

[www.shinbushi.hpg.ig.com.br](http://www.shinbushi.hpg.ig.com.br)  
Especial de Natal 2003 Shin Bushi

# ESPECIAL DE NATAL

SHIN BUSHI **HOME PAGE APRESENTA:**



**Manobras Especiais Oficiais**  
**Traduzidas**

## Editorial

13 de Dezembro de 2003

Bom, acho que essa edição da Shin Bushi Home Page não precisaria muito de um editorial ou qualquer coisa... a matéria a seguir, são simplesmente todas as manobras oficiais traduzidas para português, na verdade é algo que todos os que jogam Street Fighter consideram valiosíssimo, porque se trata de parte do material que nunca saiu e pelo que parece nunca vai sair em português oficialmente. O compêndio de manobras foram traduzidas por mim em sua maioria, e algumas por alguns amigos meus que já devem estar cansados de verem seus nomes sendo aqui invocados, como Guilherme Temporão e João Paulo... Aí galera valeu mesmo pela ajuda [^\_^]. São todas dos livros restantes: **STREET FIGHTER: PLAYER'S GUIDE®**, **STREET FIGHTER: CONTENDERS®**, **STREET FIGHTER: SECRETS OF SHADALOO®**, **STREET FIGHTER: THE PERFECT WARRIOR®**, **STREET FIGHTER: SHADES OF GRAY®** e também simplesmente transcrito do **STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG®**. Na verdade isso já podia ser encontrado na Home Page do Eric a SHOTOKAN (que normalmente fica em [www.shotokanrpg.hpg.ig.com.br](http://www.shotokanrpg.hpg.ig.com.br) , mas que por problemas técnicos pode sair deste endereço), mas eu resolvi re-traduzir todas. Para fazer minha versão das traduções (Espero que quem fez a outra versão não ligue) e também certas notas sobre certas manobras, criando um guia definitivo sobre tais manobras (fora o fato de muitos outros sites disponibilizarem compêndios onde na verdade estão misturadas entre as manobras algumas manobras não oficiais... isso me deixa bolado pacas), esse compêndio juntamente com o **GUIA RÁPIDO DE CONSULTAS PARA STREET FIGHTER**, disponível também na SHIN BUSHI HOME PAGE, São material obrigatório para os narradores e novos jogadores. Uma coisa deve ficar clara para quem está lendo isto e que deve se utilizar do material aqui encontrado: As manobras para Elementais (ou Elementalistas), suas regras e as manobras para Animais Híbridos e suas regras ainda vão ser descritas em outros dois compêndios, espero que entendam meus motivos, que são um tanto óbvios...

Feliz Natal para todos e um próspero ano novo, espero que gostem do presente.



To Dizzy Until Same The Santa Claus!!!

ÍNDICE	Pág.
<b>SOCOS</b>	<b>07</b>
Boshi-Ken	07
Buffalo Punch	07
Dashing Punch	07
Dashing Uppercut	07
Dim Mak	08
Dragon Punch	08
Ducking Fierce	09
Ear Pop	09
Elbow Smash	09
Fist Sweep	09
Flaming Dragon Punch	09
Haymaker	10
Head Butt	10
Heart Punch	10
Hundred Hand Slap	10
Hyper Fist	11
Knife Hand Strike	11
Lunging Punch	11
Monkey Grab Punch	11
Power Uppercut	12
Rekka Ken	12
Shikan-Ken	12
Shockwave	13
Shuto	13
Spinning Back Fist	13
Spinning Clothesline	13
Spinning Knuckle	14
Triple Strike	14
Turbo Spinning Clothesline	14
Turn Punch	14
Widowmaker	15
<b>CHUTES</b>	<b>15</b>
Air Hurricane Kick	15
Ax Kick	15
Backflip Kick	16
Cartwheel Kick	16
Double Dread Kick	16
Double-Hit Kick	17
Double-Hit Knee	17
Dragon Kick	17
Flash Kick	17
Flying Knee Thrust	18
Flying Thrust Kick	18
Foot Sweep	18
Forward Backflip Kick	18
Forward Flip Knee	19
Forward Slide Kick	19
Great Wall of China	19
Handstand Kick	19
Heel Stamp	19
Hurricane Kick	20

Lightning Leg	20
Reverse Frontal Kick	20
Scissor Kick	21
Slide Kick	21
Spinning Foot Sweep	21
Stepping Front Kick	21
Tiger Knee	21
Whirlwind Kick	22
Wounded Knee	22
<b>BLOQUEIO</b>	<b>22</b>
Deflecting Punch	22
Kick Defense	22
Maka Wara	23
Punch Defense	23
San He	23
Energy Reflection	24
Missile Reflection	24
<b>ADRESAMENTO</b>	<b>24</b>
Air Throw	24
Air Suplex	25
Back Breaker	25
Back Roll Throw	25
Bear Hug	25
Brain Cracker	26
Choke Throw	26
Dislocate Limb	26
Disengage	26
Eye Rake	27
Face Slam	27
Flying Tackle	27
Grappling Defense	27
Hair Throw	28
Head Bite	28
Head Butt Hold	28
Improved Pin	28
Iron Claw	28
Knee Basher	29
Neck Choke	29
Pin	29
Pile Driver	30
Sleeper	30
Siberian Bear Crusher	30
Siberian Suplex	30
Spinning Pile Driver	31
Storm Hammer	31
Stomach Pump	31
Rising Storm Crow	31
Suplex	32
Thigh Press	32
Throw	32
<b>ESPORTES</b>	<b>33</b>
Air Smash	33
Backflip	33

Beast Roll	33
Breakfall	33
Cannon Drill	34
Displacement	34
Diving Hawk	34
Drunken Monkey Roll	35
Esquives	35
Flying Body Spear	35
Flying Head Butt	35
Flying Heel Stomp	36
Flying Punch	36
Ground Fighting	36
Jump	37
Jumping Shoulder Butt	38
Kippup	38
Light Feet	38
Rolling Attack	38
Tumbling Attack	38
Thunderstrike	39
Vertical Rolling Attack	39
Wall Spring	39
<b>foco</b>	<b>40</b>
Acid Breath	40
Balance	40
Blind	40
Chi Kun Healing	41
Chi Push	41
Cobra Charm	41
Death's Visage	42
Entrancing Cobra	42
Extendible Limbs	42
Fireball	43
Flying Fireball	43
Ghost Form	43
Ice Blast	44
Improved Fireball	44
Inferno Strike	45
Leech	45
Levitation	45
Mind Control	45
Mind Reading	46
Musical Accompaniment	46
Psycho Crusher	46
Psychic Rage	47
Psychic Vise	47
Psychokinetic Channeling	48
Regeneration	48
Sakki	48
Shock Treatment	49
Shrouded Moon	49
Sonic Boom	49
Speed of the Mongoose	49
Repeating Fireball	50
Stunning Shout	50
Telepathy	50

Thunderclap	51
Toughskin	51
Yoga Flame	51
Yoga Teleport	51
Zen No Mind	52
<b>MANOBRAS PERDIDAS</b>	<b>53</b>
Jumping Kick	53
Long Foot Sweep	53
Riposte	54

# MANOBRAS OFICIAIS

## SOCOS

### BOSHI-KEN (THUMB DRIVE)

**Pré-requisitos:** Soco ●●●, Shikan-Ken

**Pontos de Poder:** Ninjitsu 2

O soco do polegar dirigido (Thumb Drive), ou *Boshi-Ken*, é como um soco comum, exceto pelo polegar estendido juntamente a frente do punho que é usado para acertar o oponente. Normalmente a força do soco é direcionada para as terminações nervosas dos músculos do inimigo para sua eficácia máxima.

#### Nota Victorious Rock!!!:

O Boshi-ken é uma daquelas manobras de muitas variantes. Ele não necessariamente precisa ser aplicado com o polegar em protuberância frente a mão, em alguns casos pode ser usado com o polegar entre os dedos ou ainda simplesmente com a junta do dedo médio (é...aquele que você usa pra fazer gestos obscenos) formando a protuberância necessária.

**Sistema:** Um Oponente acertado com esse soco sofrerá uma certa paralisação no próximo turno. Se qualquer dano for infligido, o oponente sofrerá -1 de movimento durante o próximo turno. Se o Ninja não infligir Dano algum, assume-se que o ponto das terminações nervosas foi errado e o oponente não será apreciado com sua penalidade.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +2

**Movimento:** +0

### BUFFALO PUNCH

**Pré-requisitos:** Soco ●●

**Pontos de Poder:** Luta-Livre Nativo Americana 1; Outros 2

O lutador junta as mãos em um grande punho acima da sua cabeça e baixa ambos os braços atingindo com força a cabeça do

seu oponente. Dizem que alguns nativo-americanos conseguiriam estontear um búfalo adulto com este lento, porém poderoso, soco.

**Sistema:** use os modificadores abaixo.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** +5

**Movimento:** Um

### DASHING PUNCH

**Pré-requisitos:** Soco ●●●●, Esportes ●

**Pontos de Poder:** Boxe 4; Kickboxing Ocidental 5

Esta manobra explosiva foi praticamente inventada por Balrog (porém, alguns dizem que quem a inventou foi um dos treinadores dele). Quando o sino tocava anunciando o início da luta, Balrog corria através do ringue e fulminava seu oponente com um soco nocauteante antes que ele percebesse que a luta havia começado. Esta manobra foi considerada por muitos uma das típicas manobras violentas contra os oponentes indefesos de Balrog, mas ele venceu muitas lutas com ela.

Agora Balrog usa seu Dashing Punch para esmagar os seus competidores Street Fighters. Muitos boxeadores Street Fighters adicionaram a manobra aos seus próprios repertórios.

**Sistema:** use os modificadores abaixo.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +4

**Movimento:** +2

### DASHING UPPERCUT

**Pré-requisitos:** Dashing Punch

**Pontos de Poder:** Boxe 1; Kickboxing Ocidental 2

Esta manobra é uma pequena adaptação do Dashing Punch. A diferença é que o lutador desfere um soco uppercut ao invés de um soco direto no final da corrida.

**Sistema:** o Dashing Uppercut pode atingir oponentes que estejam executando

Manobras Aéreas. Contra tais oponentes, ele causa Knockdown além do dano.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +4

**Movimento:** +2

## DIM MAK

**Pré-requisitos:** Soco ●●●, Foco ●●, Chi Kun Healing

**Pontos de Poder:** Kung Fu 4

Dim Mak é a arte do toque da morte. Mestres do Dim Mak possuem o conhecimento secreto sobre como o Chi flui dentro do corpo

humano. Dizem que os padrões de Chi variam de acordo com a hora do dia, a estação do ano e outros fatores esotéricos. Um mestre de Dim Mak conhece todos esses fatores e os utiliza para localizar pontos vulneráveis nos corpos de seus oponentes. Portanto, um mero golpe com o dedo pode interromper o fluxo de Chi e trazer todo tipo de sofrimento para a vítima do Dim Mak.

Lendas sobre Dim Mak dizem que é possível para um mestre tocar a vítima e adiar a chegada do dano por segundos, minutos, dias e até meses. Certos pontos de pressão podem paralisar membros, afligir a vítima com doenças específicas e até mesmo matar com um único golpe.

A arte do Kung Fu da Cobra é a que chega mais perto de manter o conhecimento do Dim Mak, mas um professor qualificado é extremamente raro.

**Sistema:** embora existam muitos efeitos de Dim Mak, que o Narrador pode usar para dar dramaticidade a uma cena, o uso de Dim Mak em combate tem certos efeitos específicos.

Sempre que um lutador atinge um oponente com um toque de Dim Mak, o dano é rolando normalmente, mas o atacante inflige dois efeitos extras. O primeiro é que ele pode decidir retardar o dano do golpe por um número específico de turnos. O dano será aplicado contra a Saúde do oponente no início do turno escolhido. O personagem não precisa dizer ao oponente quando o dano chegará, mas o jogador deve informar ao Narrador ou anotar em um pedaço de papel.

O segundo efeito é que o atacante pode reduzir temporariamente um dos Atributos Físicos da vítima, em um ponto por golpe bem sucedido de Dim Mak. Atributos

Físicos não podem ser levados abaixo de 1 dessa forma. Velocidade, Dano e resistência natural da vítima podem cair temporariamente conforme a sua Destreza, Força e Vigor são reduzidos. Quaisquer testes envolvendo o Atributo afetado devem ser feitos usando o valor mais baixo. A vítima pode recuperar os pontos perdidos após o combate fazendo um teste bem sucedido de Honra, como se os pontos fossem Chi (veja Capítulo 4 do livro básico em recuperando Chi).

**Exemplo:** *uma praticante de Dim Mak atinge um oponente. Ela tem três sucessos de dano. A lutadora pode aplicar isto à Saúde da vítima agora ou esperar para aplicá-lo em um turno futuro a sua escolha. A lutadora escolhe baixar a Força do oponente em um (ela atingiu um ponto nas costelas da vítima que deixa os braços dela dormentes e enfraquecidos).*

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** +0

**Dano:** +0

**Movimento:** +0

## DRAGON PUNCH

**Pré-requisitos:** Soco ●●●, Jump, Power Uppercut

**Pontos de Poder:** Karatê Shotokan 4; Kung Fu 5

Gouken é o único mestre vivo que sabe ensinar esta incrível manobra. Ele a transmitiu para seus estudantes Ken e Ryu, e eles a usaram para forjar seus nomes entre as fileiras dos Guerreiros Mundiais.

**Sistema:** O Dragon Punch é um salto com um uppercut que conta como uma Manobra Aérea. O lutador escolhe um oponente aéreo ou no chão que esteja dentro do alcance do seu Movimento para sofrer a fúria do Dragon Punch. Oponentes que estejam no meio de uma Manobra Aérea sofrem um Knockdown (são derrubados) se o Dragon Punch causar dano a eles (como se pudesse não causar!).

Oponentes no solo são simplesmente jogados para trás em um hexágono pela força do golpe. A força do soco joga o lutador alto no ar. O Dragon Punch pode ser usado como a Manobra Especial de Esportes Salto para evitar ataques de projéteis, mas só se for usado para interromper e saltar sobre um ataque de projéteis. O Dragon Punch não pode ser usado contra o oponente que está disparando os projéteis.

**Custo:** 1 Força de Vontade  
**Velocidade:** +0  
**Dano:** +6  
**Movimento:** -2

## DUCKING FIERCE

**Pré-requisitos:** Soco ••  
**Pontos de Poder:** Ler Drit, Pankration 1, Outros 2

O lutador quase se agacha e desfere um curto e poderoso golpe no plexo solar do oponente. Esse soco visa surpreender o oponente de guarda baixa.

**Sistema:** Esse soco combina um ataque forte (Fierce) com uma ilusória manobra de agachamento. Use os modificadores abaixo.

**Custo:** Nenhum  
**Velocidade:** -1  
**Dano:** +4  
**Movimento:** Nenhum

## EAR POP

**Pré-requisitos:** Soco ••  
**Pontos de Poder:** Luta-Livre Nativo Americana, Sanbo, Sumo 2; Outros 3

Os grandes lutadores da Rússia, Japão e América do Norte não conseguiam encontrar muitas técnicas de Soco que pudessem efetivamente deter outros lutadores de seus estilos, até que desenvolveram o Ear Pop. Este desagradável movimento é considerado ilegal pelas regras de alguns torneios. O lutador estapeia ambos os lados da cabeça do oponente com as mãos em concha. Isso gera uma incrível pressão de ar entre nos ouvidos do oponente, atordoando-o e possivelmente causando perda de audição (a razão pela qual esta manobra é considerada desonrada por algumas pessoas).

**Sistema:** este ataque não tem seu dano absorvido pelo Vigor do oponente. Qualquer lutador que usar o Ear Pop automaticamente perde um ponto de Honra.

**Custo:** Nenhum  
**Velocidade:** -1  
**Dano:** -4  
**Movimento:** -1

## ELBOW SMASH

**Pré-requisitos:** Soco •  
**Pontos de Poder:** Thai Kickboxing 1, Outros 2

Após firmar as plantas dos pés, o lutador desfere uma rápida e poderosa cotovelada no oponente mais próximo. Muitas mortes dentro de ringues de boxe tailandês foram causadas pelo poder letal dessa de manobra.

