

SHIN **天** BUSHI

HOME PAGE APRESENTA:



ANTECEDENTE ÚNICO:
ANIMAL HÍBRIDO

シ
ン
ゴ
シ

EDITORIAL

Rio de janeiro, 15 de Fevereiro de 2004

Continuando a seqüência de artigos da **SHIN BUSHI** afim de desvendar o infinito de livros não publicados no Brasil, finalmente chegamos as partes mais diluídas desse conteúdo tão valioso. Nesse artigo da **SHIN BUSHI HOME PAGE** estou traduzindo todo o material referente a Animal Híbrido, com suas regras desde a introdução do que é um Antecedente Único até as novas manobras especiais deste antecedente. Como está escrito na contra-capa do suplemento oficial **PLAYER'S GUIDE** ®: “...você poderá explorar novas facetas do circuito de lutas. Descobrimo a verdade sobre a natureza de Blanka...”.

Esse compêndio trata-se da tradução mais especificamente das páginas 21, 22, 23, 24 e 25 do **STREET FIGHTER: PLAYER'S GUIDE** ®, e algumas outras paginas em separado onde estão as novas manobras especiais de animal híbrido.

Espero que todos gostem. E aguardem o próximo artigo da **SHIN BUSHI**, que será a tradução do “novo” Antecedente Único: Cibernéticos.

Abraços para todos



TO PROVE THE IMPROVED!!!

ANTECEDENTES ÚNICOS

INTRODUÇÃO AOS ANTECEDENTES ÚNICOS

Antecedentes Únicos são uma nova adição ao Street Fighter: O Jogo de RPG para aumentar a variedade de personagens. Criar um personagem com Antecedentes Únicos é um pouco mais complicado do que um Street Fighter comum. Alguns Antecedentes têm novas Manobras Especiais associadas a ele, enquanto outros dão ao personagem acesso a manobras que normalmente ele não seria hábil a usar.

ANTECEDENTES ÚNICOS E OS ESTILOS

Antecedentes Únicos foram criados para serem usados em conjunto com estilos de luta. Não será por isso que o personagem não mais dependerá do seu estilo, mas ele terá um suplemento para as manobras básicas. Alguns Antecedentes Únicos custam adicionais pontos bônus, já outros modificam custos existentes de pontos bônus. Esses modificadores assegurarão que novos jogadores não serão muito mais poderosos (ou não poderosos) do que o resto dos seus companheiros. Eles também refletem o fato que essas pessoas são fundamentalmente diferentes, por dentro e por fora. É difícil para um ciborgue avançar socialmente assim como um Lutador normal. Isso graças pelas quaisquer vantagens iniciais de combate que um personagem tenha por uma melhoria cibernética.

ANTECEDENTES ÚNICOS EM COMBATE

Alguns Antecedentes Únicos trabalham de maneira singular ou prove bônus de combate. É aconselhável ao se criar a carta de combate detalhando os efeitos do antecedente e conservar ele na mesa a sua frente durante o combate. Isso para você, seu narrador e seu oponente não

ficarem confusos pela súbita aparição de um estranho bônus.

ANTECEDENTES ÚNICOS FORA DE COMBATE

Um dos mais recompensadores aspectos de ser ter um personagem com um Antecedente Único é a interação entre o personagem e as outras pessoas no ambiente. O impacto de um Antecedente Único no dia-a-dia da vida do personagem pode ajudar a inúmeras vinhetas interessantes ou afetar toda a estória. Por exemplo, a Manobra Especial Balance pode ser aplicada a muitas circunstâncias diferentes, como andar numa corda-bamba ou simplesmente dançar.

Fora as capacidades de seu ciborgue ou seu híbrido mal-ajustado, isso abrirá a você novas dimensões as sua crônicas. Use questões como um das que se seguem para ajuda-lo a definir como seu personagem interagi com o resto do mundo.

