

STREET FIGHTER

GUIA RÁPIDO

de
CONSULTAS



SHIN RUSHI



Guia Rápido de Consultas para Street Fighter

"A Arte da Guerra é de importância vital para o estado para o Estado. É uma questão de vida ou morte, um caminho tanto para a segurança como para a ruína. Assim, em nenhuma circunstância deve ser negligência."
- Sun Tzu – A Arte da Guerra.

INTRODUÇÃO

Assim Também são as regras, e detalhes do jogo.

Esse guia foi desenvolvido com o intuito de ajudar jogadores e Narradores a jogar aventuras em primeiro lugar. Em segundo lugar, tem todas as Manobras, com seus custos em Pontos de Poder atualizados, após todos os Suplementos! Também possui todos os Estilos, atualizados de acordo com todos os Suplementos e com as novas Manobras. Se trata de um compêndio simples e completo para sua consulta. Dúvidas sobre o custo de uma determinada manobra oficial? Pegue o *Guia Rápido de Consultas!*

Criado a partir de recortes e outros compêndios distribuídos pela internet gratuitamente, este "suplemento" não é uma demonstração, nem tão pouco tem fins financeiros, não espere mais e consiga logo uma impressora, encaderner e divirta-se, agora com mais facilidade usando o *Guia Rápido de Consultas*, distribua o quanto puder e copie a matéria para sua própria HOME PAGE, ISSO É INTERNET!

Agradeço a meu amigo J P, que me autorizou a publicar sua tabela de ranks, a qual eu achei a mais nivelada que já li.



ÍNDICE

ABREVIATURAS USADAS NAS LISTAS	6
ESTILOS DE LUTA	7
TODAS AS MANOBRAS DE STREET FIGHTER	13
TABELA DE RANKS SUPERIORES	26

Abreviaturas usadas nas Listas

Técnicas

A=Apresamento;

B=Bloqueio;

C=Chute;

E=Esportes;

F=Foco;

S=Soco

Outros Pré-Requisitos

AH=Híbrido Animal;

E(All)=Elemental (Qualquer);

EA=Elemental (Ar);

EE=Elemental (Terra);

EF=Elemental (Fogo);

EW=Elemental (Água);

FO=Força

Estilos

AI=Aikidô;

BA=Baraqaqah;

BX=Boxe;

CA=Capoeira;

FE=Forças Especiais;

JJ=Jiu Jitsu;

JK=Jeet Kune Dô;

KA=Kabaddi;

KS=Karatê Shotokan;

KO=Kickboxing Ocidental;

KF=Kung Fu;

LD=Ler Drit;

LU=Lua;

NA=Luta Livre Nativo Americana;

MC=Majestic Crow Kung Fu;

NI=Ninjitsu;

PA=O Pankration;

SA=Sanbo;

SI=Silat;

SN=Ninjitsu Espanhol;

SV=Savate;

SU=Sumô;

TC=Tai Chi Chuan;

TK=Thai Kickboxing;

WR=Westling (luta livre);

WS=Wu Shu

Outras Classes para Pontos de Poder

AH=Híbrido;

E(All)=Elemental (Qualquer);

EA=Elemental (Ar);

EE=Elemental (Terra);

EF=Elemental (Fogo);

EW=Elemental (Água)

ESTILOS DE LUTA: Suas manobras e custos

AIKIDO	
(chi 5, força de vontade 2; (Contenders))	
Soco	
Dim Mak (4)	
Chute	
Foot Sweep (1), Slide Kick (3), Spinning Foot Sweep (1)	
Bloqueio	
Deflecting Punch (1), Energy Reflection (3), San He (3)	
Apresamento	
Air Throw (2), Back Roll Throw (1), Grappling Defense (3), Improved Pin (2), Pin (2)	
Esportes	
Breakfall (1), Drunken Monkey Roll (2)	
Foco	
Chi Kun Healing (3), Fireball (3), Ghost Form (5), Mind Reading (3), Psychokinetic Channeling (4), Regeneration (2), Stunning Shout (3), Telepathy (2), Zen No Mind (3)	

BARAQAH	
(chi 4, força de vontade 3; Contenders)	
Soco	
Ear Pop (2), Hundred Hand Slap (5), Monkey Grab Punch (1), Spinning Back Fist (1), Spinning Knuckle (3)	
Chute	
Foot Sweep (1), Wounded Knee (2)	
Bloqueio	
Deflecting Punch (1), Energy Reflection (3), Maka Wara (3)	
Apresamento	
Back Roll Throw (1), Grappling Defense (3), Dislocate Limb (2), Improved Pin (2), Pin (3), Sleeper (3)	
Esportes	
Breakfall (1)	
Foco	
Balance (3), Chi Push (5), Ghost Form (5), Levitation (4), Mind Reading (3), Zen No Mind (3), Psychokinetic Channeling (4), Regeneration (1), Telepathy (2)	

BOXE	
(chi 1, força de vontade 6, Módulo Básico)	
Soco	
Dashing Punch (4), Fist Sweep (2), Head Butt (1), Heart Punch (4), Hyper Fist (4), Lunging Punch (2), Rekka Ken (5), Turn Punch (4)	
Chute	
Bloqueio	
Deflecting Punch (1)	
Apresamento	
Brain Cracker (1), Head Bite (1), Head Butt Hold (2)	
Esportes	
Jumping Head Butt (1)	
Foco	
Toughskin (3)	

CAPOEIRA	
(chi 2, força de vontade 5, Módulo Básico)	
Soco	
Head Butt (1), Spinning Clothesline (4), Turbo Spinning Clothesline (4)	
Chute	
Backflip Kick (2), Cartwheel Kick (2), Double Hit Knee (1), Forward Backflip Kick (1), Forward Flip Knee (2), Lightning Leg (5)	
Bloqueio	
Apresamento	
Back Roll Throw (1), Dislocate Limb (2), Head Bite (2), Knee Basher (2)	
Esportes	
Backflip (2), Beast Roll (3), Breakfall (1), Drunken Monkey Roll (2), Rolling Attack (3), Tumbling Attack (3), Vertical Rolling Attack (2)	
Foco	
Balance (4), Musical Accompaniment (1)	

FORÇAS ESPECIAIS	
(chi 1, força de vontade 6, Módulo Básico)	
Soco	
Heart Punch (3), Hyper Fist (5), Knife Hand Strike (4), Spinning Backfist (1), Spinning Clothesline (5), Spinning Knuckle (2), Turbo Spinning Clothesline (4)	
Chute	
Ax Kick (3), Backflip Kick (3), Double Dread Kick (4), Flash Kick (4), Flying Knee Thrust (1), Flying Thrust Kick (3), Foot Sweep (1), Forward Backflip Kick (2), Forward Flip Knee (3), Handstand Kick (1), Lightning Leg (5), Spinning Foot Sweep (1), Tiger Knee (5)	
Bloqueio	
Apresamento	
Air Throw (2), Dislocate Limb (3), Hair Throw (2), Improved Pin (3), Knee Basher (2), Neck Choke (1), Pile Driver (3), Pin (4), Sleeper (4), Suplex (1), Thigh Press (2)	
Esportes	
Cannon Drill (4), Ground Fighting (4)	
Foco	

JEET KUNE DO	
(chi 1, força de vontade 6; Contenders)	
Soco	
Dragon Punch (5), Ear Pop (2), Hundred Hand Slap (5), Hyper Fist (5), Monkey Grab Punch (1)	
Chute	
Backflip Kick (2), Flying Knee Thrust (1), Foot Sweep (1), Forward Flip Knee (3), Hurricane Kick (5), Lightning Leg (4), Scissor Kick (3), Stepping Front Kick (3), Tiger Knee (5)	
Bloqueio	
Maka Wara (3)	
Apresamento	
Air Throw (2), Brain Cracker (2), Grappling Defense (4), Pin (3)	
Esportes	
Backflip (2), Drunken Monkey Roll (1), Light Feet (3), Wall Spring (1)	
Foco	
Chi Kun Healing (4), Zen No Mind (3)	
Nota: Jeet Kune Dô pode aprender qualquer Manobra que não esteja na sua lista, pelo custo mais alto +1.	

JIUJITSU	
(chi 3, força de vontade 4; Contenders; mínimo Apresamento e Esportes **)	
Soco	
Ear Pop (2)	
Chute	
Foot Sweep (1), Spinning Foot Sweep (1)	
Bloqueio	
Deflecting Punch (1), Energy Reflection (3), Maka Wara (3), Missile Reflection (1), San He (3)	
Apresamento	
Air Throw (1), Back Breaker (2), Back Roll Throw (1), Dislocate Limb (3), Grappling Defense (2), Hair Throw (2), Improved Pin (2), Neck Choke (1), Pin (2), Stomach Pump (3), Suplex (1), Thigh Press (2), Throw (grátis)	
Esportes	
Breakfall (grátis)	
Foco	
Chi Kun Healing (4), Toughskin (3), Zen No Mind (3)	

KABBADI	
(chi 5, força de vontade 2, Módulo Básico)	
Soco	
Head Butt (1)	
Chute	
Slide Kick (2)	
Bloqueio	
Energy Reflection (3), San He (3)	
Apresamento	
Air Suplex (2), Dislocate Limb (3), Head Butt Hold (2)	
Esportes	
Cannon Drill (5), Flying Body Spear (2)	
Foco	
Balance (3), Chi Kun Healing (3), Chi Push (5), Cobra Charm (2), Extendible Limbs (4), Fireball (3), Flying Fireball (3), Ghost Form (5), Improved Fireball (5), Inferno Strike (5), Leech (3), Levitation (3), Mind Reading (3), Psychic Vise (5), Regeneration (1), Telepathy (2), Yoga Flame (3), Yoga Teleport (5)	

KARATE SHOTOKAN	
(chi 3, força de vontade 4, Módulo Básico)	
Soco	
Dragon Punch (4), Flaming Dragon Punch (4), Knife Hand Strike (3), Lunging Punch (2)	
Chute	
Air Hurricane Kick (1), Ax Kick (4), Double Dread Kick (4), Foot Sweep (1), Hurricane Kick (4), Whirlwind Kick (5)	
Bloqueio	
Energy Reflection (3), Maka Wara (3), San He (4)	
Apresamento	
Back Roll Throw (1), Pin (3)	
Esportes	
Foco	
Balance (4), Chi Kun Healing (4), Fireball (3), Flying Fireball (3), Improved Fireball (3), Stunning Shout (2)	

KICKBOXING OCIDENTAL	
(chi 2, força de vontade 5, Módulo Básico)	
Soco	
Dashing Punch (5), Fist Sweep (2), Heart Punch (4), Hyper Fist (4), Lunging Punch (2), Rekka Ken (5), Spinning Backfist (1), Spinning Knuckle (3), Turn Punch (5)	
Chute	
Ax Kick (3), Double Dread Kick (3), Double Hit Kick (1), Flying Knee Thrust (1), Reverse Frontal Kick (1), Slide Kick (2), Stepping Front Kick (4), Tiger Knee (5), Wounded Knee (2)	
Bloqueio	
Deflecting Punch (1)	
Apresamento	
Back Roll Throw (1), Brain Cracker (1), Knee Basher (2)	
Esportes	
Foco	