**Sistema:** Use os modificadores abaixo.  
**Custo:** Nenhum  
**Velocidade:** +2  
**Dano:** +2  
**Movimento:** Um

## FIST SWEEP

**Pré-requisitos:** Soco •••  
**Pontos de Poder:** Boxe, Kickboxing Ocidental 2

Ninguém disse aos boxeadores do circuito Street Fighter que eles não podem atingir abaixo da cintura. Para não serem superados por outros estilos, alguns boxeadores desenvolveram um soco baixo e poderoso que derruba as pernas dos seus oponentes.

**Sistema:** as vítimas de um Fist Sweep sofrem um Knockdown, além do dano normal. O Fist Sweep é uma Manobra de Agachamento.

**Custo:** Nenhum  
**Velocidade:** -1  
**Dano:** +3  
**Movimento:** -2

## FLAMING DRAGON PUNCH

**Pré-requisitos:** Soco ••••, Foco ••, Dragon Punch

**Pontos de Poder:** Karatê Shotokan 4

Ken estava insatisfeito com sua habilidade de executar o Dragon Punch, então treinou longa e duramente para aprimorar seu já devastador golpe. Ele aprendeu a focalizar seu Chi no punho durante o soco, fazendo com que o próprio punho e tudo ao seu redor exploda em chamas.

**Sistema:** o Flaming Dragon Punch é idêntico ao Dragon Punch, com algumas exceções: qualquer oponente atingido pelo Flaming Dragon Punch sofre um Knockdown, não importando se está no ar ou no chão. Se usado contra um oponente parado em um hexágono adjacente ao lutador (o lutador usando o Dragon Punch não precisa se mover para ficar do lado do oponente), o Flaming Dragon Punch o atingirá duas vezes!

O jogador poderá fazer dois testes de dano para o soco do seu personagem.

Por exemplo, durante um turno de combate, o jogador de Zangief usa um Roundhouse e decide se mover para perto de Ken para desferir o soco. O jogador de Ken decide interromper a ação de Zangief quando o grande russo se move para junto de Ken. O jogador de Ken revela a carta do Flaming Dragon Punch. Como Zangief está ao lado de Ken quando ele começa sua ação de Flaming Dragon Punch, Ken pode atingir Zangief duas vezes com o soco.

**Custo:** 1 Chi, 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -1

**Dano:** +6

**Movimento:** -2

## HAYMAKER

**Pré-requisitos:** Soco •

**Pontos de Poder:** Qualquer Estilo 2

O lutador gira como um lançador de baseball para poder desferir esse grotesco e poderoso soco. Ele primeiro inclina para baixo o máximo que pode aproximando-se do chão sem perder o equilíbrio. Então ele gira seu punho em um largo arco por sobre a cabeça diretamente na direção do oponente.

O momentum dado pelo largo balanço do braço sobre a cabeça provê uma tremenda força a essa manobra. Por causa da aceleração requerida é difícil se mover enquanto esta executando a manobra

**Sistema:** O Haymaker é usado como qualquer manobra de soco, com os modificadores abaixo.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** +4

**Movimento:** -2

## HEAD BUTT

**Pré-requisito:** Soco •

**Pontos de Poder:** Capoeira, Kabbadi, Sumo 1; Outros 2

Quando os punhos não resolvem, alguns lutadores usam a cabeça. Muitos estilos praticam cabeçadas como parte do seu arsenal de manobras para lutas a curta distância. Os lutadores devem passar por um treinamento exaustivo para aperfeiçoar esta manobra.

O treino envolve condicionar a testa para agüentar o impacto do golpe: o lutador

fica batendo com a cabeça em uma madeira acolchoada, depois madeira pura, depois tijolo e depois pedra. Isto gradualmente endurece a testa do lutador até que ele consiga quebrar praticamente qualquer coisa com uma cabeçada.

**Sistema:** use os modificadores abaixo.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +0

**Dano:** +3

**Movimento:** -2

## HEART PUNCH

**Pré-requisitos:** Soco •••, Foco •

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana, Sanbo 2, Forças Especiais, Sumô 3, Boxe, Kung Fu, Kickboxing Ocidental 4

O Heart Punch é um golpe criado para atordoar o oponente, deixando ele mais vulnerável para um próximo golpe. Um rápido e poderoso golpe é desferido no torax do oponente. Esse movimento é considerado um golpe-baixo e pode resultar em perda de honra dependendo das circunstâncias sob quais é usado.

**Sistema:** Esse ataque não causa dano. Porém, o dano que foi rolado tem o propósito de determinar o dizzy. Graças a natureza da técnica do Heart Punch, ele não pode fazer parte de uma manobra "dizzying" combo. podendo, todavia, ser combinada com propósito de se ganhar um bonus de velocidade

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +5 (veja descrição acima)

**Movimento:** -2

## HUNDRED HAND SLAP

**Pré-requisitos:** Soco •••••

**Pontos de Poder:** Sumo 4; Kung Fu, Sanbo 5

Em lutas formais de sumo não é permitido aos sumotori golpear com os punhos fechados, apenas com tapas e golpes com a base da palma da mão, usando a mão aberta. Esta restrição levou os sumotori a desenvolver uma impressionante técnica que utiliza golpes com a mão aberta. Com o Hundred Hand Slap, o sumotori cria uma super-veloz chuva de golpes que sobrepujam o oponente.

O nome vem do fato de que os sumotori, quando treinam para aperfeiçoar esta manobra especial, praticam atingindo um poste de madeira 100 vezes o mais rápido possível. Cada lutador é cronometrado para ver quão rapidamente consegue desferir os golpes com a mão aberta no poste de madeira. Ao longo de anos de treinamento, espera-se que ele consiga fazê-lo em menos de 2 segundos! Até os postes mais grossos costumam quebrar ante a torrente de duros golpes.

**Sistema:** um lutador que usa o Hundred Hand Slap rola três vezes para dano, usando o modificador abaixo para cada golpe.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +0

**Movimento:** Um

## HYPER FIST

**Pré-requisitos:** Soco ••••, Power Uppercut

**Pontos de Poder:** Kickboxing Ocidental 4; Forças Especiais 5

Dee Jay costuma dar muitos clientes aos dentistas com seu Hyper Fist arrebatadores. Outros lutadores têm tentado aprender esta manobra com níveis diferentes de sucesso. Aqueles que conseguem dominar o Hyper Fist são capazes de desferir uma chuva de socos uppercut e massacrar seus oponentes com múltiplos golpes.

**Sistema:** o lutador faz três testes de dano contra a vítima do Hyper Fist.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +1

**Dano:** +0

**Movimento:** Um

## KNIFE HAND STRIKE

**Pré-requisitos:** Soco •••

**Pontos de Poder:** Karate Shotokan, Kung Fu 3, Forças Especiais 4, Outros 5

O lutador fortalece sua mão até que consiga certa rigidez e acerta com seus dedos uma parte desprotegida do corpo do adversário. O efeito é um rápido e mortal, esse golpe capaz de incapacitar qualquer inimigo inesperado.

**Sistema:** Use os modificadores que seguem para usar a manobra. A menos que o oponente esteja defendendo, o apenas a metade do vigor é efetivo (arredonde para baixo).

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +1

**Dano:** -1

**Movimento:** -1

## LUNGING PUNCH

**Pré-requisitos:** Soco ••••, Esportes •

**Pontos de Poder:** Boxe, Karatê Shotokan, Kickboxing Ocidental 2, Outros 3

O Lutador corre na direção do oponente e desferir um curto soco rasteiro que pega seu oponente de guarda baixa. Pernas e ombros trabalham juntos na execução dessa manobra, onde o lutador precisa ter um rápido jogo de pernas e tempo para voltar a fechar sua guarda.

**Sistema:** Use os modificadores abaixo. O Lunging Punch ignora bloqueios, a menos que o oponente esteja bloqueando agachado ou usando um Kick Defense. O Lunging Punch é considerado uma manobra de agachamento.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +0

**Dano:** +1

**Movimento:** +1

## MONKEY GRAB PUNCH

**Pré-requisitos:** Soco •, Apresamento •

**Pontos de Poder:** Kung Fu 1; Outros 2

Esta Manobra Especial relativamente simples se origina do Kung Fu do Macaco. O lutador salta para a frente, agarrando e puxando para fora do caminho o braço de bloqueio do oponente com uma das mãos, desferindo então um soco rápido com a mão livre.

### Nota Victorious Rock!!!:

Outro exemplo de muitas variantes. Um Monkey Grab Punch não necessariamente precisa ser aplicado com duas mãos, o que aliás nos remete a pensar o que um coxo faria nesse caso. Na verdade, essa manobra poderia ser aplicada também com apenas um braço, onde o executor poderia num só movimento "escuar" o braço de seu oponente e aplicar uma cotovelada. Um bom exemplo visual disso é o que Fei Long Faz com Ryu em Street Fighter: The Animated Movie.

**Sistema:** o Monkey Grab Punch funciona como a Manobra Básica Strong Punch, mas é mais lento e não é detido por Bloqueios. Se

o alvo do lutador bloquear, ele não adicionará sua Técnica de Bloqueio ao total de Absorção contra o dano do Monkey Grab Punch.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** +1

**Movimento:** +0

## POWER UPPERCUT

**Pré-requisitos:** Soco •

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 1

Este movimento é relativamente básico para uma Manobra Especial, mas mais de um Street Fighter já venceu um torneio com manobras feijão-com-arroz como essa. Este soco poderoso começa baixo e termina bem acima da cabeça do lutador. Usando a força das costas e da perna, o lutador pode desferir um soco extremamente potente. A concentração total no soco geralmente levanta um pouco o lutador no ar conforme ele soca para cima.

**Sistema:** Se o Power Uppercut é usado para interromper a Manobra Aérea de um oponente, ele também causará um Knockdown (se causar dano), derrubando o oponente do ar antes que ele possa aterrissar com a sua própria manobra.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +3

**Movimento:** Um

## REKKA KEN

**Pré-requisitos:** Soco ••••, Esportes ••

**Pontos de Poder:** Kung Fu 4; Kickboxing Ocidental, Wu Shu 5

A manobra Rekka Ken foi desenvolvida por Fei Long. Ele combinou a velocidade de seus socos do Wing Shun Kung Fu com novos conceitos de uso dos pés. O Rekka Ken é essencialmente um tipo especial de combinação de socos. Primeiro, o lutador corre para frente e desfere um soco extremamente rápido, seguido por passos à frente e até mais dois socos consecutivos. Esta rápida combinação de três socos pode devastar um oponente em segundos.

**Sistema:** o Rekka Ken é similar a outras Manobras Combo (veja mais sobre combos no livro básico). Durante o primeiro turno do Rekka Ken, o jogador usa sua carta da Manobra Especial Rekka Ken junto com

qualquer uma das três cartas de Manobra Básica de soco (Jab, Strong ou Fierce). O soco é resolvido normalmente, mas o Rekka Ken dá uma Velocidade extra de +3 além do seu nível normal de Velocidade.

Por até mais dois turnos consecutivos, o jogador pode continuar a usar a carta de Rekka Ken junto com um soco comum e ganhar o bônus de +3 de Velocidade para o soco. Cada soco deve ser usado no mesmo oponente, e os danos de cada soco se combinam para atordoá-lo (dizzy).

Um pequeno show sempre acompanha o Rekka Ken. Se um lutador usar o Rekka Ken por três turnos consecutivos contra um oponente, o lutador é obrigado a parar por um momento para se exhibir, posando e gritando com excesso de confiança. Se um lutador não gasta um turno fazendo isso, perde três pontos temporários de Glória. Se fizer pose, ganha o +1 de Glória (temporário) padrão por dar um bom show.

**Custo:** 1 Força de Vontade por turno

**Velocidade:** Veja descrição acima

**Dano:** Veja descrição acima

**Movimento:** Veja descrição acima

## SHIKAN-KEN (NINJA KNUCKLE FIST)

**Pré-requisitos:** Soco ••

**Pontos de Poder:** Ninjitsu 3

Shikan-ken é muito parecido com um Jab comum, mas a superfície de acerto é significativamente diferente. Muitos socos são lançados com o punho serrado, o que lhe provê uma larga área de impacto. Quando aplica um Knuckle Fist, o ninja não flexiona seus dedos até a parte mais interna de seu punho. Deste modo usando como superfície de impacto os ossos dos dedos meio dobrados. A redução da área de impacto aumenta a força e o dano do soco

**Sistema:** Um oponente acertado pelo Knuckle Fist deve fazer um teste resistido de força contra seu atacante para saber se foi jogado um hexágono para trás. Esse soco causa knockdown também para oponentes aéreos ou pulando.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +1

**Dano:** +1 (pode recuar o oponente em um hexágono)

**Movimento:** +0

## SHOCKWAVE

**Pré-requisitos:** Soco ••••, Foco ••

**Pontos de Poder:** Luta-Livre Nativo Americana 3; Outros 4

Guerreiros nativo-americanos podem golpear o chão com um soco poderoso, fazendo com que trema e rache. A força do golpe manda uma onda de choque através do chão, capaz de derrubar objetos e pessoas. A Manobra Shockwave pode até mesmo fazer com que algumas paredes tremam e rachem conforme suas bases vibram.

**Sistema:** o personagem escolhe uma linha hexagonal reta ao longo da qual ele mandará a onda de choque. A onda de choque se estende por um número de hexágonos igual à Força do personagem, começando com o hexágono adjacente ao personagem.

Qualquer um que esteja de pé nos hexágonos afetados (personagens que estejam no meio de uma Manobra Aérea não são afetados) sofre dano e é derrubado. Note que Shockwave derruba qualquer um, mesmo que um oponente esteja bloqueando ou não tenha sofrido qualquer dano com a manobra.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** +0

**Dano:** +0

**Movimento:** Nenhum

## SHUTO (SWORD HAND)

**Pré-requisitos:** Soco •••, Shikan-Ken

**Pontos de Poder:** Ninjutsu 2

O braço desce em um longo arco até alcançar seu alvo. No último instante, o punho do ninja não fechado se enrijece ficando com os dedos em linha formando um ângulo de 90° graus em relação a palma. A parte debaixo dos dedos acerta seu alvo como se fosse atingido por uma espada ou porrete.

### Nota Victorious Rock!!!:

O Shuto é um golpe tradicionalmente oriental. O Shuto é encontrado em muitos estilos diferentes, como: Karate, Kung Fu, Ninjutsu... O problema com essa descrição dada pelo livro original está justamente no modo da aplicação. Um Shuto, pode ser aplicado tanto com a parte superior da mão quanto com a inferior. Por isso muitas vezes vemos, até mesmo em Street Fighter Alpha

(Zero), algum personagem (Gen) aplicando um golpe desta maneira.

**Sistema:** Esse soco ignora qualquer bônus que alvo tenha por armadura, toughskin ou poderes similares. Um alvo sem proteção sofre um dano adicional de +1.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +3 (ou +4, leia acima)

**Movimento:** -2

## SPINNING BACK FIST

**Pré-requisitos:** Soco ••

**Pontos de Poder:** Forças Especiais, Kickboxing Ocidental 1; Outros 2

Este soco obtém seu poder da rotação do corpo do lutador. Para desferir o Spinning Back Fist, ele avança com o pé de trás e, tendo-o como base, gira 180 graus de trás pra frente para, com o braço esticado, atingir o oponente com as costas da mão. Esta manobra é poderosa e permite avançar sobre o oponente enquanto golpeia.

**Sistema:** use os modificadores abaixo.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +2

**Movimento:** +1

## SPINNING CLOTHESLINE

**Pré-requisitos:** Soco ••••, Esportes •••

**Pontos de Poder:** Sanbo 3; Capoeira, Luta-Livre Nativo Americana 4; Forças Especiais 5

Ciclone de destruição! O lutador rodopia seu corpo como um pião e seus braços esticados atingem qualquer um que esteja perto. Ele pode passar através de uma gangue de assaltantes, fazendo-os voar em todas as direções.

**Sistema:** ao usar o Spinning Clothesline o lutador se move e ataca ao mesmo tempo. Quando inicia o movimento, ele faz um teste de dano contra todos os oponentes que estejam compartilhando seu hexágono ou estejam em um hexágono adjacente. Todos os oponentes atingidos são forçados a recuar um hexágono do lutador. O lutador então se move um hexágono e repete a rodada de rolamentos de dano. Ele continua avançando e fazendo testes de dano até que gaste todo o seu Movimento ou decida parar.