- *O seu Ciborgue tem algum compartimento embutido?*
- *Se um Animal Híbrido cheira sua mão quando você lhe cumprimenta com um aperto de mãos?*
- *Como um Elemental de água faz para lavar seu carro?*
- *O que um Animal Híbrido acha de um Fast Food?*

ANIMAIS HÍBRIDOS

Leões e tigres e ursos – Meu Deus!
- Dorothy, 'O Mágico de Óz'

Ninguém realmente sabe o que vive nas áreas mais inóspitas do planeta. Ocasionalmente estranhas histórias emergem das civilizações – contos sobre criaturas sobrenaturais à espreita em selvas indomáveis. Neste milênio, essas histórias se tornaram mitos e um pouco mais. Recentemente, entretanto, alguns desses meio-Homem/meio-animais têm emergido de seus lares para entrarem no mundo civilizado. Raramente esse tipo de imigração é bem sucedido, para a maioria dos Híbridos é muito difícil controlar seu lado animal e acabam não conseguindo de adaptar à sociedade Humana. Conseqüentemente, eles evitam grandes cidades, vivendo nas periferias das selvas se isolando.

Alguns estudantes destes assim chamados Animais Híbridos têm por conduta, por pura evidencia prática, de que é ambigüamente difícil e perigoso manter-los em cativeiro. Entretanto, um par de teorias tem sido presumidas para explicar a origem destas aberrações.

A primeira teoria cita (de forma incompleta) evidências de que os Híbridos sofrem uma transformação mutagênica à nível celular. Presume-se ser causado por um vírus desconhecido que transforma o DNA de sua vítima, deixando a vítima extremamente suscetível a manipulação celular. Então, por exposição de informação celular com outro organismo por um período longo de tempo (por contato direto ou divisão de comida), o DNA da vítima é reescrito para corresponder ao segundo organismo celular modelo. Presume-se também que esse vírus sobrevive apenas em áreas isoladas do globo, apenas aparecendo nesses Animais Híbridos. A Origem desse vírus é desconhecida, assim como seus métodos de transmissão.

Muitas pessoas não envolvidas na comunidade científica aderem a uma teoria diferente, o princípio do qual elas se seguem: O Híbrido foi possuído pelo espírito do animal e imbuído com aspectos desse animal para servir a algum grande bem. Muitas pessoas, testemunhando a selvageria dos Híbridos, acreditam que essa missão é algum tipo de

vingança. Outros supõem que é a ordem natural reafirmando seu poder sobre o mundo e essas criaturas são embaixadores da natureza. Outros ainda mantêm essa opinião que a natureza se rebelando contra a poluição e a grande escala de destruição ambiental graças a sociedade moderna.

Qualquer coisa sobre a condição dos Híbridos é mero boato, o fato de sua existência não é muito questionado. A reação da Sociedade Humana a esses recém-chegados é amplamente variada, mas geralmente é negativa. A combinação da bestialidade dos Animais Híbridos e a intolerância da Sociedade fazem com que o público difame os Animais Híbridos como monstros selvagens.

Animais Híbridos são, de fato, mais propensos a colapsos de fúria violenta se provocados. As regras da sociedade suprimem a Animal interior, e a complexidade da vida moderna muitas vezes confunde esses quase selvagens. Frustração e incompreensão aumentam o estresse nessas criaturas, e freqüentemente a violência é o resultado. Policiais ou soldados são freqüentemente chamados para controlar esses monstros insanos. Um ou outro dos muitos Animais Híbridos acabam mortos durante sua exaltada revolta ou levado de volta para a floresta pelos rigores da "sociedade civilizada". Apenas poucos, entretanto, acham o caminho para o controle de sua cólera e retornam ao mundo humano.

Muitos Animais Híbridos são atraídos pela inerente violência do circuito Street Fighter. Onde eles encontram um lugar onde podem se livrar da Fúria e frustração. Onde eles encontram alguma coisa que eles compreendem: O forte triunfa sobre o fraco enquanto se manter em derrota. Apenas na arena o Híbrido tem a liberdade de quebrar fracos humanos à sua volta. . Infelizmente, um Híbrido pode perder o controle do aspecto animal de sua personalidade durante o combate, especialmente se ele estiver perdendo. Em tais casos o instinto de sobrevivência do lutador reage de forma muito forte. Uma simples troca de socos pode tornar-se de uma luta a morte em qualquer momento. Não é muito difícil de se ver um Lutador Animal Híbrido que subiu na arena, sujo com o sangue de um oponente, enquanto seu lado animal esta exaltado.