KUNG FU	
(chi 4, força de vontade 3, Módulo Básico)	
Soco	
Dim Mak (4), Dragon Punch (5), Heart Punch (4), Hundred Hand Slap (5), Monkey Grab Punch (1), Rekka Ken (4)	
Chute	
Air Hurricane Kick (1), Ax Kick (4), Backflip Kick (3), Double Dread Kick (4), Double Hit Kick (1), Dragon Kick (5), Forward Backflip Kick (2), Forward Flip Knee (3), Hurricane Kick (5), Lightning Leg (4), Split Kick (2), Stepping Front Kick (3)	
Bloqueio	
Deflecting Punch (1), Maka Wara (3), San He (3)	
Apresamento	
Grappling Defense (4), Hair Throw (2), Improved Pin (3), Pin (3), Rising Storm Crow (5)	
Esportes	
Backflip (3), Drunken Monkey Roll (2), Kicking Kippup (2)	
Foco	
Balance (3), Chi Kun Healing (3), Chi Push (5), Fireball (4), Flying Fireball (3), Improved Fireball (5), Leech (4), Levitation (4), Regeneration (2), Zen No Mind (3)	

LER DRIT	
(chi 5, força de vontade 2; Secrets of Shadooloo)	
Soco	
Ducking Fierce (1), Hyper Fist (5), Spinning Knuckle (3)	
Chute	
Double Dread Kick (4), Flying Knee Thrust (1), Forward Flip Knee (3), Forward Slide Kick (2), Scissor Kick (3), Slide Kick (2), Stepping Front Kick (4)	
Bloqueio	
San He (3)	
Apresamento	
Grappling Defense (4), Iron Claw (5)	
Esportes	
Flying Body Spear (3), Flying Heel Stomp (3), Flying Punch (3)	
Foco	
Cobra Charm (3), Mind Control (5), Mind Reading (3), Psycho Crusher (5), Psychic Rage (3), Psychic Vise (4), Psychokinetic Channeling (3), Regeneration (2), Stunning Shout (3), Telepathy (2)	
Nota: Ler Drit é o estilo de luta pessoal de M. Bison e geralmente não estará disponível para jogadores.	

LUA	
(chi 3, força de vontade 4; Contenders)	
Soco	
Dim Mak (4)	
Chute	
Backflip Kick (3), Double Hit Knee (1), Wounded Knee (2)	
Bloqueio	
Energy Reflection (3)	
Apresamento	
Choke Throw (2), Disengage (2), Dislocate Limb (2), Eye Rake (1), Grappling Defense (3), Head Bite (2), Improved Pin (2), Iron Claw (4), Neck Choke (2), Pin (2), Sleeper (2)	
Esportes	
Light Feet (3)	
Foco	
Balance (3), Chi Kun Healing (3), Chi Push (5), Fireball (4), Ghost Form (5), Leech (3), Levitation (3), Mind Reading (3), Musical Accompaniment (1), Regeneration (2), Toughskin (3)	

WESTLING (Luta livre)	
(chi 1, força de vontade 6; Contenders)	
Soco	
Ear Pop (2)	
Chute	
Bloqueio	
Apresamento	
Air Throw (2), Back Breaker (2), Bear Hug (1), Brain Cracker (1), Disengage (2), Dislocate Limb (3), Grappling Defense (3), Ground Fighting (3), Improved Pin (2), Iron Claw (4), Knee Basher (2), Neck Choke (1), Pile Driver (3), Pin (2), Spinning Pile Driver (3), Stomach Pump (3), Storm Hammer (5), Suplex (1), Thigh Press (2)	
Esportes	
Air Smash (1), Breakfall (1), Flying Head Butt (1)	
Foco	

LUTA LIVRE NATIVA AMERICANA	
(chi 3, força de vontade 4, Módulo Básico)	
Soco	
Buffalo Punch (1), Ear Pop (2), Heart Punch (2), Shockwave (3), Spinning Clothesline (4)	
Chute	
Wounded Knee (2)	
Bloqueio	
Apresamento	
Air Throw (2), Back Breaker (2), Bear Hug (1), Brain Cracker (1), Disengage (2), Dislocate Limb (3), Face Slam (2), Grappling Defense (3), Iron Claw (4), Neck Choke (1), Pile Driver (3), Sleeper (3), Spinning Pile Driver (5), Stomach Pump (3), Storm Hammer (5), Suplex (1), Thigh Press (2)	
Esportes	
Air Smash (1), Diving Hawk (4), Ground Fighting (3), Thunderstrike (1)	
Foco	
Chi Kun Healing (4), Chi Push (5), Ghost Form (5), Regeneration (2), Thunderclap (4)	

MAJESTIC CROW KUNG FU	
(chi 3, força de vontade 4, The Perfect Warrior)	
Soco	
Crow Beats his Wings/Hundred Hand Slap (4), Dim Mak (5), Dragon Punch (5), Monkey Grab Punch (1), Rekka Ken (5), Triple Strike (1)	
Chute	
Air Hurricane Kick (1), Backflip Kick (3), Double Dread Kick (3), Double-Hit Kick (1), Flash Kick (4), Flying Thrust Kick (4), Great Wall of China (5), Hurricane Kick (5), Lightning Leg (4), Stepping Front Kick (3), Whirlwind Kick (5)	
Bloqueio	
San He (4)	
Apresamento	
Air Throw (2), Crow's Talon/Iron Claw (4), Grappling Defense (4), Hair Throw (2), Rising Storm Crow (4)	
Esportes	
Air Smash (1), Cannon Drill (5), Drunken Monkey Roll (2), Flying Body Spear (3), Landing Crow/Flying Heel Stomp (3), Rolling Attack (4), Wall Spring (1)	
Foco	
Chi Kun Healing (4), Fireball (4), Flying Fireball (3), Improved Fireball (5), Stunning Shout (3)	
Nota :Majestic Crow Kung Fu é um estilo secreto e geralmente não estará disponível para jogadores, a menos que aprendam no decorrer da aventura.	

NINJITSU	
(chi 5, força de vontade 2; Player's Guide)	
Soco	
Boshi-Ken (2), Ear Pop (2), Head Butt (1), Rekka Ken (5), Shikan Ken (2), Shuto (2)	
Chute	
Backflip Kick (2), Cartwheel Kick (2), Double-Hit Kick (1), Double-Hit Knee (1), Flying Thrust Kick (4), Handstand Kick (1), Heel Stamp (1)	
Bloqueio	
Deflecting Punch (1), Maka Wara (4)	
Apresamento	
Air Throw (2), Back Roll Throw (1), Disengage (1), Dislocate Limb (2), Eye Rake (1), Hair Throw (2)	
Esportes	
Drunken Monkey Roll (2), Flying Heel Stomp (3), Rolling Attack (3), Vertical Rolling Attack (2), Wall Spring (1)	
Foco	
Balance (3), Death's Visage (3), Entrancing Cobra (4), Leech (3), Sakki (3), Shrouded Moon (1), Speed of the Mongoose (3), Zen No Mind (3)	

NINJITSU ESPANHOL	
(chi 2, força de vontade 5; Secrets of Shadoloo)	
Soco	
Ear Pop (2), Monkey Grab Punch (1)	
Chute	
Backflip Kick (2), Forward Backflip Kick (1), Forward Slide Kick (3), Forward Flip Knee (3), Handstand Kick (1), Slide Kick (2)	
Bloqueio	
Apresamento	
Air Suplex (1), Air Throw (2), Back Roll Throw (1), Choke Throw (1), Disengage (2), Suplex (1)	
Esportes	
Backflip (2), Displacement (3), Diving Hawk (4), Flying Heel Stomp (3), Light Feet (3), Tumbling Attack (2), Wall Spring (1)	
Foco	
Nota :Ninjitsu Espanhol é o estilo de luta pessoal de Vega e geralmente não estará disponível para jogadores.	

PANKRATION	
(chi 1, força de vontade 6; Contenders)	
Soco	
Buffalo Punch (1), Ear Pop (2), Ducking Fierce (1), Fist Sweep (2), Head Butt (1), Spinning Back Fist (1)	
Chute	
Double Hit Knee (1), Flying Knee Thrust (1), Foot Sweep (1), Slide Kick (2), Wounded Knee (2)	
Bloqueio	
Maka Wara (3)	
Apresamento	
Air Throw (2), Back Breaker (2), Bear Hug (1), Brain Cracker (1), Choke Throw (2), Disengage (2), Dislocate Limb (2), Grappling Defense (3), Head Bite (2), Improved Pin (3), Knee Basher (2), Neck Choke (2), Pin (2), Stomach Pump (3), Suplex (1)	
Esportes	
Air Smash (1), Breakfall (1), Flying Heel Stomp (3), Ground Fighting (2), Thunderstrike (1)	
Foco	
Toughskin (2)	

SANBO	
(chi 1, força de vontade 6; Módulo Básico)	
Soco	
Ear Pop (2), Heart Punch (2), Hundred Hand Slap (5), Spinning Clothesline (3), Turbo Spinning Clothesline (2)	
Chute	
Double Hit Kick (1), Reverse Frontal Kick (1)	
Bloqueio	
Apresamento	
Air Throw (2), Back Breaker (2), Bear Hug (1), Brain Cracker (1), Disengage (2), Dislocate Limb (3), Face Slam (3), Grappling Defense (3), Head Bite (2), Iron Claw (4), Neck Choke (2), Pile Driver (2), Siberian Suplex (3), Sleeper (3), Spinning Pile Driver (4), Stomach Pump (3), Suplex (1), Thigh Press (2)	
Esportes	
Air Smash (1), Ground Fighting (3)	
Foco	

SAVATE	
(chi 2, força de vontade 5; Player's Guide)	
Soco	
Dashing Punch (4), Dashing Uppercut (2), Haymaker (2), Spinning Backfist (1), Spinning Knuckle (3), Turn Punch (4), Widowmaker(2)	
Chute	
Ax Kick (2), Double-Hit Kick (1), Flying Thrust Kick (4), Lightning Leg (5), Reverse Frontal Kick (1), Slide Kick (2)	
Bloqueio	
Deflecting Punch (1)	
Apresamento	
Esportes	
Displacement (2), Esquives (2)	
Foco	
Toughskin (4)	
Nota : Savate causa +1 de Dano por chutes pelos seus sapatos duros; tem +1 de Absorção ao interromper o oponente com um chute no chão (-1 se o ataque do oponente for uma rasteira)	