Qualquer um por perto que esteja executando uma Manobra de Agachamento não será atingido.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:**+0

**Movimento:** -2

## SPINNING KNUCKLE

**Pré-requisitos:** Soco ●●●, Esportes ●, Spinning Back Fist

**Pontos de Poder:** Forças Especiais 2; Kickboxing Ocidental, Wu Shu 3; Outros 4

Esta manobra é uma versão avançada do Spinning Back Fist. Ao invés de avançar um passo e girar para golpear com as costas da mão, o lutador efetivamente dança para a frente, realizando vários rodopios com o corpo antes de desferir o ataque. O Spinning Knuckle usa o movimento do lutador para adicionar poder ao golpe. Além disso, o lutador desfere dois back fists no final.

**Sistema:** o lutador faz dois testes de dano, pois o soco atinge o oponente duas vezes. Além disso, os passos de dança e rodopios do lutador permitem se esquivar de ataques de projéteis. Se o lutador interrompe um ataque de projéteis com o Spinning Knuckle, ele tem a chance de se esquivar exatamente como na Manobra Especial Jump (veja a seção de Manobras Especiais de Esportes).

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -1

**Dano:**+1

**Movimento:** +3

## TRIPLE STRIKE

**Pré-requisitos:** Soco ●●, Chute ●

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 2

O lutador se recolhe a uma posição defensiva, quase como se estivesse bloqueando, e então parte com dois socos e um chute em qualquer alvo próximo.

**Sistema:** o lutador rola o dano para os três golpes, mas o alvo sofre apenas o dano dos dois golpes que infligiram mais dano (assume-se que o terceiro errou o alvo). Por exemplo, o lutador rola o dano para os dois socos e o chute, obtendo um, dois e três sucessos nos rolamentos de dano. Os golpes que fizeram dois e três pontos de dano são aplicados ao alvo; o soco que teve apenas um sucesso de dano é ignorado.

Os dois socos têm modificador de dano +0; o chute tem um modificador de dano +1. Naturalmente, o dano do chute é calculado usando a Técnica de Chute do lutador, embora o Triple Strike seja uma Manobra Especial de Soco.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** Veja descrição acima

**Movimento:** Nenhum

## TURBO SPINNING CLOTHESLINE

**Pré-requisitos:** Esportes ●●●●, Spinning Clothesline

**Pontos de Poder:** Sambo 2; Capoeira, Forças Especiais 4

Frustrado pela velocidade de alguns oponentes, Zangief trabalhou duro para tornar o seu Spinning Clothesline mais rápido.

**Sistema:** este movimento é idêntico ao Spinning Clothesline, exceto que é mais rápido e tem maior alcance.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +1

**Dano:** +0

**Movimento:** -1

## TURN PUNCH

**Pré-requisitos:** Soco ●●●●

**Pontos de Poder:** Boxe 4; Kickboxing Ocidental 5

Este violento soco é uma das mais potentes manobras disponíveis para o estilo. O boxeador trabalha habilmente sua movimentação pelo ringue, colocando o oponente em posição para um golpe devastador. O boxeador gira seu torso para longe do oponente e então gira de volta conforme desfere o soco. Este movimento de giro de corpo dá ao soco seu nome e poder.

**Sistema:** um jogador pode colocar a Carta de Combate Turn Punch no início de qualquer turno de combate. Isto mostra que o personagem está começando a avaliar o oponente ao se preparar para um Turn Punch. Durante este mesmo turno, o jogador pode usar qualquer outra manobra que quiser, mas a manobra tem uma penalidade de -1 na Velocidade, Dano e Movimento porque o boxeador está se concentrando em preparar seu Turn Punch.

Isto pode continuar por um total de quatro turnos. O jogador continua a usar qualquer

manobra que escolher, mas todas as manobras têm penalidades de -1 na Velocidade, Dano e Movimento. A qualquer momento, incluindo o primeiro turno em que colocou a Carta Turn Punch, ele pode escolher executar o Turn Punch ao invés de usar alguma outra Carta de Combate. Os modificadores do Turn Punch dependem de quantos turnos de combate o boxeador teve para prepará-lo:

Turnos de Combate	VEL	Dano
Um	-1	+4
Dois	-1	+5
Três	+0	+6
Quatro	+1	+7

Ao final de qualquer turno, antes que novas Cartas de Combate sejam selecionadas, o jogador pode escolher devolver a carta Turn Punch à mão dele, sem tê-la usado.

**Custo:** 1 Força de Vontade quando a carta é colocada pela primeira vez.

**Velocidade:** veja descrição acima

**Dano:** veja descrição acima

**Movimento:** Dois

## WIDOWMAKER

**Pré-requisitos:** Soco ●●●, Jump, Haymaker

**Pontos de Poder:** Qualquer Estilo 1

Esse movimento é semelhante ao Haymaker, Exceto que o lutador deve dar um pequeno pulo para aumentar o dano infligido. A gravidade somada a massa corpórea do lutador propeli o punho do atacante diretamente na cabeça de seu oponente. Esse movimento é lento, mas usado em conexões, pode ditar o fim da luta.

**Sistema:** O lutador deve pelo menos pular sobre dois hexágonos para depois infligir o dano. Qualquer alvo acertado pelo Widowmaker sofre knockdown. Graças ao movimento por sobre a própria cabeça envolvido nesse movimento, Um alvo que esteja pulando não é acertado, e o soco não desenvolve qualquer força real até que o mergulho esteja completo.

O Widowmaker é considerado uma manobra aérea e pode ser usado para escapar de projéteis.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -3

**Dano:** +5

**Movimento:** Dois (Max.)

## CHUTES

### AIR HURRICANE KICK

**Pré-requisitos:** Chute ●●●, Esportes ●●●, Jump, Hurricane Kick

**Pontos de Poder:** Karatê Shotokan, Kung Fu, Wu Shu 1

Apenas após testarem a si mesmos no circuito Street Fighter Ken e Ryu abraçaram totalmente o espírito do Furacão, o que lhes permitiu voar em ventos de fúria enquanto desferem seu Hurricane Kick.

**Sistema:** esta manobra funciona quase exatamente como o Hurricane Kick (veja a descrição do Hurricane Kick), exceto que o lutador treinou a si mesmo para executar esta manobra enquanto está no ar. Isto permite ao lutador saltar sobre ataques de projéteis (veja a manobra especiais de Esportes: Jump) e então executar o Hurricane Kick do ponto mais alto do seu salto para descer sobre seus oponentes com um furacão de pés rodopiando.

**Custo:** 1 Chi, 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -1

**Dano:** -1

**Movimento:** +1

### AX KICK

**Pré-requisitos:** Chute ●●, Jump

**Pontos de Poder:** Savate 2, Forças Especiais, Kickboxing Ocidental 3, Karatê Shotokan, Kung Fu, Wu Shu 4

Um de muitos chutes favoritos de lutadores de Savat, mas essa manobra é também muito popular em outros estilos. O atacante começa o movimento pulando e alongando uma perna por sobre a própria cabeça. Ele então puxa a perna para baixo sobre a cabeça ou ombro do alvo usando seu peso e o momentum para aumentar a força do impacto. Muitos Street Fighters conhecem a ferocidade de um Ax Kick.

**Sistema:** Esse ataque é considerado uma manobra aérea e pode ser usada para se esquivar de projéteis. O lutador se lança fazendo o movimento no ar usando o modificador de -2 e termina o ataque no mesmo hexágono do oponente. Graças a esse ataque acertar a cabeça do oponente por cima, oponentes agachados são acertados. Oponentes pulando também são acertados e sofrem knockdown.

**Custo:** Nenhum  
**Velocidade:** -1  
**Dano:** +4  
**Movimento:** -2

## BACKFLIP KICK

**Pré-requisitos:** Chute ••, Esportes ••  
**Pontos de Poder:** Capoeira, Wu Shu 2; Kung'Fu, Forças Especiais 3; Outros 4

Este movimento combina acrobacia e um poderoso chute em uma Manobra Especial que pode atordoar um oponente e ao mesmo tempo fazer com que o atacante role para uma distância segura.

**Sistema:** o lutador espera o oponente se aproximar e então o interrompe com uma súbita cambalhota para trás (a Capoeira ensina um salto para trás se apoiando nas mãos), chutando o pretense atacante conforme os pés do lutador sobem durante a cambalhota. O lutador salta para longe caindo a dois hexágonos de distância do oponente, o que impede um contra-ataque. Esta Manobra é um dos poucos casos em que um lutador pode causar dano e depois se mover no mesmo turno.

O Backflip Kick não conta como Manobra Aérea.

**Custo:** Nenhum  
**Velocidade:** +0  
**Dano:** +2  
**Movimento:** Dois (para trás)

## CARTWHEEL KICK

**Pré-requisitos:** Chute ••, Esportes ••  
**Pontos de Poder:** Capoeira, Ninjitsu, Wu Shu 2, Outros 3

O lutador gira em uma estrela acrobática, acertando seus pés e punhos em seu oponente enquanto gira, e gira acertando de novo, e de novo... Seu alcance é realmente impressionante.

Esse movimento é também usado para cortar distâncias entre o lutador e o oponente que esteja fora de seu alcance.

**Sistema:** O Cartwheel Kick viaja em linha reta em uma das seis direções possíveis ao lutador. Quando um oponente é encontrado não se pode parar seu movimento até seu final, mas empurra seu oponente um hexágono para trás. Para cada hexágono empurrado, o oponente sofre um ataque usando modificadores abaixo.

O lutador pode terminar seu turno em qualquer hexágono que quiser ao longo de sua linha de movimentos.

O cartwheel kick só pode se movimentar em linha reta.

**Custo:** 1 Força de Vontade  
**Velocidade:** +0  
**Dano:** +1  
**Movimento:** -2

### Nota Victorious Rock!!!:

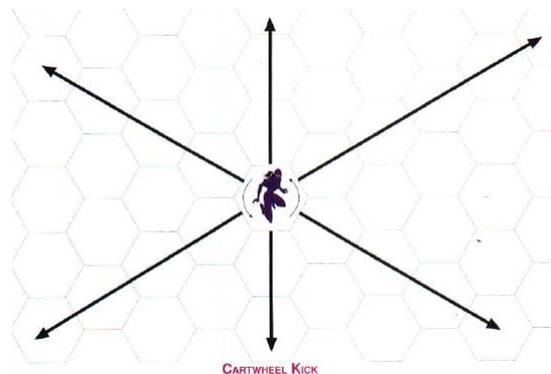
Cartwheel Kick é uma daquelas manobras lendárias em listas de discussões, na verdade ela tem duas versões, uma a que saiu no livro original e a outra que foi descrita por um dos criadores do jogo, por esse motivo muitos narradores acabam suprimindo uma das duas versões. Já eu como Narrador prefiro deixar a escolha do jogador qual efeito ele quer tirar de tal manobra, basta que ele declare previamente, já que o movimento tanto pra um quanto pra outro é o mesmo...

#### (versão de Steve Wieck)

O Lutador viaja em uma série de cambalhotas aceleradoras até alcançar seu alvo, terminado com um poderoso chute.

**Sistema:** O atacante se move em uma linha reta até seu inimigo. A cada hexágono percorrido pelo atacante adiciona +1 ao dano final da manobra

**Custo:** 1 Força de Vontade  
**Velocidade:** -1  
**Dano:** +1 por hexágono percorrido.  
**Movimento:** +2



## DOUBLE DREAD KICK

**Pré-requisitos:** Chute •••, Double Hit Kick  
**Pontos de Poder:** Kickboxing Ocidental 3; Kung Fu, Karatê Shotokan, Forças Especiais 4

Esta Manobra Especial é uma combinação rápida de um roundhouse kick com um Spinning back thrust kick. O lutador atordoia seu oponente com um chute rápido e então gira para o mais poderoso thrust kick antes que seu oponente consiga se recuperar.

**Sistema:** a manobra faz dois testes de dano na vítima. O primeiro teste tem +1 como Modificador de Dano, o segundo tem +4. O primeiro impacto joga o oponente um hexágono para trás. Após o primeiro impacto, o lutador deve ainda ter Movimento suficiente para avançar até o hexágono do qual expulsou seu oponente e aplicar o segundo chute. Se o lutador estiver no alcance máximo de Movimento do ataque, ainda pode girar e desferir o primeiro chute no hexágono vazio à frente do chute e desferir o segundo chute.

*Por exemplo, o Movimento de Dee Jay para o seu Double Dread Kick é o seu nível de Esportes 4 mais o modificador da manobra de +1, para um total de Movimento 5. Se Balrog está de pé a seis hexágonos de distância, Dee Jay pode se mover por quatro hexágonos, desferir o primeiro chute no ar, e então avançar para o seu quinto hexágono de movimento com o segundo Spinning thrust kick. Este último hexágono de movimento o coloca adjacente a Balrog, permitindo que ele atinja Balrog com seu segundo teste de dano (com o modificador de +4) e jogue Balrog para trás um hexágono. Se Balrog estivesse mais perto, Dee Jay poderia ter se movido até ele, atingido-o com o primeiro chute (com um modificador de dano de +1), jogado Balrog para trás em um hexágono, e se movido para o hexágono agora vazio para desferir o segundo chute.*

Os rolamentos de dano infligidos por estes dois chutes não se combinam para atordoar (dizzy) um oponente, a menos que eles sejam parte de uma manobra combinada maior.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** + 1, +4 (veja descrição acima)

**Movimento:** +1

## DOUBLE-HIT KICK

**Pré-requisitos:** Chute ••

**Pontos de Poder:** Kung Fu, Sanbo, Sumo, Kickboxing Ocidental, Wu Shu 1; Outros 2

Muitos estilos têm combinações de chutes em que uma das pernas desfere dois chutes rápidos seguidos, sem que o pé que chuta toque o chão entre os chutes. Normalmente, o primeiro chute acerta embaixo e o segundo em cima.

**Sistema:** o chute acerta duas vezes, usando o modificador abaixo. Oponentes que estejam executando uma Manobra Aérea ou de Agachamento somente serão atingidos uma vez.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** +1

**Movimento:** -1

## DOUBLE-HIT KNEE

**Pré-requisitos:** Chute ••

**Pontos de Poder:** Capoeira 1; Outros 2

Este é um golpe de curta distância popular entre os lutadores de Capoeira. O lutador salta sobre o oponente, atingindo-o com o joelho no estômago e depois no queixo.

**Sistema:** role duas vezes para dano usando os modificadores abaixo.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +0

**Dano:** +0

**Movimento:** -2

## DRAGON KICK

**Pré-requisitos:** Chute ••••, Foco ••••, Jump

**Pontos de Poder:** Kung Fu 5

A antiga arte do Kung Fu do Dragão é o único sistema que preservou o conhecimento desta técnica mística. O lutador entra em contato com o espírito dos dragões celestiais, subindo no ar em um veloz chute giratório enquanto seu Chi concentrado faz com que chamas saiam da sua perna. O chute é lindo e mortal.

**Sistema:** funciona de forma idêntica ao Flaming Dragon Punch. Assim como o Flaming Dragon Punch, é uma Manobra Aérea.

**Custo:** 1 Chi, 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -1

**Dano:** +6

**Movimento:** -2

## FLASH KICK

**Pré-requisitos:** Chute •••, Esportes ••, Foco ••

**Pontos de Poder:** Forças Especiais 4; Outros 5

O conhecido chute de Guile é um dos golpes mais mortais no circuito Street Fighter. Um lutador que tenha dominado este golpe se agacha antes de saltar em uma cambalhota aérea para trás. Conforme seu corpo gira, o pé sobe em um arco mortal à sua frente. Uma trilha de energia segue o pé, adicionando potência ao chute. Quando Guile executa o Flash Kick, faíscas de energia sônica seguem seu pé; outros lutadores lançam arcos de fogo ou eletricidade.

O Flash Kick é uma manobra difícil de aprender. Requer uma combinação de esportes para executar a cambalhota para trás, canalização de Chi para liberar a energia e técnica de chute para meter a bota na cara do oponente.

**Sistema:** use os modificadores abaixo. O Flash Kick também infligirá um Knockdown (derrubar) em oponentes que estejam executando Manobras Aéreas. O próprio Flash Kick é uma Manobra Aérea.