Enfim, um Animal Híbrido aprende a controlar o animal dentro de si. Caso não

consiga, ele será habitualmente conduzido para fora do circuito, e sociedade, por outros Street Fighters.

O mais bem sucedido Lutador Híbrido serão normalmente rigidamente disciplinados por seus professores, e punirão seus estudantes por sempre desprezar um pouco de etiqueta. A intensa disciplina das artes marciais permite que o lado animal seja controlado e encorajado contra o medo de perder o controle durante uma disputa. Híbridos, mais que outros Lutadores, requerem o firmamento da disciplina das artes marciais para controlar suas cóleras.

ANTECEDENTE ÚNICO: ANIMAL HÍBRIDO

O antecedente Animal Híbrido define o quanto animalesco seu personagem é. Quanto maior o Antecedente, mais bestial é o personagem.

- Você sempre foi um pouquinho diferente das outras crianças. Eles sempre pareceram meigos e frágeis pra você.
- Você tem uma harmonia com a natureza que muitas pessoas não conseguem entender – Apreciam de longe.
- Você gasta longos períodos de tempo em matas – talvez somente lá você se sintia vivo. Seu corpo tem aprendido a se adaptar e esta se modificando para isso.
- Você se esconde da civilização porque eles lhe incomodam. As selvas são seu lar. Pessoas são tão frágeis e estruturados demais para você tolerar por longos períodos de tempo. Você é desajeitado indiscutivelmente como uma besta.
- Você evita Humanos de qualquer forma. Seu novo corpo é muito mais eficiente e incrivelmente poderoso. Você compreende muitas coisas desde o básico ao nível primário. Suas ações são instintivas – Como um predador.

USANDO O ANTECEDENTE ANIMAL HÍBRIDO

Jogadores que escolham criar Animais Híbridos trocarão desvantagens sociais por poder físico e um permanente desejo por batalhas. Quando se criar um Street Fighter Animal Híbrido, use as regras que se seguem:

ATRIBUTOS

Os rigores da selva e sua estrutura genética fazem do Animal Híbrido mais forte, rápido e mortal do que um homem normal. Porém, eles são igualmente selvagens e grosseiro. Suas estatísticas iniciais refletem isso.

Todo Animal Híbrido começa com os seguintes pontos para seus atributos:

ATRIBUTO	PONTOS INICIAS	MÁXIMO
Físico	9	6
Social	2	4
Mental	4	5

Por exemplo: Aileen esta criando um personagem gato híbrido. Ele começa determinando seus atributos. Ele tem nove pontos para dividir entre Força, Destreza e Vigor – com um máximo natural de 6 em qualquer um deles. Ele gasta dois pontos em Força aumentando ele para 3. Ele gasta cinco pontos em Destreza, deixando ele num imenso 6 (ele quer que seu personagem seja realmente rápido). Finalmente ele bota seus dois últimos pontos em Vigor, aumentando ele para 3.

HABILIDADES

Animais Híbridos ganham algumas desvantagens em relação a Talentos, Perícias e Conhecimentos. Um personagem é limitado a um ponto inicial nas Habilidades seguintes: Manha, Subterfúgio, Direção, Segurança e Computação. Um personagem é limitado a dois pontos iniciais nessas Habilidades adicionalmente: Interrogação,

Arena, e Investigação. Quando usando experiência, o personagem deve pagar três vezes o nível atual da Habilidade ao invés do normal dois. Isso reflete as dificuldades culturais que todo Animal Híbrido enfrenta.

VANTAGENS

Todo Animal Híbrido iniciante tem dois pontos grátis em Mascote (Animal Companion). Se um já definido personagem desenvolve o Antecedente Animal Híbrido, ele não ganhará gratuidade alguma em Mascote, como se estivesse começando como Animal Híbrido.

Novos Personagens Animais Híbridos também ganham um ponto grátis na Técnica Esportes.

Kick, Strong Punch, Block, etc...). O número de pontos no Antecedente Animal Híbrido determina o número de Manobras Básicas Adicionais estão disponíveis para o personagem. As Manobras Básicas de Animal Híbrido não correspondem a qualquer as das seis Técnicas Básicas (Soco, Chute, Bloqueio, Apresamento, Esportes e Foco). Essas novas Manobras utilizam pontos do Antecedente Animal Híbrido no lugar de quaisquer pontos de Técnica.