SILAT	
(chi 4, força de vontade 3; Contenders)	
Soco	
Dim Mak (4), Dragon Punch (5), Hundred Hand Slap (5), Monkey Grab Punch (1)	
Chute	
Double-Hit Kick (1), Dragon Kick (5), Lightning Leg (4), Stepping Front Kick (3)	
Bloqueio	
Deflecting Punch (1), Energy Reflection (3), Maka Wara (3), San He (3)	
Apresamento	
Grappling Defense (4), Dislocate Limb (3), Hair Throw (2), Improved Pin (3), Iron Claw (4), Pin (3)	
Esportes	
Drunken Monkey Roll (2)	
Foco	
Balance (3), Chi Kun Healing (3), Chi Push (5), Extendible Limbs (5), Fireball (4), Improved Fireball (5), Levitation (4), Mind Reading (3), Psychokinetic Channeling (4), Regeneration (2), Sonic Boom (3), Stunning Shout (2), Yoga Flame (3), Zen No Mind (3)	

SUMÔ	
(chi 2, força de vontade 5, Módulo Básico)	
Soco	
Ear Pop (2), Head Butt (1), Heart Punch (3), Hundred Hand Slap (4)	
Chute	
Double Hit Kick (1), Foot Sweep (1), Spinning Foot Sweep (1)	
Bloqueio	
Maka Wara (3), San He (3)	
Apresamento	
Face Slam (2), Knee Basher (2), Sleeper (4)	
Esportes	
Air Smash (1), Flying Head Butt (2)	
Foco	
Stunning Shout (2), Toughskin (2)	

TAI CHI CHUAN	
(chi 6, força de vontade 1; Contenders)	
Soco	
Dim Mak (4), Monkey Grab Punch (1)	
Chute	
Foot Sweep (1), Slide Kick (2), Spinning Foot Sweep (1)	
Bloqueio	
Deflecting Punch (1), Energy Reflection (2), Missile Reflection (1), San He (2)	
Apresamento	
Air Throw (2), Back Roll Throw (1), Disengage (3), Dislocate Limb (3), Grappling Defense (3), Improved Pin (3), Pin (2)	
Esportes	
Breakfall (1)	
Foco	
Balance (2), Chi Kun Healing (2), Chi Push (5), Ghost Form (5), Levitation (4), Stunning Shout (3), Telepathy (2), Zen No Mind (2)	

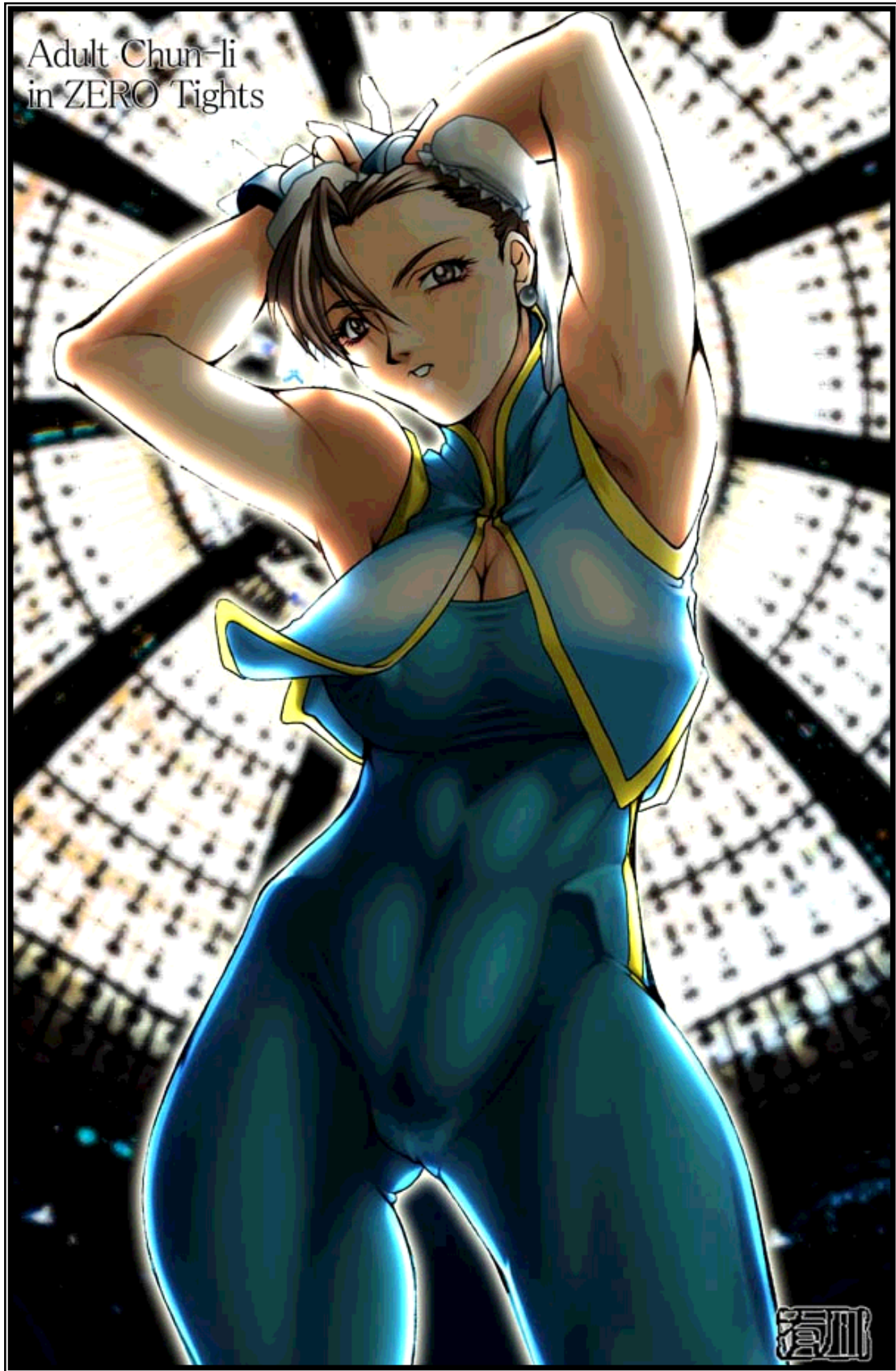
THAI KICKBOXING	
(chi 2, força de vontade 5; Secrets of Shadoloo)	
Soco	
Dragon Punch (Tiger Uppercut) (5), Elbow Smash (1), Flaming Dragon Punch (4), Spinning Back Fist (1), Turn Punch (4)	
Chute	
Double Dread Kick (3), Double-Hit Kick (1), Flying Knee Thrust (1), Foot Sweep (1), Lightning Leg (4), Wounded Knee (2), Tiger Knee (4)	
Bloqueio	
Maka Wara (3)	
Apresamento	
Brain Cracker (1), Head Butt Hold (2), Knee Basher (2)	
Esportes	
Jumping Shoulder Butt (1)	
Foco	
Chi Kun Healing (4), Fireball (Tiger Fireball) (4), Toughskin (3), Zen No Mind (3)	

WUSHU	
(chi 3, força de vontade 4, Módulo Básico)	
Soco	
Rekka Ken (5), Spinning Knuckle (3)	
Chute	
Air Hurricane Kick (1), Ax Kick (4), Backflip Kick (2), Cartwheel Kick (2), Double-Hit Kick (1), Flying Thrust Kick (4), Forward Backflip Kick (1), Forward Flip Knee (2), Great Wall of China (5), Handstand Kick (1), Hurricane Kick (5), Lightning Leg (3), Reverse Frontal Kick (2), Scissor Kick (4), Stepping Front Kick (4), Whirlwind Kick (4)	
Bloqueio	
Maka Wara (4), San He (3)	
Apresamento	
Air Throw (2), Back Roll Throw (1), Improved Pin (3), Pin (3)	
Esportes	
Backflip (2), Cannon Drill (5), Displacement (4), Drunken Monkey Roll (2), Flying Heel Stomp (3), Rolling Attack (3), Vertical Rolling Attack (2), Wall Spring (1)	
Foco	
Balance (2), Chi Kun Healing (4), Fireball (4), Flying Fireball (3), Improved Fireball (5), Levitation (4)	

MANOBRAS COMUNS	
Soco	
Buffalo Punch (2), Ducking Fierce (2), Ear Pop (3), Elbow Smash (2), Haymaker (2), Head Butt (2), Knife Hand Strike (5), Lunging Punch (3), Monkey Grab Punch (2), Power Uppercut (1), Shockwave (4), Spinning Back Fist (2), Spinning Knuckle (4), Triple Strike (2), Widomaker (1)	
Chute	
Backflip Kick (4), Cartwheel Kick (3), Double-Hit Kick (2), Flash Kick (5), Flying Knee Thrust (2), Flying Thrust Kick (5), Foot Sweep (2), Forward Backflip Kick (3), Forward Flip Knee (4), Handstand Kick (2), Heel Stamp (3), Reverse Frontal Kick (3), Spinning Foot Sweep (2), Wounded Knee (3)	
Bloqueio	
Deflecting Punch (2), Energy Reflection (4), Kick Defense (1), Maka Wara (5), Missile Reflection (2), Punch Defense (1)	
Apresamento	
Air Suplex (3), Air Throw (3), Back Roll Throw (2), Bear Hug (3), Brain Cracker (2), Choke Throw (3), Disarm (3), Disengage (4), Eye Rake (2), Face Slam (5), Flying Tackle (2), Grappling Defense (5), Hair Throw (3), Head Bite (3), Improved Pin (4), Knee Basher (3), Neck Choke (3), Pile Driver (4), Pin (5), Sleeper (5), Suplex (2), Thigh Press (3), Throw (1)	
Esportes	
Air Smash (2), Backflip (4), Breakfall (2), Esquives (3), Flamingo Stance (4), Flying Body Spear (4), Flying Head Butt (3), Flying Heel Stomp (4), Jump (1), Jumping Shoulder Butt (2), Kippup (1), Light Feet (5), Rolling Attack (5), Tumbling Attack (5), Vertical Rolling Attack (4), Wall Spring (2)	
Foco	
Acid Breath (4), Cobra Charm (4), Fireball (5), Ice Blast (4), Psychokinetic Channeling (5), Regeneration (3), Repeating Fireball (4), Shock Treatment (4), Sonic Boom (4), Stunning Shout (4), Toughskin (4), Zen No Mind (4)	



Adult Chun-li
in ZERO Tights



TODAS AS MANOBRAS DE STREET FIGHTER

Manobras básicas

Um Híbrido ganha uma das manobras (Bite/Tail Slash/Claw) com AH* ou **, duas com AH*** ou **** e as três com AH****. Os modificadores da arma devem ser adicionados nos modificadores da Manobra.