**Custo:** 1 Chi, 1 Força de Vontade

**Velocidade:** 1

**Dano:** +7

**Movimento:** Nenhum

## FLYING KNEE THRUST

**Pré-requisitos:** Chute ••, Esportes •

**Pontos de Poder:** Forças Especiais, Kickboxing Ocidental 1; Outros 2

Esta manobra rapidamente se tornou uma das favoritas entre os Street Fighters iniciantes. Ela é rápida, tem bom alcance e provoca dano considerável. O lutador se lança em um salto longo e rápido, e voa até o oponente, acertando-o com uma joelhada.

**Sistema:** use os modificadores abaixo. O Flying Knee Thrust é uma Manobra Aérea.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +1

**Dano:** +2

**Movimento:** +1

## FLYING THRUST KICK

**Pré-requisitos:** Chute •••, Esportes •••, Jump

**Pontos de Poder:** Forças Especiais 3; Wu Shu 4; Outros 5

Este golpe requer pernas fortes! O lutador chuta à frente no ar com tanta força que realmente sai do chão e parte como um

foguete pelo ar, com os calcanhares à frente e o corpo invertido.

Para aperfeiçoar este golpe, o lutador deve desenvolver a flexibilidade da perna até que possa fazer uma abertura completa, e deve ter um condicionamento muscular sobre-humano nos músculos das pernas. Exercícios de alongamento das pernas (como faz Van Damme nos filmes... herrr, péssimo exemplo, tá bom) são populares entre os lutadores que querem desenvolver a força necessária para executar um bom Thrust Kick.

**Sistema:** o Thrust Kick funciona como o Dragon Punch. Ele pode derrubar oponentes aéreos e pode ser usado para saltar por cima de bolas de fogo. O Thrust Kick é uma Manobra Aérea.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +6

**Movimento:** -2

## FOOT SWEEP

**Pré-requisitos:** Chute ••

**Pontos de Poder:** Karatê Shotokan, Forças Especiais, Sumo 1; Outros 2

Este chute baixo e poderoso tem como objetivo varrer as pernas do oponente e derrubá-lo no chão com uma rasteira.

**Sistema:** vítimas de um Foot Sweep bem sucedido sofrem um Knockdown (são derrubadas) além do dano normal. O Foot Sweep é uma Manobra de Agachamento.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** - 2

**Dano:** + 3

**Movimento:** - 2

## FORWARD BACKFLIP KICK

**Pré-requisitos:** Chute •••, Esportes •••, Backflip Kick, Jump

**Pontos de Poder:** Capoeira, Ninjitsu Espanhol, Wu Shu 1, Kung Fu, Forças Especiais 2, Outros 3

Com esse movimento o lutador pula para o alto, se aproximando do oponente, e executa um backflip no ar e chuta. Essa manobra é especialmente efetiva contra oponentes aéreos.

**Sistema:** Essa manobra é mais efetiva usada como manobra interruptora. Se o oponente está em meio a uma manobra

aérea é jogado para baixo e sofre dois testes de dano, um do chute e outro da queda.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +2

**Dano:** +1

**Movimento:** Dois

## FORWARD SLIDE KICK

**Pré-requisitos:** Chute ••, Esportes ••

**Pontos de Poder:** Ler Drit 2, Ninjitsu Espanhol 3

Essa manobra é muito similar ao slide kick comum (ver livro de regras), exceto que o lutador permanece apoiado enquanto ele desliza para frente para rapidamente tirar o apoio do oponente. O Street Fighter permanece de pé e, em um rápido movimento, percorre vários metros, atingindo as pernas do oponente nesse processo.

**Sistema:** Essa Manobra causa Knockdown se qualquer dano for infligido

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +0

**Dano:** +2

**Movimento:** +0

## FORWARD FLIP KNEE

**Pré-requisitos:** Chute ••, Esportes ••

**Pontos de Poder:** Capoeira, Wu Shu 2; Kung Fu, Forças Especiais 3; Outros 4

Este golpe é muito similar ao Back Flip Kick, exceto que o lutador se lança em uma cambalhota para frente sobre a cabeça do oponente. Quando cai da cambalhota, usa o peso do próprio corpo para acertar com o joelho nas costas do oponente.

**Sistema:** o lutador deve atacar alguém que esteja no mesmo hexágono ou um adjacente; ele se move um ou dois hexágonos à frente para cair no lado distante do oponente. Conforme aterrissa, rola para o dano. Se o lutador interrompeu o ataque do oponente com o Forward Flip Knee, o oponente não pode executar o ataque declarado, no lutador, que agora pulou para trás dele.

O Forward Flip Knee é uma Manobra Aérea.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** +4

**Movimento:** Dois

## GREAT WALL OF CHINA

**Pré-requisitos:** Chute ••••, Lightning Leg

**Pontos de Poder:** Wu Shu 5

Não se conhece ninguém no mundo que possua este incrível poder — nem mesmo Chun Li. Muitos acreditam que não passa de uma tola superstição. Afinal, nenhuma pessoa viva poderia possuir a habilidade de chute necessária para executar esta manobra. Nenhuma pessoa viva...

**Sistema:** quando executa esta manobra, o lutador escolhe três hexágonos que se conectam adjacentes a ele. Ele então enche estes hexágonos com uma fúria sobre-humana de chutes que, a olho nu, parecem ser uma parede sólida de pernas e pés. Qualquer um nos hexágonos é atingido três vezes com o dano listado abaixo.

**Custo:** 2 Força de Vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +1

**Movimento:** Nenhum

## HANDSTAND KICK

**Pré-requisitos:** Chute ••, Esportes •

**Pontos de Poder:** Forças Especiais, Wu Shu 1; Outros 2

O lutador dobra o corpo, coloca as mãos no chão e joga os pés para cima em uma parada de mão (ou seja, ele planta bananeira). As pernas se abrem com a força do coice de uma mula, derrubando um oponente que esteja no ar para uma queda dolorosa, ou apenas acertando abaixo do queixo um oponente que esteja no chão.

**Sistema:** use os modificadores abaixo. Oponentes aéreos sofrerão um Knockdown além do dano.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +4

**Movimento:** -2

## HEEL STAMP

**Pré-requisitos:** Chute •, Esportes •

**Pontos de Poder:** Ninjitsu 1, Outros 3

O heel stamp foi desenvolvido para aumentar a distancia entre o ninja e um inimigo, que o esteja pressionando muito. O ninja levanta a sua perna a sua frente e se projeta para trás, martelando seu calcanhar no peito ou nos braços que possam estar bloqueando. Os dois guerreiros são diretamente propelidos para longe um do outro.

**Sistema:** O ninja causa muito pouco dano real no heel stamp; a manobra é primariamente utilizada para ganhar espaço para respirar ou para preparar um movimento mais ofensivo para o próximo round. (ou para derrubar um oponente de cima de um penhasco, em um poço de ácido sulfúrico e etc...). O ninja se move para trás um hex, enquanto o alvo se move na direção oposta. O alvo é movido em uma distancia em hexágonos igual a força + esportes do ninja – a força do alvo.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +2

**Dano:** -4

**Movimento:** +1

## HURRICANE KICK

**Pré-requisitos:** Chute ••••, Esportes ••••

**Pontos de Poder:** Karatê Shotokan 4; Kung Fu, Wu Shu 5

Abraçando o poder brutal do furacão, o lutador se eleva no ar e gira como um ciclone. Conforme gira, seu pé abre um caminho mortal entre seus oponentes, ceifando-os como trigo diante de uma foice.

**Sistema:** um personagem que esteja executando este golpe pode avançar todo o seu Movimento em hexágonos, mas deve viajar em uma linha hexagonal reta. Cada vez que entra em um novo hexágono, qualquer pessoa que esteja ali ou em um dos seis hexágonos adjacentes deve Absorver o rolamento de dano do Hurricane Kick. O lutador deve fazer um rolamento de dano separado para cada pessoa atingida.

Qualquer que seja o dano, qualquer pessoa ao alcance do chute é jogada a um hexágono de distância do lutador (ou jogada para trás, na direção de onde o lutador veio, se a vítima estiver no mesmo hexágono que ele).

Depois que todos os rolamentos de dano e Knockdowns estejam resolvidos, o lutador pode avançar novamente. Para cada hexágono movido os rolamentos de dano e Knockdowns são calculados novamente. Este processo continua até que o personagem decida parar de se mover ou gaste todo o seu Movimento. Então, um personagem com Hurricane Kick pode se mover até um único oponente e continuar a jogá-lo para trás hexágono a hexágono, infligindo dano a cada vez, até gastar seu Movimento total em hexágonos.

Oponentes que bloqueiem podem continuar a usar seu Bloqueio contra cada rolamento de dano. Danos múltiplos não se combinam para atordoar (dizzy) um oponente. Hurricane Kick é uma Manobra Aérea.

**Custo:** 1 Chi, 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** -1

**Movimento:** -1

## LIGHTNING LEG

**Pré-requisitos:** Chute ••••, Double-Hit Kick

**Pontos de Poder:** Wu Shu 3; Kung Fu 4; Capoeira, Forças Especiais 5

Vítimas que sofreram esta manobra informam ter ouvido um som alto como um vendaval quando o pé do atacante correu pelo ar, atingindo por todos os lados. Este som, prosseguem as vítimas, foi rapidamente seguido por uma perda de consciência.

Street Fighters com a capacidade de desferir o Lightning Leg aperfeiçoaram sua habilidade de chute até quase a perfeição. Eles podem desferir dúzias de chutes pelo ar num piscar de olhos.

**Sistema:** quando usar esta manobra, o Street Fighter deve permanecer de pé em um lugar conforme escolhe um oponente sobre o qual desferirá seu vendaval de chutes. O atacante faz três testes consecutivos de dano usando os modificadores abaixo.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +1

**Movimento:** Nenhum

## REVERSE FRONTAL KICK

**Pré-requisitos:** Chute •••, Double-Hit Kick

**Pontos de Poder:** Kickboxing Ocidental, Sanbo 1, Wu Shu 2, Outros 3

O lutador aplica um chute falso, passando ao lado da cabeça do oponente, então rapidamente reverte o movimento, guiando seu calcanhar até a parte de trás da cabeça do oponente.

**Sistema:** O Reverse Frontal Kick acerta apenas uma vez, usando os modificadores abaixo. Esse Chute ignora manobras de bloqueio

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +3

**Movimento:** -1

## SCISSOR KICK

**Pré-requisitos:** Chute ●●, Esportes ●●, Jump

**Pontos de Poder:** Jeet Kune Dô, Ler Drit 3, Ninjitsu Espanhol, Wu Shu 4

Com essa manobra, o sf pode percorrer distancias tremendas e aplicar dois golpes atordoantes e mortíferos ao seu oponente. O lutador salta na direção do seu oponente e executa uma cambalhota frontal no ar de forma que seus pés seguem o movimento atingindo o oponente sucessivamente, uma vez com cada pé, sendo o primeiro um chute alto e o outro baixo. Scissor é tão rápido quanto traiçoeiro.

**Sistema:** Use os modificadores listados abaixo. O scissor kick é um poderoso ataque de pulo e é considerado uma manobra aérea. O guerreiro pode fazer duas verificações de dano contra seu oponente usando os modificadores abaixo.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +3

**Movimento:** +3

## SLIDE KICK

**Pré-requisitos:** Chute ●●, Esportes ●

**Pontos de Poder:** Kickboxing Ocidental, Kabaddi 2; Outros 3

Alguns lutadores desenvolveram chutes deslizantes para derrubar oponentes atingindo-os nas pernas. Da posição de guarda, o lutador se abaixa, desliza uma distância impressionante e chuta os pés da vítima.

**Sistema:** além do dano normal, a vítima de um Slide Kick bem sucedido sofre um Knockdown (derrubada), a menos que esteja bloqueando.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +3

**Movimento:** +1

## SPINNING FOOT SWEEP

**Pré-requisitos:** Chute ●●, Esportes ●, Foot Sweep

**Pontos de Poder:** Forças Especiais, Sumo 1; Outros 2

Este movimento é quase idêntico ao Foot Sweep normal, exceto que o lutador faz

um giro de 360° ao redor de si mesmo com a perna de chute esticada, derrubando todos que estejam por perto. Esta manobra é às vezes chamada por praticantes de Kung Fu e Wu Shu de vassoura de ferro, cauda do tigre, ou golpe com a cauda do dragão.

**Sistema:** o lutador rola para dano contra qualquer um que esteja em seu hexágono ou nos seis hexágonos adjacentes a ele. Qualquer vítima que sofre dano também sofre um Knockdown (a menos que a vítima estivesse bloqueando).

O Spinning Foot Sweep é uma Manobra de Agachamento.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +3

**Movimento:** Nenhum

## STEPPING FRONT KICK

**Pré-requisitos:** Chute ●●●, Double-Hit Kick

**Pontos de Poder:** Kung Fu 3; Kickboxing Ocidental, Wu Shu 4

Este chute requer uma elaborada coordenação motora e pernas fortes. O lutador avança com uma passada rápida em direção ao oponente e desfere uma joelhada para cima. Isso força o oponente a recuar e abre espaço para um rápido chute frontal com a mesma perna. O oponente é, portanto, atingido duas vezes.

**Sistema:** o lutador deve se mover para o mesmo hexágono que seu oponente, e então fazer o teste de dano para a joelhada. A força da joelhada joga o oponente para trás em um hexágono. O lutador pode então fazer o segundo teste de dano quando para o chute rápido.

Se o lutador não tiver movimento o bastante para alcançar o hexágono do oponente, ainda poderá atingi-lo com o chute frontal rápido se conseguir alcançar um hexágono adjacente.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +1

**Movimento:** +1

## TIGER KNEE

**Pré-requisitos:** Chute ●●, Esportes ●●, Jump

**Pontos de Poder:** Thai Kickboxing 4, Forças Especiais, Jeet Kune Dô, Kickboxing Ocidental 5

Uma dos mais famosos movimentos de Sagat é o Tiger Knee. O Lutador começa se agachando, como um tigre se preparando para atacar sua presa, e então ele pula para frente e para cima, dirigindo seu joelho em seu oponente.

**Sistema:** O Tiger Knee causa Knockdown e pode acertar um oponente em meio uma manobra aérea. O Tiger Knee é considerado uma manobra aérea, permitindo o lutador a se esquivar de Fireballs projetadas como se fosse um Jump.

**Custo:** 2 Força de Vontade

**Velocidade:** +3

**Dano:** +2

**Movimento:** +0

## WHIRLWIND KICK

**Pré-requisitos:** Chute ••••, Esportes •••••

**Pontos de Poder:** Wu Shu 4; Karatê Shotokan 5

Poucos lutadores dominaram o Whirlwind Kick que Chun Li tornou famoso. A manobra requer atletismo e habilidade de chute sobrehumanos. O lutador chuta para cair em uma parada de mão (planta bananeira) e então se lança em um tornado de chutes, parecendo quase voar (de cabeça para baixo!) contra seus oponentes.

**Sistema:** o Whirlwind Kick funciona quase como o Hurricane Kick, mas seus modificadores são diferentes, tornando-o uma manobra de começo mais lento, mas de golpes mais fortes. Como o Hurricane Kick, o Whirlwind Kick é uma Manobra Aérea.

**Custo:** 2 Força de Vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +0

**Movimento:** -1

## WOUNDED KNEE

**Pré-requisitos:** Chute •••

**Pontos de Poder:** Luta-Livre Nativo Americana, Kickboxing Ocidental 2; Outros 3

A Luta Livre Nativo Americana compartilha esta Manobra Especial com o Kickboxing Ocidental. A manobra Wounded Knee é um chute baixo e poderoso em que o lutador atinge com a canela a parte exterior da coxa do oponente, visando o nervo femural. Este golpe enfraquece a perna do oponente, provocando dificuldade de se mover ou chutar.

**Sistema:** além do dano normal, o ataque Wounded Knee faz com que a vítima sofra, nos próximos dois turnos, penalidades de -2 no Movimento de todas as manobras e -2 na Velocidade de todas as Manobras de Chute.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** +3

**Movimento:** -1

## BLOQUEIO

### DEFLECTING PUNCH

**Pré-requisitos:** Bloqueio •••, Soco •, Punch Defense

**Pontos de Poder:** Kung Fu, Kickboxing Ocidental 1; Outros 2

O Wing Chun Kung Fu é famoso por seus rápidos contra-socos, que desviam o soco de um oponente ao mesmo tempo em que o próprio lutador está atacando. Quando o artista marcial vê seu oponente socando, ele contra-ataca com o seu próprio soco, desviando o soco do oponente com seu braço enquanto seu punho continua em frente para atingi-lo.