Antecedente Animal Híbrido

- para ●● – uma Manobra adicional
- para ●●●● – duas Manobras adicionais
- – três Manobras adicionais

As novas Manobras Básicas disponíveis para Animais Híbridos são:

Nome	Velocidade	Dano	Movimento
Bite	+1	+1	-1
Tail Slash	-1	+1	+1
Claw	-1	+2	+0

MANOBRAS BÁSICAS DE HÍBRIDOS

Nem todo os Homens, Mulheres e Híbridos são criados iguais. Dependendo apenas do tipo de Híbrido que um personagem é. Certas novas Manobras Básicas estarão obviamente disponíveis. O Jogador e o Narrador devem decidir quais Manobras Básicas de Híbridos estarão disponíveis para o personagem, baseando-se na concepção do personagem. Obviamente, ele não pagará nada quando selecionar essas manobras. Se um personagem tem um Tail Attack - ataque com a calda – (e claro uma calda), ele terá por outro lado muito mais dificuldade em se misturar com a sociedade.

Essas novas Manobras não custam Pontos de Poder e são considerados Manobras Básicas Adicionais (como Foward

Outras Manobras poderão ser criadas em acordo com Animal Híbrido específico correlacionado: Fin Slash (para Híbridos de Tubarão), Quill Sweep (para Híbridos de Porco-espinho) ou Tentacle Squeeze (para um Híbrido de Lula), são muitas possibilidades.

Por Exemplo: Aileen esta usando seu personagem gato, a qual ela nomeou de Pummetta. Seu Antecedente Animal Híbrido é 3, isso lhe permite ter duas manobras Básicas adicionais. Ela seleciona CLAW e BITE. Ela calcula a Velocidade, Dano e Movimento para seu Ataque com garras. Sua Destreza é 6, e a Manobra CLAW tem -1 em Velocidade – então a Velocidade de sua Manobra CLAW é 5. Para determina o Dano, ela totaliza sua Força (3), seu número de pontos no Antecedente de Animal Híbrido (3), e o Modificador de Dano da Manobra CLAW

(+2). Seu Dano total do CLAW é 8. Finalmente, ela calcula seu Movimento. Sua Técnica Esportes é 3 e o Modificador de Movimento da Manobra CLAW é +0, logo seu Movimento para Manobra é 3.

Sua Carta de Combate ficaria como essa:

CARTA DE COMBATE	
Personagem:	<u>Pummetta</u>
Manobra:	<u>Claw</u>
Velocidade:	●●●●●○○○○○
Dano:	●●●●●●●○○ ○○○○○○○○○○○
Movimento:	●●●○○○○○○○
Especial:	_____ _____ _____

HABILIDADES NATURAIS

Outros poderes inatos podem estar disponíveis para o lutador híbrido. Essas habilidades provêm das condições que nutrem o lado animal do Lutador. A Proporção das características animais para humanas são determinadas até onde a extensão dessas habilidades se faz presente.

Temos assim dois tipos de Híbridos: Humanóides (mais próximos de Homem) e Bestiais (mais próximo de uma Fera). Quanto mais pontos um personagem tem em seu Antecedente Único, mais Bestial seu personagem é. Normalmente três pontos é o ponto limite que determina se o Híbrido é Bestial ou Humanóide. Um personagem com um Antecedente Animal Híbrido em 4 ou 5 é considerado quase sempre Bestial, mas podem existir exceções. Obviamente, quanto mais parecido com Humano um Híbrido

parece, menos problemas sociais ele terá. De qualquer modo, um Híbrido Bestial terá mais habilidades naturais do um Humano em contraparte.

MANOBRAS ESPECIAIS COMUNS PARA ANIMAIS HÍBRIDOS	
Apresamento:	
	Eye Rake (1 Pt.)
	Head Bite (1 Pt.)
	Jaw Spin (3 Pts.)
	Bear Hug (2 Pts.)
	Ripping Bite (2 Pts.)
	Tearing Bite (2 Pts.)
Esportes:	
	Dragon's Tail (3 Pts.)
	Drunken Monkey (2 Pts.)
	Tail Sweep (2 Pts.)
	Typhoon Tail (2 Pts.)
	Upper Tail Strike (3 Pts.)
	Pounce (3 Pts.)
Foco:	
	Cobra Charm (3 Pts.)
	Regeneration (2 Pts.)
	Toughskin (2 Pts.)
	Venom (2 Pts.)

