acabarem com os negócios de Myeong-gil.

Jogando com Gun-woo: você tem o coração puro e o comportamento pacífico. Fala calmo e devagar, e quando luta, é frio, colocando a estratégia em primeiro lugar.

Em geral, é uma pessoa tranquila e inocente, mas guarda muita raiva dentro de si, e a colocará para fora contra quem ameaçar seus entes queridos. Dinheiro ou fama não importam para você, você só quer ver sua mãe bem e se divertir lutando boxe.

Aparência: Gun-woo é um belo jovem. Seu rosto angelical esconde um lutador poderoso e hábil, com corpo bem torneado e boa movimentação de pernas. Fora dos ringues, ele se veste de forma simples e casual, podendo passar despercebido em muitas situações.



Gun-woo

Estilo: Boxe

Escola: Spark Boxing

Conceito: Promessa do boxe

Assinatura: Olhar inocente

Força ●●●

Destreza ●●●●●

Vigor ●●●●●

Carisma ●●●

Manipulação ●●

Aparência ●●●

Percepção ●●●

Inteligência ●●●

Raciocínio ●●●

Prontidão ●●●

Interrogação ●

Intimidação

Perspicácia ●●

Manha ●●

Lábria

Luta às Cegas

Condução ●●

Liderança

Segurança

Furtividade ●●

Sobrevivência ●●

Arena ●●

Computador ●

Investigação ●●

Medicina

Mistérios

Estilos ●●

Aliados ●●●●●

Apoio ●●●

Soco ●●●●●

Chute ●

Bloqueio ●●●●●

Apresamento ●

Esportes ●●●

Foco

Glória ●●

Honra ●●●●●

Chi ●

□

Força de Vontade ●●●●●●●●●●

□□□□□ □□□□□

Saúde ●●●●●●●●●●

□□□□□ □□□□□

●●●●●

□□□□□

Combos: Bloqueio para Turn Punch

Divisão: Tradicional, Posto: 3

10 Vit, 0 Der, 0 Emp, 10 KO

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	7	7	3	Básica
Strong	5	9	3	Básica
Fierce	4	11	2	Básica
Short	6	4	3	Básica
Forward	5	6	2	Básica
Roundhouse	3	8	2	Básica
Apresamento	5	4	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	6	Básica
Turn Punch	4	12	Dois	1 FV, 2º turno +1 dan, 3º turno +1 vel e +2 dan, 4º turno +2 vel e +3 dan
Power Uppercut	4	11	Um	Knockdown vs. Aérea
Punch Defense	9	-	-	Abs. +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Jump	8	-	3	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)
Haymaker	3	12	1	
Widowmaker	2	13	2	Knockdown; Aérea; não atinge aéreas
Rekka Ken	NaN	NaN	NaN	Deve ser jogado com um Soco Básico, adiciona +3 na VEL; pode ser jogado por 3 turnos consecutivos, somando para atordoar; deve se exibir após usado por 3 turnos consecutivos, senão -3 Glória, 1 FV por turno

ERIC "MUSASHI" SOUZA