**Sistema:** o lutador deve interromper uma manobra de Soco do oponente. O oponente testa dano para seu soco, mesmo tendo sido interrompido. O lutador ganha o total da sua Absorção de Bloqueio para absorver o dano do oponente. O bloqueio da manobra é útil apenas contra um soco; se o oponente usa qualquer outra Técnica, o lutador não ganha nenhum bônus de bloqueio para seu total de Absorção (mas ainda pode atingir o oponente com o seu contra-soco).

Uma vez que o oponente tenha feito seu dano, o lutador imediatamente o atinge com seu contra-soco, a menos que ele tenha sido atordoado (dizzied), jogado para trás ou derrubado (knocked down). O lutador calcula o dano usando sua Técnica de Soco.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +2

**Dano:** +0

**Movimento:** Nenhum

### KICK DEFENSE

**Pré-requisitos:** Bloqueio ••

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 1

Um lutador que pode adivinhar o próximo movimento do oponente sempre tem

uma clara vantagem, a menos que adivinhe errado!

Kick Defense incorpora movimentos que ajudam o lutador a se defender de um oponente que ataca com os pés e joelhos. Porém, como o lutador se concentra nos pés do oponente, se torna mais vulnerável a um soco ou um disparo de um ataque de Foco.

**Sistema:** esta manobra funciona como uma Manobra de Bloqueio padrão, exceto que o lutador tem +4 para Absorver chutes (incluindo chutes de Manobras Especiais) e -2 para Absorver dano de qualquer outra Técnica. Este modificador de Absorção é adicionado ou subtraído do total de Absorção de Bloqueio normal do lutador.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +4

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

## MAKA WARU

**Pré-requisitos:** Bloqueio ••••

**Pontos de Poder:** Kung Fu, Karatê Shotokan, Sumo 3; Wu Shu 4; Outros 5

As artes marciais chinesas e japonesas incorporam métodos de treinamento para tornar os ossos e superfícies dos corpos dos lutadores tão duros quanto o ferro. Esse treinamento, chamado Maka Waru em japonês, envolve golpear com as mãos, antebraços, canelas, etc, superfícies cada vez mais duras: madeira acolchoada, madeira nua, tijolos, pedra e, finalmente, metal. Os repetidos golpes fazem com que os ossos do lutador endureçam ao longo do tempo. O treinamento é facilitado por uma fórmula secreta feita à base de ervas, chamada dit da jow em chinês. O remédio ajuda a curar os ferimentos que se formam nos braços e pernas, fazendo com que possam treinar novamente no dia seguinte.

Ninguém gosta de socar ou chutar uma barra de ferro, mas é essencialmente isto que um lutador deve fazer para sobrepujar um mestre de Maka Waru.

**Sistema:** personagens que possuam Maka Waru não precisam preencher uma Carta de Combate para o poder. Ao invés disso, eles evocam o poder toda vez que usam uma Técnica de Bloqueio contra um soco ou chute. O lutador com Maka Waru recebe dano normal, mas faz imediatamente um teste de dano contra seu oponente, que acabou de se ferir ao atingir seus braços e

pernas duros como ferro! O defensor rola para dano usando uma Parada de Dados de (Vigor+Bloqueio) -3. O total de Absorção do atacante é então subtraído. Se o defensor é atacado com uma arma ou uma Técnica de Apresamento, o atacante não recebe dano.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** Veja descrição acima

**Dano:** Veja descrição acima

**Movimento:** Veja descrição acima

## PUNCH DEFENSE

**Pré-requisitos:** Bloqueio ••

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 1

De forma similar ao Kick Defense, o Punch Defense incorpora uma variedade de esquivas e movimentos defensivos contra socos, mas deixa abertura contra outros ataques.

**Sistema:** funciona como uma Manobra de Bloqueio padrão, exceto que o lutador tem +4 para Absorver socos (incluindo socos de manobras especiais) e -2 para Absorver qualquer outro tipo de manobra. Este modificador de Absorção é somado ou subtraído do total de Absorção de Bloqueio normal do lutador.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +4

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

## SAN HE

**Pré-requisitos:** Bloqueio •••, Foco ••

**Pontos de Poder:** Kabaddi, Kung Fu, Sumo, Wu Shu 3; Karatê Shotokan 4

Alguns estilos ensinam a seus praticantes a habilidade de enraizar seus corpos no solo usando sua energia Chi interior. Esta mesma energia pode ser espalhada por toda a superfície do corpo, fazendo com que todos os músculos enrijeçam. Esta postura rígida e irremovível é parte da forma San He do Kung Fu. Outros estilos se referem a ela por nomes diferentes. Quando um lutador assume esta postura, seu corpo se torna como um único sólido pedaço de ferro — irremovível e resistente a todos os ataques.

**Sistema:** quando executa o San He, o personagem adiciona o dobro da sua Técnica de Bloqueio ao total de Absorção. Por exemplo, um personagem com Vigor 3 e uma Técnica de Bloqueio de 4 terá um total de

Absorção de 11 no turno em que usar o San He.

Além disso, o personagem usando San He não pode ser derrubado (knocked down), exceto por uma Manobra de Apresamento, nem jogado para fora de seu hexágono. A postura San He enraíza o lutador no solo, e nem poderes especiais como o Hurricane Kick e o Dragon Punch conseguirão jogá-lo para trás. Contra objetos realmente grandes que estejam em movimento, como carros, o Narrador pode pedir que o lutador faça um teste de Força + Bloqueio para se manter no lugar. Quanto maior o objeto, mais sucessos o lutador precisa obter em seu teste (um carro pode exigir quatro sucessos, mas um ônibus pode exigir sete sucessos). O lutador não ganha um bônus de +2 na Velocidade para bloqueios no turno seguinte ao que usou o San He.

**Custo:** 1 Chi  
**Velocidade:** +2  
**Dano:** Nenhum  
**Movimento:** Nenhum

## MISSILE REFLECTION

**Pré-requisitos:** Bloqueio ••••  
**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 2

Artistas marciais que estudaram mais profundamente os detalhes dos movimentos de esquiva e deflexão são capazes de agarrar flechas no ar, e segurar entre as palmas das mãos facas que tenham sido atiradas contra eles. Freqüentemente, o lutador enviará a arma arremessada de volta contra aquele que a arremessou em um único fluido movimento de agarrar-e-jogar.

**Sistema:** quando esta Manobra Especial é usada, o lutador se posiciona para interceptar quaisquer objetos arremessados ou disparados contra ele. Se este tipo de ataque for dirigido a ele, o lutador tem uma chance de agarrar o projétil e arremessá-lo contra o atacante ou em qualquer outra direção. O lutador deve fazer um teste de Destreza (dificuldade 6) para agarrar o projétil. Armas arremessadas como facas, shurikens e pedras exigem um sucesso para serem interceptadas. Projéteis de armas como arcos e fundas exigem dois sucessos. E disparos de armas de fogo exigem três sucessos para serem defletidos. Para ser capaz de defletir disparos de armas de fogo, o lutador deve estar segurando um objeto de

metal ou outro objeto capaz de resistir às balas e fazer com que elas ricocheteiem.

Se o projétil for refletido contra outra pessoa, a vítima sofrerá o mesmo dano que o projétil teria causado no alvo original. Disparos de armas de fogo não podem ser refletidos de volta ao atacante (a menos que o Narrador o permita em um momento heróico e dramático).

O lutador pode refletir qualquer número de projéteis direcionados contra ele durante o turno. Sim, qualquer número (2, 3, 6, 10...).

**Custo:** Nenhum  
**Velocidade:** +3  
**Dano:** Nenhum  
**Movimento:** -1

## ENERGY REFLECTION

**Pré-requisitos:** Bloqueio •••, Foco •••, Missile Reflection  
**Pontos de Poder:** Kabaddi, Karatê Shotokan 3; Outros 4

Uma vez que um lutador tenha dominado a arte de apanhar e arremessar de volta objetos físicos, ele pode usar a mesma coordenação física para refletir ataques energéticos. Esta manobra fenomenal também requer alto grau de controle sobre o próprio Chi. O lutador deve instantaneamente evocar a energia correia em suas mãos para "pegar" a energia projetada contra ele e refleti-la.

**Sistema:** esta manobra é similar a Missile Reflection, exceto que o lutador pode refletir qualquer tipo de projétil de energia, como uma bola de fogo, um disparo elétrico ou um sonic boom. O lutador deve gastar um ponto do seu próprio Chi para cada projétil de energia refletido e obter dois ou mais sucessos em um teste de Raciocínio para mensurar e refletir o padrão de energia do projétil.

Se o projétil for redirecionado contra outra vítima, infligirá o mesmo dano que teria sido infligido ao lutador que o refletiu.

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

## APRESAMENTO

## AIR THROW

**Pré-requisitos:** Apresamento ••, Esportes •, Jump, Throw

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana, Sanbo, Forças Especiais, Wu Shu 2; Outros 3

Alguns lutadores nativo-americanos são conhecidos por saltar no ar para agarrar um oponente aéreo, apresá-lo como um gavião pegando um pombo e arremessá-lo no chão. Alguns lutadores também apresam oponentes e caem sobre eles, enquanto outros ainda preferem a finesse de arrancar seus oponentes do ar e jogá-los de cabeça no chão.

**Sistema:** para executar esta manobra durante um combate, o lutador deve interromper a manobra de Jump de outro personagem, ou deve interromper logo após qualquer outro oponente ter usado uma manobra especial similar ao Jump (como um Vertical Rolling Attack, Dragon Punch, Flying Heel Stomp, etc.). O lutador deverá então saltar para o mesmo hexágono em que sua vítima aérea está e executar a projeção. Se conseguir causar dano, o lutador poderá escolher qualquer ponto dentro de um alcance de três hexágonos para depositar sua vítima. Além do dano normal, a vítima sofre um Knockdown. Depois de executar a projeção, o atacante poderá usar o Movimento que ainda tiver.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +2

**Dano:** +5

**Movimento:** +0

## AIR SUPLEX

**Pré-requisitos:** Apresamento •••, Esportes •••, Jump, Suplex

**Pontos de Poder:** Ninjitsu Espanhol 1, Kabaddi 2, Outros 3

O guerreiro intercepta o seu oponente em um meio-salto, agarrando o oponente e o virando de cabeça para baixo, deforma que ambos, o atacante e a vítima, caem no chão de cabeça para baixo. É claro que a vítima do air suplex cai no chão antes absorvendo o impacto da queda. Essa manobra foi de fato desenvolvida por mestres Kabbadi da Índia, que diziam serem capazes de interceptar a patada de um tigre adulto e derrubar o tigre no chão.

**Sistema:** O lutador precisa interromper o oponente executando uma manobra aérea. Se a vítima sofrer algum dano ela sofre um

knockdown. O atacante e a vítima terminam o turno no mesmo hex onde o ataque ocorreu.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +4

**Movimento:** +0

## BACK BREAKER

**Pré-requisitos:** Apresamento •••

**Pontos de Poder:** Sanbo, Luta Livre Nativo Americana 2

O lutador agarra o oponente, vira seu corpo e o projeta para que caia batendo a cabeça e as costas no chão. Simples e eficaz.

**Sistema:** o oponente sofre um Knockdown além do dano.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +3

**Movimento:** Um

## BACK ROLL THROW

**Pré-requisitos:** Apresamento ••, Chute ', Esportes •, Throw

**Pontos de Poder:** Capoeira, Karatê Shotokan, Kickboxing Ocidental, Wu Shu 1; Outros 2

Esta manobra é uma versão avançada da Manobra Especial Throw. Em vez de usar os ombros ou quadril para projetar um oponente, o lutador rola para trás no chão, colocando um pé no peito do oponente para jogá-lo para trás. A vítima do Back Roll Throw é jogada por cima da cabeça do lutador e cai de costas no chão.

**Sistema:** o movimento é mais rápido que o Throw básico, e o oponente pode ser jogado mais longe. A vítima pode ser projetada a um número de hexágonos igual à Força + Chute, do atacante.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +4

**Movimento:** Um

## BEAR HUG

**Pré-requisitos:** Apresamento ••

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana, Sanbo, Sumo 1; Híbrido 2; Outros 3

Pegue aquele pequeno e irritante lutador e esmague-o contra o peito até rachar

seus ossos. Muitos lutadores de luta-livre estão sempre prontos para usar o bom e velho Bear Hug, e alguns lutadores de outros estilos decidiram adotá-lo também.

**Sistema:** o Bear Hug é um Apresamento Sustentado.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +3

**Movimento:** Um

## BRAIN CRACKER

**Pré-requisitos:** Apresamento ••, Soco •

**Pontos de Poder:** Kabaddi, Luta Livre Nativo Americana, Sanbo, Kickboxing Ocidental 1; Outros 2

Derrotar um oponente não é o bastante para alguns lutadores. Eles querem enfiar algum juízo nos cérebros de seus oponentes. Um lutador empregando o Brain Cracker segura o cabelo, orelhas ou nariz do oponente, puxa a cabeça dele para baixo, e então desfere uma chuva de socos no crânio ou cotoveladas na face.

**Sistema:** este é um Apresamento Sustentado que permite ao lutador socar um oponente apresado a cada turno em que o apresamento é mantido. O dano é baseado na Técnica de Soco em vez de Apresamento.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +0

**Dano:** +2

**Movimento:** Um

## CHOKE THROW

**Pré-requisitos:** Apresamento •••, Esportes ••, Jump

**Pontos de Poder:** Ninjitsu Espanhol 1, Lua, Pankration 2, Outros 3

O lutador pula e/ou agarra seu oponente no ar ou executa essa manobra ao aterrissar. De qualquer forma, o resultado é o mesmo. O lutador agarra seu oponente pela garganta e usa seu momentum para arremessar seu oponente no chão.

**Sistema:** Use os modificadores listados abaixo. O Lutador executando o Choke Throw pode interromper o oponente que esteja em uma manobra aérea. Do mesmo modo ele pode ser usado para atacar oponentes que estejam de eretos no chão. Qualquer dano infligido, a vítima sofrerá Knockdown. O Atacante e a vítima terminam

o turno no mesmo hexágono onde o ataque ocorreu.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +2

**Movimento:** +0

## DISENGAGE

**Pré-requisitos:** Apresamento ••, Esportes ••

**Pontos de Poder:** Ninjitsu 1, Lua, Luta Livre Nativo Americana, Luta Livre, Ninjitsu Espanhol, Pankration, Sanbo 2, Tai Chi Chuan 3, Outros 4

Nessa Manobra, o lutador utiliza de sua rapidez e flexibilidade para escapar de um agarramento de seu oponente.

**Sistema:** o lutador pode executar esse movimento durante qualquer turno, em que estiver em um apresamento sustentado. Quando executado, o lutador rola uma segunda vez para tentar escapar de seu apresador. Entretanto, para o segundo rolamento o lutador rola sua destreza versus a força do oponente. Se ele escapar e ainda possuir algum movimento restante, poderá se mover para longe do oponente.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +1

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** -1

## DISLOCATE LIMB

**Pré-requisitos:** Chute ••, Apresamento •••, Esportes •

**Pontos de Poder:** Baraqah, Capoeira, Lua, Pankration, Ninjitsu 2; Forças Especiais, Jiu Jitsu, Kabaddi, Luta Livre Nativo Americana, Luta Livre, Sanbo, Silat, Tai Chi Chuan 3

Pulando para frente, o lutador agarra firmemente com ambas as mãos o braço do oponente. Ele então apóia uma perna sobre o tórax do oponente e puxa com toda sua força para trás. Esse puxão na junta do ombro desloca o braço do oponente causando grandes danos e imobilizando o braço.

O Dano infligido por essa manobra é muito pequeno, mas é um modo efetivo de trabalhar um oponente especialista em socos.