Híbridos Bestiais podem ser capazes de usar poderes especiais intrínsecos ao seu tipo de animal, como voar ou nadar (como no caso de um peixe é claro). Geralmente, um personagem deve ter um Antecedente Animal Híbrido em 4 ou 5 ou além para poder selecionar uma habilidade natural pra ele.

Habilidades Naturais incluem:

- **Resistência ao Calor** (Calor Natural)

Efeitos: O Personagem não é afetado por extremas condições de calor

Exemplos de Híbridos: Camaleão, Lagarto, Abutre, Cobra.

- **Resistência ao Frio** (Frio Natural)

Efeitos: O Personagem não é afetado por extremas condições de frio

Exemplos de Híbridos: Urso polar, Pingüim, Coruja, Morsa, Baleia orca.

- **Escalar Paredes**

Efeitos: O Híbrido pode se mover normalmente em superfícies vertical, provido suficientemente por suas Mãos/pés/presas/cauda que o sustenta enquanto isso.

Exemplos de Híbridos: Macacos, Bicho Preguiça, Aranha.

- **Voar**

Efeitos: O Lutador pode voar, mas esse não é o modo natural que ele usa para se movimentar. O esforço do levantar é tamanha que reduz a efetividade dessa habilidade. Um Lutador pode voar um número de hexágonos igual a metade a sua Técnica Esportes (arredondado para cima) e se manter em vôo um número de turnos igual a seu Vigor. O Personagem não pode bloquear enquanto estiver voando.

Exemplos de Híbridos: Pássaros, Morcego, Inseto, esquilo voador.

- **Nadar**

Efeitos: Se mover pela água é a segunda natureza desses Lutadores, e eles não sofrem penalidades em Velocidade, Dano ou Movimento por isso. Eles podem prender a respiração em um número igual a duas vezes seu Vigor.

Exemplos de Híbridos: Peixes, Lontra, Golfinho, Tubarão, Enguias.

- **Correr**

Efeitos: Animais Híbridos com esses poderes não sofrem os efeitos de correrem longas distâncias. Outros Lutadores apenas podem correr pequenas distâncias, depois difíceis testes de Vigor. O Animal Híbrido com essa habilidade natural tem o dobro de seu Vigor para determinar a corrida em longas distâncias.

Exemplos de Híbridos: Cavalo, Lobo.

- **Guelras**

Efeitos: Híbridos com esse poder respiram debaixo d'água. Personagens com Guelras podem ser capazes de respirar acima da água – entretanto isso pode ser divertido de jogar com um Lutador puramente aquático, que precisa de um capacete ou período de imersão na água. Isso é para você e o narrador decidirem os requerimentos para esses personagens.

Exemplos de Híbridos: Tubarão, Peixes, Salamandra.

- **Regeneração**

Efeitos: Lutadores com esse poder pode recuperar um ponto agravado por hora. Adicionalmente, eles podem fazer re-crescer ou re-conectar Membros perdidos. Usualmente leva-se muitos dias para se fazer re-crescer membros perdidos.

Exemplos de Híbridos: Salamandra, Lagartos, Planária.

- **Membros Adicionais**

Efeitos: O Lutador ganha um, dois ou mais membros adicionais, dependendo apenas da concepção de seu Animal Híbrido. Um Par de braços adicionais soma mais um ponto em Técnicas de Soco e Apresamento. Um par adicional de pernas adiciona um ponto ao Chute e Esportes do personagem. Um personagem com membros extras é sempre considerado um Híbrido Bestial.

Exemplos de Híbridos: Aranha, Insetos, Lula, Aberração da Natureza.

- **Outras Habilidades Naturais**

Jogadores imaginativos soa encorajados a criar suas próprias habilidades Animais, mas, isso sempre, o Narrador a ultima palavra para efetividade dessa habilidades.