Manobra	VEL	DAN	MOV	Custo	Obs	Pré-Requisitos	Pontos de Poder
Jab	+2	-1	+0	Nenhum	Baseado na Técnica Soco/Arma	S/Arma*	Grátis
Strong	+0	+1	+0	Nenhum	Baseado na Técnica Soco/Arma	S/Arma*	Grátis
Fierce	-1	+3	-1	Nenhum	Baseado na Técnica Soco/Arma	S/Arma*	Grátis
Short	+1	+0	+0	Nenhum	Baseado na Técnica Chute	C*	Grátis
Forward	+0	+2	-1	Nenhum	Baseado na Técnica Chute	C*	Grátis
Roundhouse	-2	+4	-1	Nenhum	Baseado na Técnica Chute	C*	Grátis
Bloqueio	+4	Zero	Zero	Nenhum	Soma na absorção; Interrupção; +2 VEL na próxima Manobra	B*	Grátis
Apresamento	+0	+0	Um	Nenhum	Ignora Bloqueio; precisa entrar no hex do oponente	A/Arma*	Grátis
Movimento	+3	Zero	+3	Nenhum		Nenhum	Grátis
Ataque Furioso	-2	+4	-3	1 FV	Causa algum efeito especial (furar Bloqueio, empurrar para trás, etc...); +1 Glória	Arma*	Grátis
Aparar	+4	Zero	Zero	Nenhum	Igual Bloqueio, mas adiciona Técnica Arma ao invés de Bloqueio ao Vigor; +2 VEL no próximo turno somente se for usar a arma novamente	Arma*	Grátis
Desarme	-1	Zero	-2	Nenhum	Rola Força+Técnica apropriada (S, C, Arma...), cada sucesso arremessa a arma do oponente em 1 hex na direção que o atacante escolher	S/C/Arma*	Grátis
Bite	+1	+1	-1	Nenhum	Baseado no antecedente Híbrido	AH*	AH 0
Tail Slash	-1	+1	+1	Nenhum	Baseado no antecedente Híbrido	AH*	AH 0
Claw	-1	+2	+0	Nenhum	Baseado no antecedente Híbrido	AH*	AH 0

Manobras de Soco

Manobra	VEL	DAN	MOV	Custo	Obs	Pré-Requisitos	Pontos de Poder
Boshi-Ken	-1	+2	+0	Nenhum	Se bem sucedido, o alvo terá -1 MOV no próximo turno	S***, Shikan-Ken	NI 2
Buffalo Punch	-2	+5	Um	Nenhum		S**	NA, PA 1; Outros 2
Dashing Punch	+0	+4	+2	1 FV		S****, E*	BX 4; KO 5
Dashing Uppercut	+0	+4	+2	1 FV	Knockdown vs. Manobra Aérea	Dashing Punch	BX 1; KO 2
Dim Mak	+0	+0	+0	1 Chi	Pode retardar o dano se desejado; -1 para qualquer atributo físico	S****, F***, Chi Kun Healing	AI, KF, LU, SI, TC 4; MC 5
Dragon Punch	+0	+6	-2	1 FV	Knockdown vs. Manobra Aérea; força o oponente 1 hex para trás; esquiva de projéteis; não pode atacar o oponente que lançou o projétil de que se esquiva	S****, Jump, Power Uppercut	KS 4; JK, KF, MC, SI, TK 5
Ducking Fierce	-1	+4	Zero	Nenhum	Manobra de Agachamento	S**	LD, PA 1; Outros 2
Ear Pop	-1	-4	-1	Nenhum	Ignora o Vigor; -1 Honra por uso	S**	BA, JK, JJ, NA, NI, PA, SA, SU, WR 2; Outros 3
Elbow Smash	+2	+2	Um	Nenhum		S*	TK 1; Outros 2
Fist Sweep	-1	+3	-2	None	Manobra de Agachamento, Knockdown	S***	BX, PA, KO 2
Flaming Dragon Punch	-1	+6	-2	1 Chi, 1 FV	Knockdown e força todos os alvos 1 hex para trás; 2 testes vs. o oponente que esteja no hex adjacente no começo do movimento; esquiva de projéteis; não pode atacar o oponente que lançou o projétil de que se esquiva	S****, F**, Dragon Punch	KS, TK 4

Manobra	VEL	DAN	MOV	Custo	Obs	Pré-Requisitos	Pontos de Poder
Haymaker	-2	+4	-2	Nenhum		S*	Todos 2
Head Butt	+0	+3	-2	Nenhum		S*	BX, CA, KA, PA, SU 1; Outros 2
Heart Punch	-1	+5 (Esp)	-2	Nenhum	Dano somente para atordoar, não perde Saúde; não pode fazer parte de Combo Atordoante	S***, F*	NA, SA 2; FE, SU 3; BX, KF, KO 4
Hundred Hand Slap	-2	+0	Um	1 FV	3 testes de dano	S*****	MC, SU 4; BA, JK, JJ, KF, SA 5
Hyper Fist	+1	+0	Um	1 FV	3 testes de dano	S****, Power Uppercut	BX, KO 4; JK, FE, LD 5
Knife Hand Strike	+1	-1	-1	Nenhum	Dano aplicado contra ½ do Vigor do alvo caso não esteja bloqueando	S***	KF, KS 3; FE 4; Outros 5
Lunging Punch	+0	+1	+1	Nenhum	Manobra de Agachamento; apenas Kick Defense funciona	S***, E*	BX, KS, KO 2; Outros 3
Monkey Grab Punch	-2	+1	+0	Nenhum	Ignora Bloqueio	S*, A*	BA, JK, KF, MC, SI, SN, TC 1; Outros 2
Power Uppercut	-1	+3	Um	Nenhum	Knockdown vs. Manobra Aérea	S*	Todos 1
Rekka Ken	Esp	Esp	Esp	1 FV	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	S****, E**	KF 4; BX, MC, KO, WS 5
Shikan-Ken	+1	+1	+0	Nenhum	Se bem sucedido, o atacante deve vencer um disputa de Força para forçar o alvo 1 hex para trás; Knockdown vs. Manobra Aérea	S**	NI 3
Shockwave	+0	+0	Zero	1 Chi	Afeta (Força) hex em linha reta; todos os alvos na linha sofrem o dano e sofrem Knockdown automático; não afeta lutadores que estão executando uma Manobra Aérea	S****, F**	NA 3; Outros 4
Shuto	-1	+3 (+4)	-2	Nenhum	Ignora Toughskin, armaduras, etc.; contra um oponente sem armadura, causa +4 DAN	S***, Shikan-Ken	NI 2
Spinning Back Fist	-1	+2	+1	Nenhum		S**	BA, PA, FE, KO, SV, TK 1; Outros 2
Spinning Clothesline	+0	+0	-2	1 FV	Acerta todos os hex adjacentes, forçando o recuo de 1 hex; o lutador pode se mover e rolar o dano novamente, não afeta oponentes em Manobras de Agachamento	S****, E***	SA 3; CA, NA 4; FE 5
Spinning Knuckle	-1	+1	+3	1 FV	2 testes de dano; esquiva de projéteis como Jump	S***, E*, Spinning Back Fist	FE 2; BA, KO, WS 3; Outros 4
Triple Strike	-2	Esp	Zero	Nenhum	2 testes de Soco com +0 e 1 de teste Chute com +1, use somente os 2 maiores resultados	S**, C*	MC 1; Outros 2
Turbo Spinning Clothesline	+1	+0	-1	1 FV	Ver Spinning Clothesline	E****, Spinning Clothesline	SA 2; CA, FE 4
Turn Punch	-1/-1/ +0/+1	+4/+5 / +6/+7	Dois	1 FV	Gaste 1 FV no 1º turno; a carta pode ficar na mesa e ser jogada outras em conjunto; outras manobras jogadas enquanto Turn Punch está na mesa recebem -1 na VEL, no DAN e no MOV; os modificadores do Turn Punch modifiers dependem de quanto tempo a carta ficou na mesa, no máximo de 4 turnos	S****	BX, TK 4; KO 5
Widowmaker	-3	+5	Dois	Nenhum	bem sucedido, o alvo sofre Knockdown; não afeta lutadores em Manobra Aérea; Manobra Aérea; esquiva de projéteis como Jump	S***, Jump, Haymaker	Todos 2

Manobras de Chute								
Manobra	VEL	DAN	MOV	Custo	Obs	Pré-Requisitos	Pontos de Poder	
Air Hurricane Kick	-1	-1	+1	1 Chi, 1 FV	Como Hurricane Kick exceto que esquiva de projéteis como Jump	C****, E***, Jump, Hurricane Kick	KS, KF, MC, WS 1	
Ax Kick	-1	+4	-2	Nenhum	Precisa entrar no hex do oponente; Knockdown vs. Manobra Aérea; Acerta oponentes em Manobra de Agachamento; Manobra Aérea	C**, Jump	SV 2; FE, KO 3; KF, KS, WS 4	
Backflip Kick	+0	+2	Dois (para trás)	Nenhum	Atacante move 2 hex para trás após rolar o dano	C**, E**	CA, JK, SN, WS 2; KF, LU, MC, FE 3; Outros 4	
Cartwheel Kick	+0	+1	+2	1 FV	Igual Hurricane Kick, exceto que não é M. Aérea e só afeta um oponente, e não todos os hexes	C**, E**	CA, NI, WS 2; Outros 3	
Double Dread Kick	-2	+1/+4	+1	1 FV	1º teste com +1 DAN e joga o alvo 1 hex para trás, o atacante deve mover-se para o hex do oponente e fazer o 2º ataque com +4; pode usar o 2º ataque se o alvo estiver a alcance	C***, Double-Hit Kick	MC, TK, KO 3; KF, LD, KS, FE 4	
Double-Hit Kick	-2	+1	-1	Nenhum	Dois testes de dano a menos que o alvo esteja em Manobra Aérea ou Manobra de Agachamento	C**	KF, MC, SI, SU, TD, TK, KO, WS 1; Outros 2	
Double-Hit Knee	+0	+0	-2	Nenhum	Dois testes de dano	C**	CA, LU, PA 1; Outros 2	
Dragon Kick	-1	+6	-2	1 Chi, 1 FV	Knockdown and joga todos os alvos 1 hex para trás; 2 testes vs. alvo que estiver no hex adjacente no começo do movimento; esquiva de projéteis; não pode atacar o oponente que lançou o projétil de que se esquiva	C****, F****, Jump	KF, SI 5	
Flash Kick	-1	+7	Zero	1 Chi, 1 FV	Manobra Aérea; Knockdown vs. Manobra Aérea	C***, E**, F**	MC, FE 4, Outros 5	
Flying Knee Thrust	+1	+2	+1	1 FV	Manobra Aérea; Knockdown vs. Manobra Aérea	C**, E*	JK, PA, FE, TK, KO 1; Outros 2	
Flying Thrust Kick	+0	+6	-2	1 FV	Knockdown vs. Manobra Aérea; joga o alvo 1 hex para trás; esquiva de projéteis; não pode atacar o oponente que lançou o projétil de que se esquiva	C****, E****, Jump	FE 3; MC, SN, WS 4; Outros 5	
Foot Sweep	-2	+3	-2	Nenhum	Manobra de Agachamento; Knockdown	C**	AI, BA, JJ, JK, PA, TC, KS, FE, SU, TK 1; Outros 2	
Forward Backflip Kick	+2	+1	Dois	1 FV	2 testes de dano se o atacante interromper um alvo em Manobra Aérea	C***, E***, Backflip Kick, Jump	CA, SN, WS 1; KF, FE 2; Outros 3	
Forward Flip Knee	-2	+4	Dois	Nenhum	Somente acerta alvos no mesmo e/ou adjacente hex ; o atacante move-se para trás do alvo e rola o dano; se o alvo foi interrompido, perde o ataque	C**, E**	CA, WS 2; JK, KF, LD, SN, FE 3; Outros 4	
Forward Slide Kick	+0	+2	+0	Nenhum	Knockdown a menos que o alvo esteja bloqueando	C**, E**	LD 2, SN 3	
Great Wall of China	-2	+1	Zero	2 FV	3 testes de dano, afeta 3 hex adjacentes e consecutivos	C****, Lightning Leg	MC, WS 5	
Handstand Kick	-1	+4	-2	Nenhum	Knockdown vs. Manobra Aérea	C**, E*	FE, WS 1; Outros 2	
Heel Stamp	+2	-4	+1	Nenhum	O atacante recua 1 hex após o dano, o alvo recua [(Força + Esportes do atacante) - Força do alvo] hex	C*, E*	NI 1; Outros 3	
Hurricane Kick	+0	-1	-1	1 Chi, 1 FV	Movimento em Linha Reta; acerta todos os hex adjacentes e o mesmo hex, causando dano toda vez que se move; todos os alvos recuam um hex; Manobra Aérea	C****, E***	KS 4; JK, KF, MC, WS 5	
Lightning Leg	-2	+1	Zero	1 FV	3 testes de dano	C****, Double-Hit Kick	WS 3; JK, KF, MC, TK 4; CA, FE 5	
Reverse Frontal Kick	-1	+3	-1	Nenhum	Ignora bloqueios	C***, Double-Hit Kick	SA, KO 1; WS 2; Outros 3	