**Sistema:** Nos turnos posteriores do deslocamento do ombro do lutador, ele sofre uma penalidade de -3 de velocidade. Isso graças ao fato de ser forçado a reposicionar

seu braço de volta a posição correta. Qualquer soco usado no turno seguinte terá um modificador - 2 em dano, porque o lutador está tentando retornar alguma sensibilidade ao braço. Alternativamente, o oponente pode escolher não reposicionar seu braço. De qualquer forma, ele pode apenas usar chutes para tentar conseguir tempo (com a penalidade de -3 de velocidade) para reposicionar seu braço.

**Custo:** Nenhum  
**Velocidade:** -1  
**Dano:** +1  
**Movimento:** +1

## EYE RAKE

**Pré-requisitos:** Apresamento •, Soco •  
**Pontos de Poder:** Híbrido, Lua, Ninjitsu, Híbrido 1, Outros 2

Num verdadeiro movimento desesperado, o lutador dobra seu dedos para dentro como uma garra e atravessa os olhos de seu oponente. A dor causada por essa manobra pode ser incrível, mas normalmente não resulta em danos permanentes.

Poucos street fighters usam esse ataque, pois ele é considerado um golpe extremamente baixo. Entretanto, essa manobra tem algumas vezes significado a diferença entre ganhar e perder uma luta.

**Sistema:** Esse ataque resulta num dano muito pequeno, mas no próximo turno o oponente terá de lutar cego. Se tiver zero na habilidade de lutas às cegas, ele estará efetivamente atordoado.

O Lutador forçado a usar esse recurso desesperado perde um (-1) ponto temporário de honra. Se um Eye Rake for usado em um torneio, ele também perderá um ponto temporário de glória.

**Custo:** Nenhum  
**Velocidade:** +2  
**Dano:** -3  
**Movimento:** +0

## FACE SLAM

**Pré-requisitos:** Apresamento ••, Força ••••  
**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana, Sumô 2, Sanbo 3, Outros 5

Essa manobra requer tremenda força corporal apurada. Basicamente, a palma do lutador apresa a face do oponente, após tirar o oponente do chão, literalmente "enfia" a cabeça do oponente no chão. O Guerreiro

Mundial, Edmond Honda, tem trabalhado nessa manobra dentro de suas monstruosas combinações.

**Sistema:** Use os modificadores abaixo. Qualquer dano infligido o oponente sofrerá knockdown automático.

**Custo:** Nenhum  
**Velocidade:** -1  
**Dano:** +3  
**Movimento:** Um

## FLYING TACKLE

**Pré-requisitos:** Apresamento ••, Esportes ••  
**Pontos de Poder:** Qualquer Estilo 2

O lutador se lança ao ar e puxa seu oponente, para que possa ataca-lo assim que chegue ao chão. Essa manobra é considerada baixa por muitos entre o grande escalão dos street Fighters, porém sua efetividade não deixa dúvida.

**Sistema:** Na queda o atacante e o defensor sofrem Knockdown, mas apenas se algum dano for infligido. Após o impacto, o atacante e o defensor voam para trás 2 hexágonos e caem no mesmo hexágono. O atacante recebe um bônus de +2 em velocidade se a próxima manobra for uma manobra de apresamento.

**Custo:** Nenhum  
**Velocidade:** -1  
**Dano:** +0  
**Movimento:** +2

## GRAPPLING DEFENSE

**Pré-requisitos:** Apresamento ••••  
**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana, Sambo 3; Kung Fu 4; Outros 5  
Lutadores de luta livre não sobrevivem muito tempo a menos que aprendam como escapar e bloquear os apresamentos e chaves de seus colegas de estilo. Outros estilos, como a arte Chin Na de Kung Fu ou a arte japonesa do Jiu Jitsu, formalizam este treinamento.

**Sistema:** a Manobra Especial Grappling Defense funciona de forma similar a um Bloqueio, mas protege somente contra manobras de Apresamento. Um lutador empregando a Grappling Defense adiciona a sua Técnica de Apresamento ao seu Vigor para determinar sua Absorção total contra uma manobra de Apresamento. Por exemplo, E. Honda apresa seu oponente e aplica um

Bear Hug. O oponente está usando Grappling Defense, então soma seu Vigor 2 e sua própria Técnica de Apresamento 4 para obter uma Absorção total de 6 contra o dano da manobra Bear Hug de Honda.

Grappling Defense pode até mesmo ser usada a cada turno por um lutador preso em um Apresamento Sustentado, minimizando, portanto, o dano infligido pelo apresamento.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +4

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** -1

## HAIR THROW

**Pré-requisitos:** Apresamento ●●●, Esportes ●●, Throw

**Pontos de Poder:** Kung Fu, Forças Especiais 2; Outros 3

Esta manobra de projeção foi desenvolvida centenas de anos atrás por uma tribo mongol conhecida por suas manobras acrobáticas. A tribo era atacada por bandos de salteadores que pilhavam seus acampamentos a cavalo. Vendo que os salteadores usavam seus cabelos em longas tranças, a tribo inventou uma técnica para correr até um salteador a cavalo, saltar sobre ele e agarrar sua trança por trás, derrubando o salteador da montaria.

Desde então vários estilos de Kung Fu aprenderam a técnica, e a manobra de puxão de cabelo também é usada por muitos grupos de Forças Especiais.

**Sistema:** o lutador deve atravessar o hexágono do oponente, que pode então ser projetado (como na manobra Throw) ao longo da mesma linha reta que o lutador usou inicialmente para se mover por cima do oponente.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** - 2

**Dano:** +5

**Movimento:** Dois

## HEAD BITE

**Pré-requisitos:** Apresamento ●●

**Pontos de Poder:** Híbrido 1; Capoeira, Sanbo 2; Outros 3

Alguns lutadores têm algum tipo de vampirismo ou, como Blanka, são simplesmente selvagens. É uma manobra chocante, mas alguns lutadores são

conhecidos por saltar sobre seus oponentes e mordê-los no pescoço.

**Sistema:** este é um Apresamento Sustentado e inflige dano a cada turno em que é mantido.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +1

**Dano:** +3

**Movimento:** Um

## HEAD BUTT HOLD

**Pré-requisitos:** Apresamento ●●, Head Butt

**Pontos de Poder:** Boxe, Kabaddi, Sumo 2; Outros 3

O estilo de boxe de Las Vegas não permite cabeçadas; porém, alguns lutadores não se importam de baterem com a cabeça uma na outra diante de um clinch. Boxeadores Street Fighters levaram este golpe um passo à frente, segurando seus oponentes e esmagando-os com repetidas cabeçadas.

**Sistema:** esta manobra é um Apresamento Sustentado. Portanto, o boxeador pode atacar o seu oponente a cada turno até que ele escape.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +3

**Movimento:** Um

## IMPROVED PIN

**Pré-requisitos:** Apresamento ●●●, Esportes ●●, Pin

**Pontos de Poder:** Aikidô, Baraqaq, Jiu Jitsu, Lua, Luta Livre 2, Forças Especiais, Kung Fu, Pankration, Silat, Tai Chi Chuan, Wu Shu 3, Outros 4

Essa Manobra é apenas um aperfeiçoamento da técnica do Pin.

**Sistema:** o lutador pode usar o improved pin em qualquer alvo em seu hexe ou em um hex adjacente, mesmo que o alvo esteja derrubado ou tonto (dizzy), usando os mods abaixo. Em todas as outras formas funciona igual ao pin.

**Custo:** 1 Força de Vontade no primeiro turno

**Velocidade:** +0

**Dano:** +2 (no primeiro turno)/+1 (turnos seguintes)

**Movimento:** +1 (no primeiro turno)/Dois (turnos seguintes)

## IRON CLAW

**Pré-requisitos:** Apresamento •••••

**Pontos de Poder:** Sanbo, Luta Livre Nativo Americana 4

O lutador rapidamente puxa seu oponente com uma das mãos e então coloca a outra mão sobre sua face, cada dedo penetrando em um ponto de pressão como as têmporas, sob a mandíbula, ou até mesmo nos olhos. A força bruta do aperto sobre a face causa dor intensa na vítima.

Lutadores treinam para a Iron Claw realizando uma variedade de exercícios para aumentar a força de sua pegada. Um dos mais populares é deixar cair e pegar tijolos de concreto: um lutador pega um bloco de concreto, ergue acima da cabeça, solta e então joga os braços para baixo para pegá-lo antes que atinja o chão. Agarrar o concreto pesado com rapidez dá uma força tremenda às mãos. Os lutadores então praticam bater palmas depois de soltar o concreto e então agarrá-lo antes que atinja o chão. O bater palmas é para aumentar a velocidade.

**Sistema:** Iron Claw é um Apresamento Sustentado que usa os modificadores listados abaixo.

**Custo:** 1 Força de Vontade, apenas no primeiro turno.

**Velocidade:** +1

**Dano:** +4

**Movimento:** Um

## KNEE BASHER

**Pré-requisitos:** Apresamento ••, Chute •

**Pontos de Poder:** Capoeira, Forças Especiais, Sumo, Kickboxing Ocidental 2; Outros 3

Esta manobra lembra o Brain Cracker, exceto que o lutador segura a cabeça do oponente para baixo para acertá-la com joelhadas.

Lutadores de Capoeira praticam esta manobra segurando cocos em uma das mãos e esmagando-os com os joelhos.

**Sistema:** esta manobra é um Apresamento Sustentado, e mesmo que o oponente tenha sorte o bastante para escapar, ele é considerado Knocked Down e sofre penalidade de -2 na Velocidade no turno seguinte. O dano é baseado na Técnica de Chute em vez de Apresamento.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +4

**Movimento:** Um

## NECK CHOKE

**Pré-requisitos:** Apresamento •••

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana, Forças Especiais 1; Sanbo 2; Outros 3

O lutador pega seu oponente e aplica um estrangulador Neck Choke. Lutadores grandes como T. Hawk preferem levantar seus oponentes do chão enquanto aplicam o apresamento.

**Sistema:** o Neck Choke é um Apresamento Sustentado.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +3

**Movimento:** Um

## PIN

**Pré-requisitos:** Apresamento ••

**Pontos de Poder:** Aikidô, Jiu Jitsu, Lua, Luta Livre, Pankration, Tai Chi Chuan 2, Baraqah, Jeet Kune Dô, Karatê Shotokan, Kung Fu, Silat Wu Shu 3, Forças Especiais 4, Outros 5

Praticantes de Jujutsu aprendem muitas maneiras de segurar uma pessoa imóvel. Para executar o pin, o alvo precisa estar ou tonto ou caído. O lutador se move para o hex do oponente e, se 2 ou mais pontos de dano forem aplicados, o oponente é imobilizado em um apresamento doloroso até que ele consiga se livrar – uma tarefa difícil. O praticante de jujutsu, geralmente executa o pin em seu oponente próximo do fim da luta, então somente espera pelo tempo terminar. Essa manobra é geralmente adquirida como a segunda metade de um combo com throw ou air throw.

**Sistema:** A força do praticante do jujutsu é considerada ser 3 pontos maior para o propósito de segurar o oponente (mais não aumenta o dano). O lutador precisa escolher entre causar dano ou não em cada turno ou depois do primeiro; o alvo somente pode usar seu vigor e seu grappling defense contra esse ataque. Este é um apresamento sustentado. Se o lutador for derrubado ou ficar tonto (dizzy) por um terceiro lutador, o pin é automaticamente quebrado.

**Custo:** 1 Força de Vontade no primeiro turno

**Velocidade:** -1

**Dano:** +2 (no primeiro turno)/+0 (turnos seguintes)

**Movimento:** +1 (no primeiro turno)/Nenhum (turnos seguintes)

## PILE DRIVER

**Pré-requisitos:** Apresamento ●●●, Esportes ●  
**Pontos de Poder:** Sanbo 2; Luta Livre Nativo Americana, Forças Especiais 3; Outros 4

O Pile Driver é uma manobra avançada de apresamento que exige muito treino para ser executada contra um oponente vivo. O lutador deve inverter o corpo do oponente de forma que sua cabeça fique entre as pernas do lutador, e as pernas do oponente se estendam acima da cabeça do lutador. O lutador então pula para cima e levanta as pernas para cair sentado. Quando ambos aterrissam, a cabeça da vítima atinge o solo primeiro.

**Sistema:** a vítima de um Pile Driver também sofre um Knockdown.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** 2

**Dano:** +4

**Movimento:** Um

## SLEEPER

**Pré-requisitos:** Apresamento ●●●

**Pontos de Poder:** Baraqaq, Lua, Luta Livre Nativo Americana, Sanbo 3, Forças Especiais, Sumô 4, Outros 5

O Lutador de luta livre agarra seu oponente e rapidamente se posiciona por trás dele, simultaneamente passa seus braços em torno de seu pescoço e cabeça. Nessa posição ele massageia pontos de pressão no escalpo comprimindo a artéria carótida, que controla o fluxo de sangue para o cérebro. Eventualmente a carência dessa circulação pode causar no oponente a perda da consciência.

**Sistema:** Se um personagem conseguir manter seu oponente apresado por três turnos, incluindo o primeiro, ele automaticamente estará atordoado (dizzy). Ele é um apresamento sustentado.

**Custo:** 1 Força de Vontade no primeiro turno

**Velocidade:** -1

**Dano:** +2

**Movimento:** Um

## SIBERIAN BEAR CRUSHER

**Pré-requisitos:** Apresamento ●●●, Esportes ●●, Back Breaker

**Pontos de Poder:** Sanbo 5

Irritado com pequenos oponentes capitalistas que o atingiam e depois fugiam, Zangief aperfeiçoou uma manobra que havia usado contra ursos na Sibéria. Zangief corria até o urso, abraçando-o antes de ser atingido por suas garras, então erguia o urso em um Back Breaker aéreo para derrotar a fera com o impacto. (Obviamente, Zangief adquiriu muitas cicatrizes enquanto tentava aprender esta manobra).

**Sistema:** o lutador corre a toda velocidade para o hexágono do oponente, segura-o, inverte-o e salta no ar. Durante o salto, o lutador ajusta seu apresamento para ter certeza de que a vítima cairá na posição do Back Breaker. Ele pode escolher qualquer lugar dentro de um alcance de três hexágonos para aterrissar. A vítima cairá em qualquer hexágono adjacente ao lutador. Além do dano, a vítima sofre um Knockdown. O Siberian Bear Crusher é considerado uma Manobra Aérea durante o tempo em que o lutador e sua presa estão no ar.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +3

**Movimento:** +1

## SIBERIAN SUPLEX

**Pré-requisitos:** Apresamento ●●●, Esportes ●●, Suplex

**Pontos de Poder:** Sanbo 3

Os lutadores russos de Sanbo inventaram o saltitante Siberian Suplex para se divertirem com os oponentes fracotes do Ocidente. Eles descobriram que seus oponentes eram nocauteados com apenas um Suplex, encerrando a luta sem que o lutador de Sambo tivesse ao menos suado um pouco.

Então inventaram o Siberian Suplex, que começa exatamente como o Suplex normal — mas o lutador bate os ombros do oponente no chão com tanta força que ambos quicam no ar.

Enquanto está no ar, o lutador de Sanbo mantém o apresamento Suplex e, quando o par aterrissa, a vítima sofre novamente uma colisão Suplex contra o solo.

**Sistema:** esta manobra é idêntica ao Suplex, exceto que os lutadores terminam o movimento a um hexágono extra de distância quando aterrissam do segundo impacto. O lutador faz dois testes de dano usando os modificadores abaixo. A vítima também sofre um Knockdown.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +2

**Movimento:** Um

## SPINNING PILE DRIVER

**Pré-requisitos:** Apresamento ••••, Esportes •••, Jump, Pile Driver

**Pontos de Poder:** Sanbo 4: Luta Livre Nativo Americana 5

Esta versão avançada do Pile Driver levou Zangief ao posto de Guerreiro Mundial (sobre os corpos esmagados de seus oponentes). Zangief aperfeiçoou esta manobra quando lutava contra ursos selvagens. Quando descobriu que o Pile Driver normal não era forte o bastante para atordoar ursos siberianos, Zangief os pegou, inverteu seus corpos para a posição do Pile Driver, e então saltou o mais alto que pôde no ar. A força adicional da queda provou ser o suficiente para atordoar até o mais feroz dos ursos.

Quando Zangief entrou nos torneios de Street Fighter, continuou a usar o Spinning Pile Driver para finalizar oponentes. Ele adicionou um giro à manobra para agradar às plateias russas e desorientar a vítima.