CONTROLANDO O LADO ANIMAL

Perder o controle durante combate é um grande problema para Animais Híbridos. Quando um Lutador perde metade de sua Saúde ele deve fazer um teste contra o nível de seu Chi atual para ver se ainda permanece controlado. Ele deve tirar ao menos um sucesso, de outra forma, ele perderá o controle e atacará seu oponente com toda sua força bestial. Os efeitos desse frenesi frenético são as seguintes:

- Após ele ter perdido o controle o lutador não pode fazer qualquer combo.
- O lutador sempre atacará, indiferente a seu oponente estar inconsciente, caído ou pedindo clemência. (hehehehe...)
- Enquanto durar a fúria, o Híbrido tem + 2 de Velocidade de vantagem em todos os seus ataques.
- O Híbrido não pode usar habilidades naturais como escalar paredes ou voar.
- O Híbrido não pode usar qualquer Manobra Especial.
- O Híbrido não fica atordoado (dizzied).
- O Personagem perde um ponto temporário de Honra a cada rodada que ele ficar em frenesi. Se seus pontos temporários de Honra chegarem a zero, ele perderá um ponto de Honra permanente.
- No Final de cada turno o personagem deve fazer um novo teste de Chi para ver se ele retorna ao controle.
- No segundo e turnos subsequentes do frenesi, um Animal Híbrido pode gastar um ponto de Força de Vontade para ter uma segunda rolagem de Chi, se ele tiver falhado no primeiro teste. Lembre-se que apenas um ponto de Força de Vontade pode ser gasto por turno.

Cada vez que o personagem fica apenas com metade da Saúde que ele retém num Dano, deve fazer um teste para conseguir

controlar seu lado animal. Se falhar ele continuará em Fúria.

ANIMAIS HÍBRIDOS E ESTILOS DE LUTA

Você ter força! Não disciplina. Você bater no Inimigo como filhote de Jaguarica. Mim Mostrar como direcionar força até inimigo.

- Blanka, tentando falar enquanto ensina sua Capoeira

Um Animal Híbrido é poderoso por natureza. O lado animal provê um número de efetivos, também brutais, estratégias de combate.. Eles sozinhos ganham muitas lutas por serem Híbridos – Mas nem sempre, e raramente no circuito Street Fighter. O treinamento Street Fighter os tornam capazes de conter e dominar a indisciplinada selvageria Híbrida.

Por essa razão, para suprir essa ferocidade natural, muitos Animais Híbridos procuram por algo nas Artes Marciais. Artes Marciais não provê mais agressividade em seu poderio de combate, mas sim um sentimento de serenidade raramente sentida pelos Híbridos. Dentro do Ringue um Animal Híbrido pode encontrar a paz em sua natureza. Ele não tem que se preocupar em como atravessar a rua em segurança, ou quantos daqueles papéis coloridos ele precisa para ter uma boa refeição. Tudo que ele precisa saber é que aqui existe um inimigo no qual ele pode pular e penetrar seus dentes nele.

Essa brutal atitude choca muitos Senseis. A maioria dos Senseis acreditam que algo bestial nunca conseguirá aprender o estroito regime das Artes Marciais - e em muitos casos eles estão certos. Muitos Híbridos são incapazes de aceitar os ensinamentos de uma escola. Entretanto , outros abraçam de todo seu coração a disciplina da escola de seu Sensei, não vendo meramente um caminho para melhorar sua performance na arena, mas sim um caminho para controlar a besta dentro de si. Esses Híbridos são muito honrados e (relativamente) auto-controlados considerando sua espécie. Eles são também muito perigosos.

ESTILOS COMUNS PARA ANIMAIS HÍBRIDOS

Animais Híbridos podem aprender qualquer estilo; muito embora os estilos que seguintes são mais facilmente aprendido por eles:

Sambo	Karate Shotokan
Wu Shu	Luta-Livre Nativo Americana
Kung Fu	Treinamento das Forças Especiais
Capoeira	Kickboxing Ocidental

MANOBRAS ESPECIAIS

APRESAMENTO

EYE RAKE

(Faz parte do livro básico. Veja no Compêndio da Shin Bushi de manobras especiais. Essa Manobra não somente faz parte da lista de manobras de Híbridos como também de outros estilos. Pág 27. Nela existe uma errata, embora eles ponham como Soco na lista de Híbridos na verdade essa manobra é Apresamento.)