Manobra	VEL	DAN	MOV	Custo	Obs	Pré-Requisitos	Pontos de Poder
Scissor Kick	+0	+3	+3	1 FV	2 testes de dano; Manobra Aérea	C***, E***, Jump	JK, LD 3; SN, WS 4
Slide Kick	-1	+3	+1	Nenhum	Knockdown a menos que o alvo esteja bloqueando, Agachamento	C**, E*	AI, KA, LD, PA, SN, TC, KO 2; Outros 3
Spinning Foot Sweep	-2	+3	Zero	1 FV	Manobra de Agachamento; Knockdown a menos que o alvo esteja bloqueando	C**, E*, Foot Sweep	AI, JJ, FE, SU, TC 1; Outros 2
Stepping Front Kick	+0	+1	+1	1 FV	2 testes de dano; o atacante se move para o hex do alvo para o 1º dano, forçando-o recuar um hex antes do 2º teste; só pode usar o 2º ataque se estiver a alcance	C****, Double-Hit Kick	JK, KF, MC, SI, TK 3; LD, KO, WS 4
Tiger Knee	+3	+2	+0	2 FV	Knockdown; Manobra Aérea; esquivada de projétil como Jump	C***, E**, Jump	TK 4; JK, FE, KO 5
Whirlwind Kick	-2	+0	-1	2 FV	Movimento em Linha Reta; ver Hurricane Kick	C****, E****	WS 4; MC, KS 5
Wounded Knee	-2	+3	-1	Nenhum	Alvo tem -2 VEL nos chutes -2 MOV em todas as manobras nos próximos 2 turnos se bem sucedido	C***	BA, LU, NA, PA, TK, KO 2; Outros 3

Manobras de Bloqueio

A menos que diga o contrário, todos os Bloqueios são Manobras de Interrupção e dão +2 VEL para a próxima Manobra

Manobra	VEL	DAN	MOV	Custo	Obs	Pré-Requisitos	Pontos de Poder
Deflecting Punch	+2	+0 (Soco)	Zero	Nenhum	Bônus de Bloqueio apenas para socos; Após a absorção faça um contrasoco (vs. qualquer ataque)	S*, B***, Punch Defense	AI, BA, BX, JJ, KF, SI, TC, KO 1; Outros 2
Energy Reflection	+1	Zero	Zero	1 Chi por projétil	Cada projétil requer 2 sucessos num teste de Raciocínio	B****, F****, Missile Reflection	TC 2; AI, BA, JJ, KA, LU, SI, KS 3; Outros 4
Kick Defense	+4	Zero	Zero	Nenhum	+4 na absorção vs. Chute; -2 vs. outros	B**	Todos 1
Maka Wara	Esp	Esp	Esp	Nenhum	Toda vez que fizer um bloqueio bem sucedido role Força + Bloqueio -3 para dar dano no atacante; funciona automaticamente	B****	BA, JK, KF, PA, SI, KS, SU, TK 3; JJ, WS 4; Outros 5
Missile Reflection	+3	Zero	-1	Nenhum	Role Destreza para refletir projéteis em um novo alvo; armas de arremesso requerem 1 sucesso; flechas, setas de besta, etc. requerem 2 sucessos; armas de fogo requerem 3 sucessos e um pedaço de material duro para refletir as balas; balas normalmente não podem ser refletidas no atirador (o Mestre decide)	B****	JJ, TC 1; Outros 2
Punch Defense	+4	Zero	Zero	Nenhum	+4 na absorção vs. Soco; -2 vs. outros	B**	Todos 1
San He	+2	Zero	Zero	1 Chi	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 nº de sucessos; o lutador não ganha +2 na VEL no próximo turno	B****, F**	TC 2; AI, KA, KF, SI, SU, WS 3; MC, KS 4

Manobras de Apresamento

A menos que diga o contrário, todos os Apresamentos ignoram Bloqueios e devem estar no hex o oponente para serem aplicados.

Manobra	VEL	DAN	MOV	Custo	Obs	Pré-Requisitos	Pontos de Poder
Air Suplex	-1	+4	+0	Nenhum	Precisa interromper uma Manobra Aérea do oponente; Knockdown; Atacante e alvo terminam no hex da interrupção; Manobra Aérea	A***, E***, Jump, Suplex	SN 1; KA 2; Outros 3
Air Throw	+2	+5	+0	1 FV	Precisa interromper uma Manobra Aérea do oponente; Knockdown; o alvo pode ser arremessado a 3 hex do atacante; atacante termina seu movimento após o ataque; Manobra Aérea	A**, E*, Jump, Throw	JJ 1; AI, JK, MC, NA, NI, PA, SA, FE, SN, TC, WR, WS 2; Outros 3
Back Breaker	-1	+3	Um	Nenhum	Knockdown	A***	JJ, NA, PA, SA, WR 2
Back Roll Throw	-1	+4	Um	Nenhum	O alvo é arremessado a (Força + Chute) hex; Knockdown	A**, C*, E*, Throw	AI, BA, CA, JJ, NI, KS, SN, TC, KO, WS 1; Outros 2
Bear Hug	-1	+3	Um	Nenhum	Apresamento Sustentado	A**	NA, PA, SA, SU, WR 1; AH 2; Outros 3
Brain Cracker	+0	+2 (Soco)	Um	Nenhum	Apresamento Sustentado, dano calculado c/ soco	A**, S*	BX, KA, NA, PA, SA, TK, KO, WR 1; Outros 2
Choke Throw	-1	+2	+0	Nenhum	Pode interromper oponente em pé ou em Manobra Aérea; atacante e alvo terminam no mesmo hex; Knockdown	A***, E**, Jump	SN 1; LU, PA 2; Outros 3
Disengage	+1	Zero	-2	Nenhum	Jogado quando estiver preso em Apresamento Sustentado; o lutador pode fazer um 2º teste para sair do apresamento (Destreza vs. Força do atacante)	A**, E**	NI 1; LU, NA, PA, SA, SN, WR 2; TC 3; Outros 4
Dislocate Limb	-1	+1	+1	Nenhum	O alvo tem -3 VEL para todas as Manobras; Socos do alvo tem também -2 no DAN. Alvo pode recolocar o braço no lugar, perdendo um turno.	A***, C**, E*	BA, CA, LU, PA, NI 2; JJ, KA, NA, SA, FE, SI, TC, WR 3
Eye Rake	+2	-3	+0	Nenhum	Se funcionar, alvo deve rolar Percepção + Luta às Cegas, se falhar estará atordoado no próximo turno; -1 Honra; em torneios -1 Glória também	A*, S*	AH, LU, NI 1; Outros 2
Face Slam	-1	+3	Um	Nenhum	Knockdown	A**, Fo****	NA, SU 2; SA 3; Outros 5
Flying Tackle	-1	+0	+2	Nenhum	Atacante e alvo sofrem Knockdown se nenhum dano for causado; ambos voam por 2 hex a partir do hex do oponente; +2 VEL na próxima manobra se ela for um Apresamento	A**, E**	Todos 2
Grappling Defense	+4	Zero	-1	Nenhum	Adiciona a técnica Apresamento ao Vigor para absorver Apresamentos	A****	JJ 2; AI, BA, LU, NA, PA, SA, TC, WR 3; JK, KF, LD, MC, SI 4; Outros 5
Hair Throw	-2	+5	Dois	Nenhum	Atacante deve se mover para o hex do alvo e atravessá-lo; o alvo é jogado (Força do atacante) hex na linha do movimento; Knockdown	A***, E**, Throw	JJ, KF, MC, NI, FE, SI 2; Outros 3
Head Bite	+1	+3	Um	Nenhum	Apresamento Sustentado	A**	AH, BX 1; CA, LU, PA, SA 2; Outros 3