**Sistema:** a vítima sofre um Knockdown além do dano normal, e quica após o impacto caindo a três hexágonos de distância (o atacante escolhe a direção).

O Spinning Pile Driver pode ser usado como um Jump para interromper e se esquivar de ataques de projéteis. Esta manobra conta como uma Manobra Aérea quando o lutador pega seu oponente e começa seu giro no ar.

**Custo:** 2 Força de Vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +7

**Movimento:** Dois

## STOMACH PUMP

**Pré-requisitos:** Apresamento ••••, Soco ••

**Pontos de Poder:** Sanbo, Luta Livre Nativo Americana 3

O lutador pega seu oponente, levanta no ar com uma das mãos e golpeia repetidamente a boca do estômago com a palma da outra mão. O nome da manobra vem do fato de que muitas vítimas acabam perdendo seu almoço antes que consigam escapar do apresamento esmaga-órgãos.

**Sistema:** o Stomach Pump é um Apresamento Sustentado.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +0

**Dano:** +4

**Movimento:** Um

## RISING STORM CROW

**Pré-requisitos:** Apresamento •••, Esportes •••, Throw

**Pontos de Poder:** Majestic Crow Kung Fu 4, Kung Fu 5

O Rising Storm Crow é uma manobra devastadora baseada nos princípios de alavanca visto também no Thigh Press, que apenas o usa para aumentar o nível de poder. O lutador ataca e agarra qualquer coisa próxima à sua mão (lapela, cabelos, ouvidos, etc...) enquanto de frente a seu alvo, então ele pula em uma cambalhota para frente diretamente sobre o oponente. Ele aterrissa em uma posição agachada (). Ele torce seu oponente enquanto em cima para trás e puxa ele por sobre sua cabeça, usando o Momentum do salto para arremessa-lo diretamente ao ar. O Dano é causado tanto pela força de contorção contrária quanto pelo impacto no solo. Sucessíveis repetições desta manobra pode facilmente derrubar um oponente.

**Sistema:** O lutador deve estar no mínimo dois hexágonos antes de seu alvo para começar, e pode arremessar o alvo em uma linha reta adiante à um numero de hexágonos igual a sua Força. O Alvo recebe dois testes de dano: Um pela Força do lutador -3 quando a força do salto é iniciada, e a outra duas vezes a Força do Lutador quando o alvo chega ao solo. Deste modo, o personagem com uma Força alta arremessa o alvo longe e forte. O Oponente automaticamente sofre Knockdown, recebendo ou não qualquer dano de algum dos dois testes. Ambos os testes de Dano combinam para determinar se a vítima ficará Dizzied.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -3

**Dano:** -3/x2

**Movimento:** +2 (mínimo de 2)

## STORM HAMMER

**Pré-requisitos:** Apresamento ••••, Esportes ••, Jump

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana 5

Almas desafortunadas que enfurecem T. Hawk durante uma luta passam por uma experiência desorientadora e esmagadora de ossos, quando T. Hawk desfere a sua projeção Storm Hammer. Ele segura a cabeça do oponente com uma das mãos, salta no ar, gira o braço (e o oponente!) em um grande círculo e então esmaga a cara do oponente contra o chão da arena. Pouquíssimos conseguem se levantar depois disso.

**Sistema:** conforme acontece com todas as Manobras Especiais de Apresamento, o lutador deve se mover para o mesmo hexágono onde está o oponente. O lutador pode escolher aterrissar a até três hexágonos de distância. O oponente sofre um Knockdown além do dano. Lutador e oponente terminam o turno no mesmo hexágono.

Uma vez que o lutador tenha agarrado seu oponente e saltado no ar, o Storm Hammer é considerado uma Manobra Aérea até que ambos aterrissem. Esta manobra pode ser usada para interromper e, possivelmente, se esquivar de um ataque de projéteis (veja a Manobra de Esportes Jump).

**Custo:** 2 Força de Vontade

**Velocidade:** 2

**Dano:** +7

**Movimento:** Um

## SUPLEX

**Pré-requisitos:** Apresamento •

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana, Sanbo, Forças Especiais 1; Outros 2

O Suplex é uma manobra de Apresamento relativamente rápida. O lutador salta para frente, segura seu oponente e então torce o corpo para cair de costas. Arqueando as costas, o lutador bate com a cabeça do oponente no chão, prensando-a e, simultaneamente, amortecendo a própria queda.

**Sistema:** vítimas do Suplex também sofrem um Knockdown. A vítima cai a um hexágono da posição original (o atacante escolhe qual).

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +0

**Dano:** +2

**Movimento:** Um

## THIGH PRESS

**Pré-requisitos:** Apresamento ••, Esportes ••

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana, Sanbo, Forças Especiais 2; Outros 3

Esta manobra também é chamada de Reverse Suplex, mas muitos lutadores de torneio começaram a chamá-la de Thigh Press após conhecer a versão de Cammy.

O lutador começa saltando para os ombros do oponente, travando as pernas atrás de suas costas e prendendo a cabeça do oponente entre as coxas. O lutador então joga seu peso para trás, dobrando o oponente. Enquanto faz isso, executa uma meia cambalhota e cai de bruços no chão: o oponente é puxado e cai de cabeça no chão.

**Sistema:** além do dano normal, o oponente sofre um Knockdown. O lutador troca de hexágono com seu oponente, a menos que ambos tenham começado no mesmo hexágono. Neste caso o atacante poderá escolher o hexágono adjacente no qual a vítima cairá.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +4

**Movimento:** Um

## THROW

**Pré-requisitos:** Apresamento •

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 1

A maioria das artes marciais ensina técnicas para apresar e projetar oponentes. Estas técnicas envolvem usar os quadris, ombros e/ou os braços para desequilibrar o oponente e alavancá-lo para uma queda.

Mestres conseguem projetar oponentes a mais de 6 metros pelo ar.

**Sistema:** se a manobra for bem sucedida, o lutador poderá escolher o hexágono no qual seu oponente cairá após o Throw. Um lutador pode projetar um oponente a um número de hexágonos igual à sua Força. Por exemplo, Ken tem Força 5, então pode projetar um oponente a até cinco hexágonos. O oponente

cai no hexágono designado e sofre um Knockdown. Os membros mais rápidos de times de torneios bem sucedidos frequentemente projetam oponentes para seus colegas mais lentos e mais fortes, que então acabam com o infeliz com uma esmagadora Manobra Especial.

O dano de um Throw é na verdade infligido quando o oponente cai de encontro ao solo, parede, pára-brisa do carro, outro lutador, etc. Se a vítima é jogada sobre outro lutador, o lutador atingido também sofre dano. Role o dano baseado no Vigor do personagem projetado, menos a Absorção total do personagem atingido (Vigor ou Vigor+Bloqueio). Por exemplo, Fei Long projeta Zangief em um hexágono onde Cammy está de pé. O Vigor de Zangief é 7 (ele é um cara grande!) e a Absorção total de Cammy é igual a seu Vigor 4 (teria sido maior se ela estivesse Bloqueando). Então o jogador de Fei Long rola  $7-4=3$  dados de dano para Cammy.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** +2

**Movimento:** Um

## ESPORTES

### AIR SMASH

**Pré-requisitos:** Esportes •, Jump

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana, Sanbo, Sumo 1; Outros 2

Esta manobra é popular entre lutadores grandes porque usa seu peso para esmagar um oponente na lona. O lutador salta bem acima da cabeça do oponente e então cai sobre ele. A maioria tende a cair em posição sentada, dando ao Air Smash o apelido "Butt Crush".

**Sistema:** o Air Smash é uma Manobra Aérea e, assim como Jump, pode ser usado para interromper ou se esquivar de ataques de projéteis. O lutador deve se mover em uma linha hexagonal reta quando executa esta manobra, e terminará o movimento no mesmo hexágono em que estava o oponente sobre o qual ele caiu.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +4

**Movimento:** -1

### BACKFLIP

**Pré-requisitos:** Esportes •••

**Pontos de Poder:** Capoeira, Jeet Kune Dô, Ninjitsu Espanhol, Wu Shu 2, Outros 4

Essa manobra acrobática dá ao guerreiro um excelente movimento defensivo de recuo. Um lutador bem treinado usando o Backflip pode evitar que escapem de qualquer um de seus ataques. O Backflip é uma série de cambalhotas acrobáticas, onde se usa as mãos, que pode levar um ginasta apto à atravessar metade da arena, podendo inclusive evitar projéteis e outros ataques.

**Sistema:** Ao executar essa manobra, o lutador pode apenas se mover em linha reta até seu adversário. Enquanto estiver executando essa manobra, o lutador não pode ser acertado por qualquer ataque, entretanto, ele estará vulnerável a ambos os ataques de antes e depois dela ser executada.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +3

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** +2

### BEAST ROLL

**Pré-requisitos:** Esportes ••••, Rolling Attack, Vertical Rolling Attack

**Pontos de Poder:** Capoeira 3

Sobre-humano. Poucos indivíduos conseguiram decifrar como Blanka consegue realizar esta manobra que desafia a gravidade. Ele começa saltando para trás em várias cambalhotas, então rola para frente em uma outra série de cambalhotas aéreas para atropelar o oponente.

**Sistema:** O Beast Roll é uma Manobra Aérea que, como o Jump, pode ser usada para se esquivar de projéteis. O lutador começa se movendo para trás em uma linha reta usando o modificador -2 de Movimento (este rolamento para trás pode ser usado para atacar um oponente). O lutador então reverte o sentido do rolamento ao longo da mesma linha reta para atingir um segundo oponente e ricochetear, terminando o movimento a dois hexágonos de distância na mesma direção da qual ele veio. Para ambos os ataques, o lutador deve entrar no mesmo hexágono que o oponente.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +3

**Movimento:** -2/+2

## BREAKFALL

**Pré-requisitos:** Esportes •

**Pontos de Poder:** Jiu Jitsu (grátis), Aikidô, Baraqa, Capoeira, Luta Livre, Pankration, Tai Chi Chuan 1, Outros 2

JiuJitsu, Aikido, e um número grande de outros estilos enfatizam técnicas de arremesso. Para se aprender a arremessar é preciso primeiro aprender a ser arremessado sem receber dano. Breakfall é usado de forma que se role por sobre os ombros e os braços, com a cabeça em posição favorável a proteção à danos no pescoço.

**Sistema:** Breakfall é uma técnica que os lutadores praticam até que se torne instintivo; Por essa razão, você não precisa jogar a carta de Breakfall para usa-la. Quando seu personagem recebe dano de alguma manobra onde ele tem um Knockdown, você deve reduzir do montante de dano que levou pela queda em um ponto de Saúde para cada sucesso conseguido num teste de Destreza + Esportes. (Nota: Breakfall não pode ajudar contra manobras que dão dano e então um Knockdown, apenas contra manobras onde se usa o solo para dar o dano, como um Throw.)

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** leia a descrição

**Dano:** leia a descrição

**Movimento:** leia a descrição

## CANNON DRILL

**Pré-requisitos:** Esportes ••••

**Pontos de Poder:** Forças Especiais 4; Kabaddi, Wu Shu 5

Rápida e feroz, a Manobra Especial Cannon Drill tem dado a Cammy uma vantagem competitiva nos torneios Street Fighter. Desde que viram Cammy realizar a manobra, muitos outros lutadores têm tentado imitá-la. Apenas alguns poucos foram bem sucedidos.

Para executar o Cannon Drill, o lutador lança seu corpo em baixa trajetória aérea, rodopiando como um tornado horizontal enquanto voa ao longo da arena para atingir o oponente com os pés.

A manobra é muito rápida, tem impacto poderoso e dá bom movimento ao lutador.

**Sistema:** como é usada tão próxima ao solo, Cannon Drill não conta como uma Manobra Aérea.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +2

**Dano:** +2

**Movimento:** +2

## DISPLACEMENT

**Pré-requisitos:** Soco •, Bloqueio ••, Esportes ••, Esquives

**Pontos de Poder:** Savate 2, Ninjitsu Espanhol 3, Wu Shu 4

Esse movimento consiste em um rápido passo para o lado, o qual permite o lutador evitar um ataque que esteja vindo. O lutador logo depois pode executar um curto Jab se o oponente estiver em seu alcance. Muitos oponentes ficam frustrados graças a essa evasão, que é muito praticada por lutadores de Savate.

**Sistema:** Essa manobra só é completamente efetiva se o lutador tiver Movimento o bastante para iniciar um contra-ataque e mais rápido que seu adversário. Quando o oponente começar seu ataque, o lutador deve ter uma Velocidade maior para interromper o ataque; que qualquer outra forma o Displacement é pouco efetivo. O lutador executando o Displacement pode então se movimentar na direção do oponente se movimentando totalmente para a esquerda ou direita dele. Uma vez que o movimento do oponente está completo, o Lutador “deslocado” pode se mover para trás e contra-atacar se o lutador tiver algum Movimento depois. Essa manobra pode ser usada para se esquivar de projéteis, entretanto um teste deve ser feito (veja “esquivando de projéteis” na Manobra Especial Jump no Street Fighter: O Jogo de RPG básico).

A técnica de Soco do Lutador é usada para determinar o Dano.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +2

**Dano:** -1

**Movimento:** +1

## DIVING HAWK

**Pré-requisitos:** Esportes •••, Foco •, Jump

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana 4

A cura definitiva para depressões causadas por Fireballs. A manobra Diving Hawk permite que o lutador voe por cima dos projéteis lançados contra ele e então caia sobre o oponente que está atacando, esmagando-o. O lutador salta no ar e posiciona seu corpo para planar, imitando um gavião que mergulha sobre a presa. Ele então mergulha para atingir a vítima com uma colisão total.

**Sistema:** Diving Hawk é uma Manobra Aérea. Começa como um Jump vertical e pode se esquivar de uma Fireball da mesma forma que um Jump. Em seguida, o lutador usa seu Movimento para entrar no hexágono do oponente e causar dano.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +5

**Movimento:** +2

## DRUNKEN MONKEY ROLL

**Pré-requisitos:** Esportes ••

**Pontos de Poder:** Kung Fu 1; Capoeira, Wu Shu, Híbridos 2

Dizem que o fundador do estilo do Macaco de Kung Fu criou esta manobra quando estava injustamente aprisionado, observando os macacos através das barras das grades de sua cela. Os macacos ficaram embriagados com o vinho jogado fora pelos guardas da prisão, e começaram a tropeçar e rolar pelo chão. Copiando as peraltices dos macacos, o mestre desenvolveu uma série de rolamentos e quedas evasivas, que se tornaram o Drunken Monkey Roll.

**Sistema:** o Drunken Monkey Roll é uma boa manobra evasiva. Conta como uma Manobra de Agachamento porque permanece baixo e junto ao solo. Também pode ser usado para interromper e se esquivar de ataques com projéteis (use as mesmas regras da Manobra Jump).

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +3

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** +2

## ESQUIVES

**Pré-requisitos:** Bloqueio •, Esportes ••

**Pontos de Poder:** Savate 2, Outros 3

Uma técnica de evasão muito similar a certas movimentos de Aikido. O Lutador simplesmente dá um passo para o lado para

fora do ataque. Salvando seu corpo da linha de ataque. Assim como no Boxing, a estratégia do Savata depende da possibilidade de se evitar o ataque do adversário.

**Sistema:** O lutador deve ter Velocidade o bastante para interromper seu atacante. Quando o oponente ataca, o jogador usa Esquives simplesmente se move se esquivando para qualquer direção em dois Hexágonos. Esse movimento é parecido com o Displacement, exceto que o lutador não pode iniciar o contra-ataque com esse movimento.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +2

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Dois

## FLYING BODY SPEAR

**Pré-requisitos:** Esportes •••, Jump

**Pontos de Poder:** Kabaddi 2; Outros 4

Street Fighters parecem ter uma interminável variedade de maneiras para usar seus corpos como armas. Esta Manobra Especial requer que o lutador salte no ar e rodopie seu corpo como um torpedo giratório humano, enquanto desce sobre o oponente. Alguns gostam de descer atingindo com os pés, outros com os punhos ou a própria cabeça. Uma vez que o lutador desce com todo seu peso, o Body Spear inflige boa quantidade de dano.