HEAD BITE

(Encontra-se também no Livro básico e por conseqüente no Compêndio da Shin Bushi de manobras especiais na Pág. 28)

JAW SPIN

Pré-requisitos: Apresamento ●●●, Esportes ●●, Tearing Bite

Pontos de Poder: Híbrido 3

Verdadeiramente uma tática terrível. O lutador assume uma posição agachada (aparentemente de manobra de bloqueio) e espera que seu oponente ataque. Quando o ataque é iniciado, o animal híbrido pula, agarra um membro de seu atacante com suas presas e morde seu oponente.

Sistema: Para ser bem sucedido, o híbrido deve permitir que um ataque mais lento o acerte. Se o oponente atacar rápido, essa manobra não poderá ser usada. Uma vez que o impacto é recebido (assumindo que o Híbrido não fica atordoado e permanece de pé), então ele executará o Jaw Spin.

Para determinar o Dano infligido por esse ataque, o Antecedente Animal Híbrido é usado no lugar da Técnica de Apresamento do Híbrido.

Custo: 1 Chi
Velocidade: +1
Dano: +5
Movimento: Nenhum

BEAR HUG

(Outra manobra do Livro Básico, que também se encontra do compêndio da Shin Bushi de manobras especiais na Pág. 25).

TEARING BITE

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Esportes ●●, Bite

Pontos de Poder: Híbrido 2

Essa manobra é muito similar ao Head Bite, (veja Livro básico) exceto que o lutador penetra suas presas no pescoço do oponente, ele depois também aplica uma alavanca na vítima para depois arremessá-lo para trás.

Sistema: Após aplicar o Dano, o Atacante arremessa seu oponente na direção oposta de qual ele atacou. A vítima viaja um número de Hexágonos igual a Força do Lutador – 1. Assim como Jaw Spin, essa manobra especial usa para determinar o Dano infligido o Antecedente Animal Híbrido no lugar da Técnica de Apresamento do Híbrido.

Custo: 1 Chi
Velocidade: +1
Dano: +4
Movimento: Um

ESPORTES

DRAGON'S TAIL

Pré-requisitos: Esportes ●●●, Upper Tail Strike

Pontos de Poder: Híbrido 3

Essa manobra é similar ao Upper Tail Strike, mas é muito mais difícil de controlar e requer grande força e coordenação para ser usada. O Lutador inclina-se para frente como se move-se para fazer um poderoso Uppercut. Ele então joga seu peso em outra direção passando a girar a parte de baixo do corpo para para lançar sua cauda a frente. Usando sua bruta força e momentum, o Lutador bate sua cauda no tronco do alvo.

Sistema: O Alvo sofre Knockdown se estiverem em uma manobra aérea; de outro modo um alvo no chão acertado pelo

Dragon's Tail é empurrado um hexágono para trás.

Para determinar o Dano infligido por esse ataque, o Antecedente Animal Híbrido é usado no lugar da Técnica de Apresamento do Híbrido.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +5

Movimento: -2

DRONKEN MONKEY ROLL

(Manobra do livro básico, também se encontra no compêndio da Shin Bushi de Manobras Especiais Pag. 35)

POUNCE

Pré-requisitos: Esportes ●●, Jump

Pontos de Poder: Híbrido 2

O Lutador inicia agachado e explode num grande pulo ate sua vitima. A ferocidade dessa manobra muitas vezes pega oponentes de surpresa. Lutadores experientes talvez percebam o ataque pelo pequeno rugido que o Híbrido solta ao se concentrar para pular em sua investida.