Manobra	VEL	DAN	MOV	Custo	Obs	Pré-Requisitos	Pontos de Poder
Head Butt Hold	-1	+3	Um	Nenhum	Apresamento Sustentado	A**, Head Butt	BX, KA, SU, TK 2; Outros 3
Improved Pin	+0	+2/+1	+1/ Dois	1 FV	Apresamento Sustentado; pode ser executado em alvos no mesmo hex ou no hex adjacente; +2 DAN e +1 MOV no 1º turno, +1/Dois nos turnos subsequentes; o atacante ganha +3 na Força para manter o apresamento; precisa causar 2 pontos de dano para segurar o apresamento	A***, E**, Pin	AI, BA, JJ, LU, WR 2; KF, PA, SI, FE, TC, WS 3; Outros 4
Iron Claw	+1	+4	Um	1 FV	Apresamento Sustentado	A*****	LU, MC, NA, SA, SI, WR 4; LD 5
Jaw Spin	+1	+5 (Pts em AH)	Zero	1 Chi	Precisa sofrer um ataque mais lento antes de executar esta manobra	A****, E***, Tearing Bite	AH 3
Knee Basher	-1	+4	Um	Nenhum	Apresamento Sustentado; uma vez que o alvo é arremessado, ele é considerado Knocked Down, dano calculado c/ chute	A**, C*	CA, PA, FE, SU, TK, KO, WR 2; Outros 3
Neck Choke	-1	+3	Um	Nenhum	Apresamento Sustentado	A***	JJ, NA, FE, WR 1; LU, PA, AS, SP 2; Outros 3
Pile Driver	-2	+4	Um	Nenhum	Knockdown	A***, E*	SA 2; NA, FE, WR 3; Outros 4
Pin	-1	+2/+0	+1/ Zero	1 FV	Apresamento Sustentado; o alvo precisa estar Knocked Down ou Atordoado; +2 DAN e +1 MOV 1º turno, +0/Zero para todos subsequentes; o atacante ganha +3 na Força para manter o apresamento; precisa causar 2 pontos de dano para segurar o apresamento	A**	AI, JJ, LU, PA, TC, WR 2; BA, JK, KF, KS, SI, WS 3; FE 4; Outros 5
Rising Storm Crow	-3	-3/ + Força x2	+2 (min 2)	1 FV	Precisa se mover por pelo menos 2 hex para entrar no hex do alvo; 2 testes de dano, o 1º de Força -3 e o 2º de 2x Força; o dano combina para atordoar; o alvo sofre knockdown e é arremessado na direção do movimento a (Força do atacante) hex, mesmo se não sofrer dano (Esta é uma manobra secreta que aparece no The Perfect Warrior; jogadores não podem começar com ela)	A***, E***, Throw	MC 4; KF 5
Ripping Bite	-1	+1 (Pts em AH)	Um	1 FV	Alvo tem -1 na Força e Destreza pelo resto do combate; pode ser usado várias vezes no mesmo alvo	A***, Bite	AH 2
Siberian Bear Crusher	+0	+3	+1	1 FV	Knockdown; Manobra Aérea enquanto estiver sendo executado (após o movimento)	A***, E**, Back Breaker	SA 5
Siberian Suplex	+0	+2	Um/Um	1 FV	Knockdown; considere um Suplex feito imediatamente após outro num mesmo alvo numa mesma direção (2 testes de dano, mas move 1 hex depois)	A****, E**, Suplex	SA 3
Sleeper	-1	+2	Um	1 FV	Apresamento Sustentado; se o apresamento for mantido por 3 turnos o alvo é atordoado	A***	BA, LU, NA, SA 3; FE, SU 4; Outros 5
Spinning Pile Driver	-2	+7	Dois	2 FV	Knockdown; o alvo cai a 3 hex após o impacto; Manobra Aérea enquanto estiver sendo executado (após o movimento); esquiva de projéteis como Jump enquanto estiver sendo executado	A****, E***, Jump, Pile Driver	WR 3; SA 4; NA 5
Stomach Pump	+0	+4	Um	Nenhum	Apresamento Sustentado	A****, S**	JJ, NA, PA, SA, WR 3

Manobra	VEL	DAN	MOV	Custo	Obs	Pré-Requisitos	Pontos de Poder
Storm Hammer	-2	+7	Um/Três	2 FV	Knockdown; atacante e alvo terminam a 3 hex do hex do ataque; Manobra Aérea enquanto estiver sendo executado (após o movimento inicial); esquiva de projéteis como Jump enquanto estiver sendo executado	A****, E***, Jump	NA, WR 5
Suplex	+0	+2	Um	Nenhum	Knockdown; o alvo cai no hex adjacente	A*	JJ, NA, PA, SA, FE, SN, WR 1; Outros 2
Tearing Bite	+1	+4 (Pts em AH)	Um	1 Chi	O dano é causado quando o alvo é arremessado a (Força -1) hex na direção em que veio o ataque	A**, E**, Bite	AH 2
Thigh Press	-1	+4	Um	Nenhum	Knockdown; o alvo termina no hex inicial da atacante; se ambos começaram no mesmo hex o atacante escolhe o hex adjacente em que o alvo cai	A**, E**	JJ, NA, SA, FE, WR 2; Outros 3
Throw	-2	+2	Um	Nenhum	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown	A*	JJ; Outros 1

Manobras de Esportes							
Manobra	VEL	DAN	MOV	Custo	Obs	Pré-Requisitos	Pontos de Poder
Air Smash	-1	+4	-1	Nenhum	Manobra Aérea; esquiva de projéteis como Jump; Movimento em Linha Reta; o atacante termina o movimento no hex do alvo	E*, Jump	MC, NA, PA, SA, SU, WR 1; Outros 2
Backflip	+3	Zero	+2	1 FV	Movimento em Linha Reta; o lutador não pode ser atingido enquanto usa esta manobra, somente antes ou depois	E***	CA, JK, SN, WS 2; Outros 4
Beast Roll	+0	+3	-2/+2	1 FV	Manobra Aérea; esquiva de projéteis como Jump; Movimento em Linha Reta; 1º ataque move-se para trás, então reverte a direção para o 2º ataque; o atacante termina 2 hex na frente do 2º alvo; precisa entrar no hex de ambos os alvos	E****, Rolling Attack, Vertical Rolling Attack	CA 3
Breakfall	Esp	Esp	Esp	Nenhum	Reduz o dano de Throws e outras manobras de impacto com o solo pelo nº de sucessos no teste de Destreza + Esportes	E*	JJ 0; AI, BA, CA, PA, TC, WR 1; Outros 2
Cannon Drill	+2	+2	+2	1 FV	Movimento em linha reta	E****	FE 4; KA, MC, WS 5
Displacement	+2	-1	+1	1 FV	Precisa interromper um ataque; o lutador move-se para um dos lados esquivando do ataque e deve mover-se para o alvo à alcance de seu contra-soco (dano calculado c/ soco)	E**, B**, S*, Esquives	SV 2; SN 3; WS 4
Diving Hawk	+0	+5	+2	1 FV	Manobra Aérea; esquiva de projéteis como Jump	E***, F*, Jump	NA, SN 4
Dragon's Tail	-1	+5 (pts em AH)	-2	Nenhum	Knockdown vs. Manobra Aérea; oponentes em pé recuam 1 hex	E****, Upper Tail Strike	AH 3
Drunken Monkey Roll	+3	Zero	+2	Nenhum	Manobra de Agachamento; esquiva de projéteis como Jump	E**	JK, KF 1; AH, AI, CA, MC, NI, SI, WS 2
Esquives	+2	Zero	Dois	Nenhum	Precisa interromper um ataque; o lutador move-se para um dos lados esquivando do ataque	E**, B*	SV 2; Outros 3
Flying Body Spear	+0	+3	+1	1 FV	Manobra Aérea; esquiva de projéteis como Jump; Movimento em Linha Reta	E****, Jump	KA 2; LD, MC 3; Outros 4
Flying Head Butt	+0	+4	+3	1 FV	Manobra Aérea; Movimento em Linha Reta	E****, Head Butt, Jump	SU, WR 2; Outros 3

Manobra	VEL	DAN	MOV	Custo	Obs	Pré-Requisitos	Pontos de Poder
Flying Heel Stomp	+0	+1	+2	1 FV	Manobra Aérea; esquiva de projéteis como Jump; Movimento em Linha Reta; o atacante pode fazer o ataque a qualquer momento e continuar o movimento	E***, C**, Jump	LD, MC, NI, PA, SN, WS 3; Outros 4
Flying Punch	-2	+2	+5	1 FV	Manobra Aérea; o atacante precisa mover 2 hexes para trás do alvo e voltar para atingi-lo, reduz a metade (arredondado para baixo) o Vigor efetivo do alvo; -1 Honra por uso; não há perda de Honra ou Vigor se o ataque for frontal	E****, S**, F***, Jump	LD 3
Ground Fighting	Esp	Esp	Esp	1 FV	Após sofrer Knockdown o lutador continua a lutar no chão; não pode usar Manobras Aéreas ou manobras que precisem estar de pé (Mestre decide); sem esta manobra os ataques feitos no chão terão -3 na VEL e DAN; ataques contra quem estiver usando esta manobra terão -2 na VEL e DAN, exceto Manobras de Agachamento e ataques rasteiros	E****	PA 2; SA, NA, WR 3; FE 4
Jump	+3	Zero	+0	Nenhum	Manobra Aérea; Manobra de 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)	E*	Todos 1
Jumping Shoulder Butt	+0	+3	-1	Nenhum	Manobra Aérea; esquiva de projéteis como Jump	E**, Jump	BX, SU, TK 1; Outros 2
Kippup	Esp	Esp	Esp	Nenhum	Efeito automático; o lutador sofre apenas -1 VEL (não -2) após sofrer knockdown	E**	Todos 1
Light Feet	Esp	Esp	Esp	Nenhum /1 FV	Automaticamente adiciona +1 MOV para todas as manobras; opcionalmente, o lutador pode gastar 1 FV para adicionar +3 MOV a uma Manobra ao invés de +1	E****, Jump	JK, LU, SN 3; Outros 5
Pounce	-1	+2 (pts em AH)	+4	1 FV	Manobra Aérea; esquiva de projéteis como Jump; Knockdown; ambos os lutadores terminam no mesmo hex	E***, Jump	AH 2
Rolling Attack	+0	+3	+4	1 FV	Manobra Aérea; Movimento em Linha Reta; o atacante termina o movimento 2 hex na frente do alvo; precisa entrar no hex do alvo	E***	CA, NI, WS 3; MC 4; Outros 5
Tail Sweep	-1	+1	Zero	Nenhum	Knockdown; Manobra de Agachamento; atinge todos os hex adjacentes	E*, Upper Tail Strike	AH 2
Thunderstrike	+0	+5	-1	Nenhum	Precisa entrar no hex do alvo; Complete o movimento após o dano	E**, Jump	NA, PA 1
Tumbling Attack	-1	-1	+0	1 FV	Manobra de Agachamento; Movimento em Linha Reta; precisa entrar no hex do alvo; após o dano o alvo recua 1 hex; role o dano para cada hex que entrar e continue se movendo	E***, Backflip	CA, SN 3; Outros 5
Typhoon Tail	-2	+5/+2	+1	1 Chi, 1 FV	Manobra Aérea; não pode ser atingido por projéteis enquanto executa esta manobra; o oponente no hex alvo sofre +5 DAN e é jogado 1 hex para trás; todos os lutadores nos hex adjacentes sofrem +2 DAN e são jogados 1 hex para trás	E***, Tail Sweep, Jump	AH 3
Upper Tail Strike	+1	+2 (pts em AH)	+1	Nenhum	Knockdown vs. Manobra Aérea	E***	AH 3
Vertical Rolling Attack	+0	+3	+0	1 FV	Manobra Aérea; esquiva de projéteis como Jump; Knockdown vs. Manobra Aérea	E***, Jump	CA, NI, WS 2; Outros 4
Wall Spring	+2	Zero	+0/+2	Nenhum	Manobra Aérea; esquiva de projéteis como Jump; o lutador pode pular em um obstáculo com +0 MOV, quando quica na direção oposta com +2; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use o modificador de MOV do Wall Spring)	E***, Jump	JK, MC, NI, SN, WS 1; Outros 2

Manobras de Foco

A menos que seja dito o contrário, todas as Manobras de Foco usam Raciocínio para determinar VEL e Inteligência (opcional: Força para Manobras de Foco de Cyborg) para determinar o DAN.

Manobra	VEL	DAN	MOV	Custo	Obs	Pré-Requisitos	Pontos de Poder
Acid Breath	-2	+3/+0/-3	-1	1 Chi	Alcance = Vigor; alvo precisa estar na linha de visão; causa +3 DAN imediatamente; no fim do próximo, caso o ácido não seja removido, role agora com +0, e no fim de 2 turnos de espera com -3	F***	Todos 4
Air Blast	-1	+3	Zero	1 Chi	Alcance = Inteligência + Antecedente Elemental; alvo precisa estar na linha de visão; alvo precisa passar em um teste de Percepção + Luta às Cegas para perceber e interromper este ataque	F**, S*, EA**	EA 3
Balance	Esp	Esp	Esp	Nenhum	O lutador ganha +1 MOV para Manobras Aéreas; automático	F****	NI, TC, WS 2; KA, KF 3; KS, CA 4
Blind	+0	Zero	Zero	1 Chi	Alcance = Raciocínio+Foco; atacante rola Inteligência+Foco VS. Vigor+Mistérios do alvo; Se ganhar, alvo é cegado; todo turno alvo rola Inteligência VS. Inteligência do atacante; Se vencer, escapa	F***	LD 3; KA 5
Chi Kun Healing	-1	Zero	-1	1 Chi/Saúde	Restaura 1 Saúde/ponto de Chi, até um máximo de (Foco do lutador) por turno; pode ser usado em outros no mesmo hex	F****	TC 2; AI, KA, KF, LU, SI 3; JJ, JK, MC, NA, KS, TK, WS 4
Chi Push	-3	Esp	Zero	2 Chi + Esp	Dano = Raciocínio + Foco +3 +1 por Chi extra, máximo de 2; opcionalmente pontos de dano podem forçar o alvo recuar 1 hex(1 dano/1 hex recuado); pode aumentar o alcance por -2 dano por hex; alvo pode adicionar +1 na absorção por 2 Chi gasto; não afeta quem estiver usando San He	F****, Chi Kun Healing	BA, KA, KF, LU, NA, SI, TC 5
Cobra Charm	-1	Esp	-1	1 Chi	Alcance = 3; precisa olhar nos olhos do alvo; atacante precisa vencer uma disputa de Raciocínio + Mistérios para encantar o alvo; o alvo pode quebrar o controle vencendo um teste de Inteligência como em um Apresamento Sustentado; o encantador só pode usar manobras de movimento sem se afastar mais de 3 hex e pode dar comandos simples para o alvo	F**	KA 2; LD 3; Outros 4
Death's Visage	+1	Zero	Zero	1 Chi	Todos no alcance de visão precisam vencer uma disputa de FV vs. Manipulação + Foco do atacante ou irão para o mais longe possível do atacante; vítimas podem tentar novamente no final de cada turno; dura 3 turnos a menos que seja quebrado	F***	NI 3
Drain	-1	Esp	-1	1 Chi	Testemunhas precisam passar num teste de Percepção + Mistérios para perceber (e tentar esquivar) do projétil; a vítima perde 1 de Saúde e terá -1 VEL e MOV no próximo turno	F**, EW**	EW 3
Drench	+1	+2 (Soco)	-2	1 Chi	Alcance = Inteligência + Foco; dano baseado na técnica Soco	F**, S*, EW**	EW 2

Manobra	VEL	DAN	MOV	Custo	Obs	Pré-Requisitos	Pontos de Poder
Elemental Skin	-2	Esp	Esp	1 Chi, 1 FV	Funciona por (Foco) turnos; efeito varia de acordo com o tipo; Fogo = atacantes sofre dano (Foco), como em Maka Wara, técnicas de Soco, Chute e Apresamento do elemental ganham +1 DAN; Água = qualquer dano sofrido é reduzido de 1; Ar = Manobra Aérea causam -2 DAN, dano de projétil é reduzido de 1; Terra = Socos e Chutes contra o elemental causam -2 DAN, não pode ser arremessado e nem afetado por Knockdown	F**, E(All)****	E(All) 5
Elemental Stride	+1	Zero	Esp	1 Chi	O lutador pode desaparecer dentro do seu elemento e então reaparecer em outro hex com seu elemento a qualquer momento como Yoga Teleport; fora de combate, custa 1 Chi por hora, o elemental pode mover-se invisível no seu elemento à (Vigor + Foco) em milhas p/ hora	F**, E(All)****	E(All) 4
Entrancing Cobra	+2	Zero	-1	1 Chi	O atacante precisa vencer uma disputa de Destreza + Foco vs. Raciocínio + Mistérios do alvo; se bem sucedido o alvo será atordoado no próximo turno	F**	NI 4
Envelop	-2	+1/-1	-2	1 Chi	Alcance = Foco; ataque em linha de visão; Apresamento Sustentado, usa Foco ao invés de Apresamento para duração máxima; a vítima precisa passar num teste de Vigor todo turno para não ser atordoado; a vítima pode agir normalmente mas terá -2 MOV enquanto estiver presa; se a linha de visão for obstruída, o apresamento acaba; se 2 lutadores estiverem no mesmo hex, o ataque afetará ambos; +1 DAN no 1º turno e -1 nos demais	F**, A**, EW****, Drench	EW 3
Extendible Limbs	Esp	Esp	Esp	Nenhum	Combinado com socos e chutes básicos para adicionar 1 hex de Alcance/Foco; Oponentes podem atingir qualquer parte do membro estendido	F****	KA 4; SI 5
Fire Strike	-1	+3	Zero	1 Chi	Alvo precisa estar na linha de visão; afeta o hex adjacente e todos (Foco) hexs ao longo da linha; dura até o fim do turno	F**, EF***, Flaming Fist	EF 3
Fireball	-2	+2	Zero	1 Chi	Alcance = Raciocínio + Foco; alvo precisa estar na linha de visão	F***	AI, KA, KS 3; KF, LU, MC, SI, TK, WS 4; Outros 5
Flaming Fist	Esp	+3 (Esp)	Esp	1 Chi	Jogado com qualquer Soco Básico; adiciona +3 DAN	F*, S*, EF**	EF 2
Flight	+1 (Esp)	Esp	Vigor	1 Chi/turno	Requer 1 turno de concentração, no qual o lutador só poderá bloquear; nos turnos seguintes o lutador estará flutuando, todas as manobras terão +1 VEL and MOV = Vigor, só pode ser atingido por Manobras Aéreas ataques de projéteis; fora de combate, custa 1 chi/hora de voo de (Foco + Destreza) x 10 milhas p/ hora	F**, E*, EA***	EA 2
Flying Fireball	-2	+2	+0	1 Chi, 1 FV	Não pode ser esquivada com Jump; ver Fireball	F****, Fireball, Jump	KS, WS 2; KA, KF, MC 3
Ghost Form	+1	Zero	+0	2 Chi/1 Chi	2 Chi 1º turno e 1 Chi nos turnos subsequentes; o lutador fica insubstancial	F*****	KA, NA 5
Heal	-1	Zero	-1	1 Chi/Saúde	O usuário pode curar-se (como Regeneration) ou a alguém no mesmo hex (como Chi Kun Healing); também pode purificar um elemento por 1 Chi/5 cm³	F***, E(All)***	E(All) 4
Heatwave	+0	+2 (Esp)	+0	1 Chi	Ignora bloqueio; pode ser esquivado como um projétil; dano conta somente para atordoar	F**, EF****	EF 3

Manobra	VEL	DAN	MOV	Custo	Obs	Pré-Requisitos	Pontos de Poder
Ice Blast	-2	+3	Zero	2 Chi	Alcance = Raciocínio + Foco; alvo precisa estar na linha de visão; se sofrer dano, a vítima é congelada até ser atingida ou conseguir acumular 4 sucessos em um teste prolongado de Força (teste no final de cada turno)	F***	Todos 4
Improved Fireball	-1	+4	Zero	1 Chi	ver Fireball; Knockdown	F****, Fireball	KS 3; KA, KF, MC, WS 5
Inferno Strike	-2	+4	Zero	2 Chi	Alcance = Raciocínio + Foco; hex alvo precisa estar na linha de visão; afeta o hex alvo e todos os adjacentes	F****, Improved Fireball	KA, KS 5
Leech	+0	Esp	Zero	1 Chi/ Saúde	Atacante deve prender o alvo em um Apresamento Sustentado antes; atacante pode passar 1 Saúde do alvo para si por ponto de Chi gasto, máximo de (Foco) pontos por turno; atacante não pode ter mais Saúde que o máximo	F***, A**	KA, NI 3; KF 4
Levitation	+0	Zero	Esp	1 Chi/ turno	Lutador pode se mover por Foco hexs por turno em qualquer direção	F****	BA, KA, 3; KF, LU, KS, SI, TC, WS 4
Lightness	+1/+2	Esp	+1/+3	1 Chi	Pode ser usado no elemental ou outro alvo; o alvo ganha +2 VEL e +3 MOV para todas as manobras acrescidas por Jump; dura (Foco) turnos	F***, E**, EA***, Flight	EA 3
Mind Control	-3	Zero	Zero	2 Chi	Alcance = Raciocínio + Foco; alvo não pode ter mais FV; atacante precisa vencer uma disputa de Inteligência contra o alvo; a duração depende do nº de sucessos: 1 = 10 turnos, 2 = 1 hora, 3 = 1 dia, 4 = 1 semana, 5 = 1 mês; alvos controlados ordenados a agir contra seu código moral ou seu instinto de sobrevivência podem resistir ao comando se passarem num teste de Honra Permanente vs. FV do controlador; não afeta alvo com Honra Permanente em 10	F****, Mind Reading, Psychic Vise	LD 5
Mind Reading	Esp	Esp	Esp	1 Chi	Alcance = Raciocínio + Foco; usuário declara o alvo de Mind Reading e precisa vencer uma disputa de FV Permanente; se conseguir, o usuário pode ver 2 cartas de combate do alvo, uma deve ser jogada no próximo turno; as cartas devem ser mostradas entre os turnos	F****, Telepathy	KA, LD 3; Outros 4
Musical Accompaniment	Esp	Esp	Esp	Nenhum	Especifique o tipo de música; se esta música estiver tocando durante uma luta do lutador, o lutador terá +1 na VEL, DAN ou MOV em cada turno (alterável)	F**	CA 1; Outros 2
Pit	-1	+1	-1	1 Chi	Cria no hex alvo um buraco com (5 + Foco) pés de profundidade; lutadores no buraco sofrem o dano pela queda no fim do turno e devem gastar o próximo turno subindo (Movimento com -4 VEL); o atacante precisa estar em contato com a terra; buracos são permanentes após criados; -1 Glória se usado em arena	F***, EE***, Wall	EE 3
Pool	+1	Zero	-2	Nenhum	Adquire imunidade a ataques físicos e a habilidade de escoar por frestas, etc.; alguns ataques de Foco podem afetar o lutador (Mestre decide)	F**, EW****	EW 2