Sistema: O Híbrido arremessa seu próprio corpo contar seu inimigo. Essa manobra é considerada uma Manobra Aérea e pode ser usada para se esquivar de Projéteis. O Lutador cai sobre seu oponente; se algum Dano for infligido, o Oponente sofre um Knockdown. Assim como outras Manobras Especiais disponíveis para Animais Híbridos, Pounce usa o Antecedente Animal Híbrido no lugar da Técnica Esportes para compor o modificador de Dano.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: +4

TAIL SWEEP

Pré-requisitos: Esportes ●, Upper Tail Strike

Pontos de Poder: Híbrido 2

Agachado rente ao chão e girando em torno de si, o Lutador pode derrubar com sua cauda. Evidente que o Lutador deve possuir uma cauda. O Tail Sweep é uma rasteira com a cauda em circulo, acertando os pés de todos os oponentes nos hexágonos ao redor do Lutador. Todos os alvos devem sofrer Dano e Knockdown.

Graças a isso é uma manobra de Agachamento, Alvos Pulando ou em investidas aéreas não são acertados.

Sistema: Qualquer um dos seis hexágonos ao redor do atacante é afetado e (se sofrer Dano) sofre Knockdown. Isso inclui aliados do Lutador que estejam por perto enquanto o Tail Sweep é usado. O Tail Sweep é uma manobra de Agachamento.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: Nenhum

TYPHOON TAIL

Pré-requisitos: Esportes ●●●, Tail Sweep, Jump

Pontos de Poder: Híbrido 3

O Typhoon Tail provavelmente foi inspirado pelo movimento do Hurricane Kick no Karate Shotokan. O Lutador usa suas pernas musculosas para propelir seu próprio corpo alto no ar. Descendo em piruetas – mantendo sua pernas a baixo do corpo e usando sua cauda para extender um circulo em torno de si. Ele então angula sua descida para bater na cabeça de seu alvo.

Sistema: O Lutador começa o Typhoon Tail se movendo para cima para definir o movimento pelos hexágonos. Durante isso o Lutador está voando e não pode ser acertado por projeteis. Qualquer oponente no hexágono final do movimento será acertado pelos joelhos do atacante e leva um Dano com o modificador +5. Esse oponente também é jogado para trás um hexágono ao longo da trajetória do ataque.

Nesse ponto todos os Lutadores nos hexágonos adjacentes, incluindo o do hexágono central, são acertados pelo rodopio da cauda e são jogados um hexágono para trás em relação ao atacante. O modificador de Dano para o segundo acerto é +2.

Diferente de outras manobras de Animais Híbridos, o Typhoon Tail usa a técnica Esportes para somar o Dano e não o Antecedente Animal Híbrido.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +5 hexágono central / +2 para todos os hexágonos adjacentes

Movimento: +1

UPPER TAIL STRIKE

Pré-requisitos: Esportes ●●

Pontos de Poder: Híbrido 3

Por girar seu quadril, o Lutador pode usar sua cauda para acertar a cabeça de um oponente diretamente pela frente. A simples ferocidade desse ataque muitas vezes pegam Lutadores de surpresa, especialmente os treinados para observarem apenas mãos, pés e olhos de um oponente.

Sistema: Esse ataque usa os modificadores abaixo. Investidas aéreas ou oponentes pulando sofrem knockdown se algum Dano for infligido. Assim como muitas manobras de Animais Híbridos, o lutador substitui a técnica Esportes por Antecedente Animal Híbrido para determinar seu Dano.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: +2

Movimento: +1

automaticamente perde um Nível adicional de Saúde por turno pelo efeito do Veneno. Venom não pode ser usado em conjunção com qualquer outro ataque que envolva mordida – apesar de que poderia ser trabalhada em um efetivo Combo com outros ataques de mordidas.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +1

Dano: +2 (Efeito prolongado para os próximos dois turnos. Veja descrição acima)

Movimento: -2

Foco

COBRA CHARM

(Shin Bushi Compêndio de Manobras especiais pág. 41)

REGENERATION

(Shin Bushi Compêndio de Manobras especiais pág. 48)

TOUGHSKIN

(Shin Bushi Compêndio de Manobras especiais pág. 51)

VENOM

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Esportes ●●, Foco ●●, Bite

Pontos de Poder: Híbrido 2

O Lutador com presas, os quais o permitem injetar um veneno suave em sua vítima. O Veneno pode paralisar animais pequenos, mas apenas serve para tornar mais lento os movimentos de um Street Fighter.

Sistema: Em um ataque bem sucedido o alvo sofre dano de acordo com os modificadores abaixo. Nos próximos dois turnos, a vítima deve ter -1 em Velocidade e