Manobra	VEL	DAN	MOV	Custo	Obs	Pré-Requisitos	Pontos de Poder
Psychic Rage	-2	Zero	Zero	1 Chi	Alcance = Raciocínio + Foco; atacante precisa vencer uma disputa de FV; se bem sucedido, o alvo só poderá usar Fierce, Roundhouse e suas Manobras Especiais que causem maior dano enquanto estiver em fúria; pode atacar amigos e aliados; entre os turnos o alvo pode tentar vencer uma disputa de FV vs. Manipulação do controlador para libertar-se; o alvo perde Honra pelas ações feitas sobre efeito do Psychic Rage	F***	LD 3
Psychic Vise	+0	+0 (Esp)	Zero	1 Chi, 1 FV	Alcance = Raciocínio + Foco; o alvo absorve com Inteligência ao invés de Vigor, ignorando Bloqueios; o dano é retirado da FV do alvo e este terá um redutor na VEL no próximo turno igual ao dano; se o dano exceder a Inteligência do alvo, ele estará atordoado; alvos sem FV ainda podem ser atordoados e ter sua VEL reduzida	F****	LD 4; KA 5
Psycho Crusher	-1	+5/Um	+6	2 Chi	O atacante pode mudar a direção, mantendo o mesmo plano, no meio do movimento, para atingir vários alvos; precisa entrar no hex do alvo; alvos que não estejam bloqueando sofrem +5 DAN, knockdown e caem em um hex adjacente (alvo escolhe), só podem ser atingidos uma vez; quem estiver bloqueando recua 1 hex (na direção do movimento) e sofre 1 dado de dano (Manobra termina se resultar em falha crítica), alvo pode ser atacado 5 vezes antes do atacante passar para trás dele e continuar seu movimento	F****, E***, Psychokinetic Channeling	LD 5
Psychokinetic Channeling	Esp	+2 (Esp)	Esp	1 Chi	Jogado com um soco ou chute básico; adiciona +2 no dano do ataque	F***	LD 3; AI, BA, SI 4; Outros 5
Push	-2	+1	Zero	1 Chi	Afeta 3 hex a frente e (Foco) hexs de lado; todos os lutadores na área são atingidos; todos recuam 1 hex por ponto de dano sofrido; Knockdown vs. Manobra Aérea	F***, EA***, Air Blast	EA 4
Regeneration	+0	Zero	Zero	1 Chi/ Saúde	Recupera 1 Saúde por Chi, até o máximo de Foco por turno	F***	KA 1; KF, LD, NA 2; Outros 3
Repeating Fireball	-2	+0	Zero	2 Chi	Alcance = Raciocínio + Foco; alvo precisa estar na linha de visão; produz uma Fireball por ponto de Foco; pode atingir diferentes inimigos; alvos que tentam esquivar de vários ataques devem estar para cada ataque separado	F****, Fireball	Todos 4
Sakki	Esp	Esp	Esp	Nenhum	Personagem está a par do ataque surpresa e pode agir de acordo com esta informação; pode mover Foco + Esportes para evitar o ataque surpresa	F****	NI 3
Shock Treatment	+0	+7	Zero	2 Chi	Afeta todos os lutadores no mesmo ou adjacentes hex; Knockdown a menos que estejam bloqueando; quando adquire decide se é Manobra de Agachamento	F***	Todos 4
Sense Element	Esp	Esp	Esp	Nenhum	O personagem pode sentir a presença, quantidade e composição, do elemento escolhido, nas proximidades se passar num teste de Percepção + Antecedente Elemental	F*, E(All)*	E(All) 1
Shrouded Moon	+0	Zero	-1	1 Chi	Ninja fica invisível; atacante precisa vencer uma disputa de Percepção + Prontidão vs. Foco + Furtividade do ninja para percebê-lo; se não percebê-lo o ninja terá +1 VEL no próximo turno	F**, E*	NI 2
Sonic Boom	-3	+4	Zero	1 Chi	Alcance = Raciocínio + Foco; alvo precisa estar na linha de visão	F***	Todos 4

Manobra	VEL	DAN	MOV	Custo	Obs	Pré-Requisitos	Pontos de Poder
Speed of the Mongoose	+2	Zero	-2	1 Chi	+4 VEL ou +6 MOV para a Manobra escolhida no próximo turno	F***	NI 3
Stunning Shout	+2	Zero	-2	1 Chi	Afeta um alvo ou, a critério do Mestre, um grupo de pequeno; o atacante deve vencer uma disputa de FV Permanente; se o alvo não agiu neste turno, perderá sua ação; se já agiu, terá um redutor na VEL igual a diferença de que perdeu a disputa	F**	KS, SU 2; LD, MC 3; Outros 4
Spontaneous Combustion	+0 (não detalhado)	+5/+2	-2	2 Chi 1º turno, 1 Chi nos demais	Atacante precisa vencer uma disputa de Foco com o alvo; se vencer o alvo começa a pegar fogo; continua enquanto o elemental manter o efeito ou o alvo gastar um turno rolando no chão para apagar as chamas, neste turno terá -2 VEL	F***, EF****, Heatwave	EF 4
Stone	-2	Esp	Zero	1 Chi	Ataque de projétil; dano é Força + Foco	F**, S**, EE**, Wall	EE 2
Telepathy	Esp	Zero	Esp	1 Chi por turno	Alcance = Raciocínio + Foco; personagem pode ligar (Foco) pessoas em comunicação telepática, para poderem conversar mentalmente	F***	AI, BA, KA, LD, TC 2; Outros 3
Thunderclap	+0	-3	Zero	1 Chi	Atinge todos em 3 hex em linha reta	F***, S*	NA 4
Toughskin	Esp	Zero	Esp	1 Chi	Jogado com qualquer outra carta; lutador ganha +2 na absorção neste turno	F**	SU 2, BX, TK 3; Outros 4
Vacuum	-2	+2	-2	1 Chi	Afeta todos no hex alvo; vítimas precisam passar em um teste de Vigor ou estarão automaticamente atordoadas no próximo turno; as vítimas podem interromper com uma Manobra mais rápida e saírem do hex; não afeta air elementals	F***, EA***, Air Blast	EA 3
Venom	+1	+2 (Esp)	-2	1 Chi	Efeitos retardados: pelos próximos 2 turnos o alvo perde 1 Saúde automático e tem -1 VEL	F**, E**, A**, Bite	AH 2
Wall	-2	+2 (Esp)	Zero	Nenhum	O personagem cria uma barreira em um hex; Alcance = Percepção + Foco; qualquer um que esteja no hex sofre o dano; a barreira pode ser contornada ou destruído, ela tem Vigor igual ao Antecedente Elemental e Saúde igual Foco do personagem	F*, EE**	EE 2
Weight	-2	Zero	-1	1 Chi	Ataque de projétil; vítima atingida tem -2 VEL, -2 MOV e não usar Manobra aérea no próximo turno	F***, EE****, Wall, Stone, Pit	EE 3
Yoga Flame	-2	+7	Um	2 Chi	Afeta todos no hex adjacente e nos 3 posteriores a este; a chama dura até o fim do turno	F****, Fireball	KA 3
Yoga Teleport	+3	Zero	Esp	2 Chi	O personagem desaparece, reaparecendo a qualquer momento do turno em qualquer lugar que esteja a (Inteligência + Foco) hexs da posição original	F*****	KA 5
Zen No Mind	Esp	Esp	Esp	1 FV	Personagem seleciona outras 3 cartas, precisa esperar até o final do turno para escolher uma delas para jogar	F***	TC 2; AI, JK, JJ, KF, NI, SI, TK 3; Outros 4

Tabela e Regras para criação de personagens de Ranks Superiores

<i>Rank \ Traits</i>	<i>Atributos</i>	<i>Habilidades</i>	<i>Antecedentes</i>	<i>Técnicas</i>	<i>Manobras Especiais</i>
<i>Rank 1</i>	07/05/03	20	5	8	7
<i>Rank 2</i>	08/05/03	23	6	10	10
<i>Rank 3</i>	08/06/03	27	7	13	14
<i>Rank 4</i>	09/06/04	31	8	15	17
<i>Rank 5</i>	09/07/04	34	9	18	21
<i>Rank 6</i>	10/07/05	38	10	20	24
<i>Rank 7</i>	11/08/05	42	11	23	28
<i>Rank 8</i>	11/08/06	45	12	25	31
<i>Rank 9</i>	13/09/06	50	13	28	35
<i>Rank 10</i>	13/10/08	53	17	30	37

Observações:

- Para Chi, Willpower e Health, o recomendável é que o lutador compre com Freebie Points a quantidade que desejar;
- O número de Freebies para cada rank deveria ser igual a [(10 x Rank) +5]
- O renome do lutador não deve ultrapassar 16 dots, e só deve chegar a isso se o personagem tem uma justificativa muito boa (Lembre-se que 16 dots de renome é quanto o Guile possui);
- Para ranks acima de 5, o N° especificado sob a coluna **ANTECEDENTES** não é a quantidade de dots que o player possui, mas sim o limite que ele pode possuir, e só poderá chegar a esse limite se o jogador tiver uma justificativa também boa;

PONTOS FREEBIES	
Característica	Custo
Atributos	5 por dot
Abilidades	2 por dot
Antecedentes	1 por dot
Técnicas	5 por dot
Pontos de poder	4 por ponto
Renome temporário	1 por ponto
Chi	1 por dot
Força de Vontade	1 por dot
Saúde	3 por dot

PONTOS DE EXPERIÊNCIA	
Característica	Custo
Nova habilidade	3
Novo poder	Custo em pts de poder x 4
Força de vontade	Nível atual
Chi	Nível atual
Saúde	4 por ponto
Atributo	Nível atual x 4
Abilidades	Nível atual x 2
Nova técnica	3
Técnica	Nível atual x 3
Atributo acima de 5	Nível atual x 6
Habilidade acima de 5	Nível atual x 4
Técnica acima de 5	Nível atual x 5