**Sistema:** Flying Body Spear é uma Manobra Aérea que funciona como um Jump, permitindo se esquivar de ataques com projéteis. O lutador pode então espiralar para baixo e atingir qualquer oponente dentro do alcance do seu Movimento. Ele deve se mover em uma linha hexagonal reta e terminar seu movimento no hexágono diante da vítima.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +3

**Movimento:** +1

## FLYING HEAD BUTT

**Pré-requisitos:** Esportes •••, Head Butt, Jump

**Pontos de Poder:** Sumo 2; Outros 3

Similar a Flying Body Spear, exceto que o lutador salta horizontalmente em

relação ao oponente, atingindo-o primeiro com a cabeça.

Uma vez que o lutador não salta primeiro para cima, esta manobra é um pouco mais rápida que a Flying Body Spear, mas o voo baixo da cabeçada não permite se esquivar de ataques com projéteis.

**Sistema:** Flying Head Butt é uma Manobra Aérea. O lutador deve se mover em uma linha reta no mapa hexagonal.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +4

**Movimento:** +3

## FLYING HEEL STOMP

**Pré-requisitos:** Esportes •••, Chute ••, Jump

**Pontos de Poder:** Wu Shu 3; Outros 4

Este ataque aéreo de grande altitude usa o peso do lutador para cair como um martelo sobre o oponente. O lutador salta acima da cabeça do oponente e cai com os calcanhares sobre a cabeça ou ombros dele. Além disso, o lutador pode usar seu oponente como base para saltar até uma distância segura após o ataque.

**Sistema:** o lutador pode interromper seu próprio movimento com um rolamento de dano e então terminar seu Movimento permitido após ter feito o dano. Por exemplo, Chun Li, com uma Técnica de Esportes 6, tem um Movimento de 8 hexágonos quando usa o Flying Heel Stomp e pode parar em qualquer ponto do seu movimento para atacar um oponente. Ela decide saltar três hexágonos, pisotear Sagat e então terminar seu movimento a cinco hexágonos de distância. A única limitação é que o salto deve ser em linha reta do começo ao fim.

Flying Heel Stomp é uma Manobra Aérea e pode ser usado como o Jump, para interromper e se esquivar de ataques com projéteis (assim como dar ao pretenso atacante uma senhora dor de cabeça).

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +1

**Movimento:** +2

## FLYING PUNCH

**Pré-requisitos:** Soco ••, Esportes ••••, Foco •••, Jump

**Pontos de Poder:** Ler Drit 3

Esse movimento leva o lutador bem alto no ar para além do alcance de seu oponente e então rapidamente redireciona o ataque descendo reto com seu soco diretamente nas costas do oponente. Essa manobra é considerada desonrada. O grau de controle aéreo dos praticantes de Ler Drit é mostrado enquanto essa manobra é executada, sendo muito difícil de se acreditar que o praticante voa alto, ultrapassando seu oponente e depois volta mergulhando para trás com seu punho estendido.

**Sistema:** Para executar essa manobra, o lutador deve estar dois hexágonos adiante de seu oponente e se mover para trás de do hexágono oponente, quando ele volta num arco mergulhando para acertar seu oponente pelas costas. Essa manobra é considerada uma manobra aérea e divide ao meio o vigor total do oponente para fins da determinação que quantos dados de dano serão rolados (arredondado para baixo).

Por exemplo, se um lutador o qual esta bloqueando é acertado por um Flying Punch, sua absorção (Soak) seria normalmente determinado pela adição de seu vigor (3) e sua técnica de Bloqueio (4). (3 + 4 equaciona um total de absorção de 7 dados). Mas graças ao Flying Punch ser um golpe enganador, o vigor do lutador é dividido, sendo assim (3 dividido por dois, arredondado para baixo, é 1) a absorção é 1 de vigor somado à mais 4 da técnica, revelando um total de 5 dados.

Lutadores perdem um ponto de honra a cada vez que usam o Flying Punch. Alternativamente, o ataque pode ser usado pela frente sem a perda de Honra, mas o lutador também perde a vantagem da divisão do vigor de seu oponente.

O atacante termina seu movimento no hexágono a frente ou atrás de seu oponente. Dependendo de como a manobra é usada.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +2

**Movimento:** +5

## GROUND FIGHTING

**Pré-requisitos:** Esportes ••••

**Pontos de Poder:** Pankration 2, Luta Livre Nativo Americana, Luta Livre, Sanbo 3, Forças Especiais 4

Muitos estilos estão preparados para disputar uma luta com seus pés, mas uma vez que ele seja derrubado, terá uma grande desvantagem. Lutadores de outros estilos porém, são melhor preparados para esse tipo de eventualidade, como praticantes de Pancrácio que treinam luta no solo. Muitos praticantes de Pancrácio sempre sabem como pegar seus oponentes no solo para conseguir alguma vantagem de sua contusão.

**Sistema:** Essa manobra não requer uma Carta de Combate, pode ser simplesmente invocada quando o personagem sofrer uma queda, quando arremessado ou outra situação a qual esteja propenso. O Lutador não pode se levantar do solo enquanto continuar lutando (entretanto se quiser o fazer poderá, mas terá as penalidades corriqueiras em Velocidade como em qualquer queda quando levantar). Do mesmo modo, ele poderá continuar lutando do solo, usando qualquer Manobra básica ou especial que não requeira um torque de jogo de quadril, ou momentum ou qualquer Manobra Aérea. Isso requer o critério do Narrador sobre o que se pode e o que não se pode fazer. Por exemplo, Double Dread Kick seria impossível embora um Slide Kick poderia ser feito. Lutadores que não tem essa Manobra podem tentar lutar no solo, mas com -3 em Velocidade e -3 de Dano em todas os seus ataques.

Lutas individuais em competições baseadas em solo têm muitas desvantagens graças a sua natureza. Lutadores desacostumados a lutar contra oponentes que estejam no solo, eles podem usar qualquer ataque de alvo baixo; por outro lado, qualquer outro ataque físico terá uma penalidade de -2 em Dano e -2 em Velocidade.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** Veja descrição acima

**Dano:** Veja descrição acima

**Movimento:** Veja descrição acima

## JUMP

**Pré-requisitos:** Esportes •

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 1

Aos Street Fighters que pretendam sobreviver ao primeiro torneio contra competidores mais perigosos, recomenda-se que conquistem a capacidade de saltar. Jump é uma Manobra Especial relativamente

simples que permite saltar sobre ataques com projéteis (como Fireballs) e, com sorte, sair inteiro. Um lutador sortudo pode até calcular o seu Jump para saltar sobre a Fireball e cair bem ao lado do oponente cuspidor de fogo.

Um lutador pode saltar um metro no ar para cada ponto de Esportes. Então, um lutador com Esportes 3 pode saltar 3 metros no ar.

**Sistema:** um lutador pode usar uma carta de Jump juntamente com qualquer das seis Manobras Básicas de Soco e Chute, ou pode usar apenas a própria carta. Usar a carta Jump sozinha indica que o lutador está simplesmente cruzando a arena com um salto. Quando usado somente um movimento, Jump pode ser uma Ação Interruptora (veja Capítulo de Combate).

Uma carta de Jump jogada em conjunto com uma Manobra Básica simboliza que o lutador saltou sobre o oponente para desferir o soco ou chute. Jogar a carta de Jump junto com a Manobra Básica transforma o soco ou chute padrão em uma Manobra Aérea. Para fins de Combos (Combos são explicados mais tarde neste capítulo), o lutador deve distinguir entre uma Manobra Básica e uma Manobra Básica jogada com a carta Jump. Esta distinção deve ser feita quando ele criar o Combo. Por exemplo, ele pode usar o Roundhouse em um Combo ou, ao invés disso, pode criar um Combo usando Jumping Roundhouse. Sempre que um lutador usa uma carta de Jump com uma Manobra Básica, os modificadores da Manobra Básica são usados ao invés dos modificadores de Jump mostrados a seguir.

Se o lutador planeja se esquivar de um ataque-de projéteis usando Jump, ele deve esperar que o oponente o declare como alvo do ataque. Se Jump tiver uma Velocidade mais alta que o ataque de projéteis, ele poderá interromper o ataque e tentar se esquivar do projétil saltando sobre ele ou para longe dele. Os dois lutadores fazem uma ação resistida comparando a Técnica de Foco do atacante com a Destreza + Esportes do lutador que salta. Se o atacante vence a disputa, o lutador que salta é atingido pelo projétil (ele demorou demais para pular, ou talvez o atacante o tenha atingido no ar) e deve encerrar imediatamente o seu turno.

Se o lutador usou a carta de Jump com uma Manobra de Soco ou Chute, ele pode

ser capaz de se esquivar do projétil e ainda desferir o soco ou chute.

**Custo:** Nenhum  
**Velocidade:** +3  
**Dano:** Nenhum  
**Movimento:** +0

## JUMPING SHOULDER BUTT

**Pré-requisitos:** Esportes ••, Jump  
**Pontos de Poder:** Boxe, Sumo 1; Outros 2

O lutador salta sobre um oponente, usando seu ombro como um aríete contra sua infeliz vítima.

**Sistema:** o Jumping Shoulder Butt pode ser usado contra um oponente que esteja de pé ou contra um oponente que esteja executando uma Manobra Aérea. Esta manobra também pode ser usada para se esquivar de uma Fireball, da mesma forma que uma Manobra Especial normal de Jump.

**Custo:** Nenhum  
**Velocidade:** +0  
**Dano:** +3  
**Movimento:** -1

## LIGHT FEET

**Pré-requisitos:** Esportes •••, Jump  
**Pontos de Poder:** Jeet Kune Dô, Lua, Ninjitsu Espanhol 3, Outros 5

O Lutador hábil em pular e se movimentar rapidamente – mais que outros lutadores. O Lutador com suas pernas ágeis pode percorrer distâncias maiores que outros lutadores dentro da arena.

**Sistema:** Essa Manobra não precisa de Carta de Combate, +1 de Movimento é adicionado para todas as Manobras do lutador. O lutador pode escolher por gastar 1 ponto de Força de Vontade durante uma luta para se mover 3 hexágonos adicionais como parte de uma ação ao invés de 1 hexágono de bônus usualmente dessa Manobra

**Custo:** Veja descrição acima  
**Velocidade:** Veja descrição acima  
**Dano:** Veja descrição acima  
**Movimento:** Veja descrição acima

## TUMBLING ATTACK

**Pré-requisitos:** Esportes •••, Backflip  
**Pontos de Poder:** Capoeira, Ninjitsu Espanhol 3, Outros 5

O Lutador pode propelir seu próprio corpo para frente numa serie de manobras

de cambalhotas combinadas com socos ou chutes tirando todos seus oponentes de seu caminho. O Tumbling Attack pode acertar um oponente despreparado algumas vezes, se o for usado apropriadamente.

**Sistema:** Use os modificadores abaixo listados. Como um Hurricane Kick, o Tumbling Attack é compostos de movimentos simultâneos e testes de dano para cada hexágono em que o atacante se move. Quando o lutador faz uma cambalhota num hexágono com seu oponente, ele rola o Dano e automaticamente empurra seu oponente um hexágono para trás. Ele pode continuar a cambalhota em seu oponente, empurrando ele para trás e proferindo dano sobre ele a cada hexágono, até o lutador acabar seu movimento por inteiro. O lutador poderá empurrar seu oponente para trás e fazer testes de dano até seu movimento alcançar a distancia total. O Tumbling Attack é uma Manobra de agachamento. O atacante se move em uma linha reta.

**Custo:** 1 Força de Vontade  
**Velocidade:** -1  
**Dano:** -1  
**Movimento:** +0

## KIPPUP

**Pré-requisitos:** Esportes ••  
**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 1

Uma das manobras mais básicas de esportes que os artistas marciais descobriram ser útil é o kippup, uma técnica que permite a um lutador caído ficar de pé quase instantaneamente. Ele dobra as pernas junto ao peito e depois chuta o ar ao mesmo tempo em que arqueia as costas com força. O movimento resultante faz com que ele praticamente salte do chão e fique de pé.

**Sistema:** Um lutador que conheça a Manobra Especial Kippup sofre apenas -1 de penalidade na Velocidade no turno seguinte após sofrer um Knockdown, ao invés da penalidade padrão de -2. Kippup não é jogado como uma Carta de Combate; seu efeito é automático.

**Custo:** Nenhum  
**Velocidade:** Veja descrição acima  
**Dano:** Veja descrição acima  
**Movimento:** Veja descrição acima

## ROLLING ATTACK

**Pré-requisitos:** Esportes •••

**Pontos de Poder:** Capoeira, Wu Shu 3; Outros 5

Desafiando a gravidade! O lutador que executa esta impressionante manobra salta e se encolhe em uma cambalhota, rolando pelo ar até a distância que seu movimento permitir ou até atingir um oponente. Esta é uma manobra difícil e, como em qualquer manobra na qual o lutador use seu corpo como projétil, o Rolling Attack pede uma atitude um tanto kamikaze.

Além de ser um bom ataque, o Rolling Attack também é bom para cruzar rapidamente um campo de batalha, dando longos saltos ou passando através da janela de um carro de fuga.

**Sistema:** o personagem deve se mover em linha reta no mapa hexagonal e parar no primeiro hexágono ocupado por um alvo, que pode ser um personagem ou qualquer objeto de tamanho considerável. Após o dano ser aplicado ao alvo, o rolante personagem quicará no alvo e pousará dois hexágonos à frente dele.

O Rolling Attack é uma Manobra Aérea.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +3

**Movimento:** +4

## THUNDERSTRIKE

**Pré-requisitos:** Esportes \*\*, Jump

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana 1

Ninguém disse que a Luta Livre Nativo Americana era fácil. Lutadores como T. Hawk não se opõem a golpes de impacto total. Um lutador que usa o Thunderstrike salta direto sobre seu oponente, atingindo com o ombro, joelho ou o que for. Normalmente ele joga os braços para trás quando salta, para imitar uma ave de rapina.

**Sistema:** o oponente deve estar no mesmo hexágono ou um hexágono adjacente. O lutador se move para o hexágono do oponente, rola o dano para o Thunderstrike e então completa seu Movimento. Thunderstrike é uma Manobra Aérea e permite que seu usuário se esquive de ataques com projéteis.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +0

**Dano:** +5

**Movimento:** -1

## VERTICAL ROLLING ATTACK

**Pré-requisitos:** Esportes \*\*\*, Jump

**Pontos de Poder:** Capoeira, Wu Shu 2; Outros 4

Esta manobra é quase idêntica ao Rolling Attack, exceto que o lutador salta para cima, não para a frente. Boa para derrubar oponentes que saltam muito alto, ou para saltar sobre cercas ou telhados. O Vertical Rolling Attack permite saltar 120cm por ponto de Esportes (360cm com Esportes \*\*\*, 480cm com Esportes \*\*\*\*, etc).

**Sistema:** esta Manobra Especial funciona como um Jump para interromper ou se esquivar de ataques com projéteis. Infligirá Knockdown em oponentes que estejam no meio de uma Manobra Aérea.

O Vertical Rolling Attack é uma Manobra Aérea.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +3

**Movimento:** +0

## WALL SPRING

**Pré-requisitos:** Esportes \*\*\*, Jump

**Pontos de Poder:** Wu Shu 1; Outros 2

Esta manobra é similar ao Jump normal, mas inclui quicar em uma parede para dar ao lutador maior alcance em distância e altura. Saltar de uma parede pode adicionar 180cm a um salto vertical.

**Sistema:** O personagem pode saltar normalmente até seu Movimento total. Além disso, se o lutador tiver uma parede como alvo, ele pode quicar na parede com um bom empurrão das pernas e avançar outro Movimento completo, mais dois hexágonos de distância. O lutador deve saltar da parede em ângulo oposto ao qual saltou nela. Se atingiu a parede em linha reta, neste caso ele retorna para trás. Como um Jump normal, Wall Spring pode ser jogado com qualquer Manobra Básica de Soco ou Chute. Use os modificadores de Velocidade e Dano da Manobra Básica, mas use o modificador de Movimento da Wall Spring. Portanto, um lutador pode saltar para uma parede, quicar nela e terminar sua ação com um soco ou um chute.

O Wall Spring é uma Manobra Aérea das mais elevadas.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +2  
**Dano:** Nenhum  
**Movimento:** +0 primeiro salto, +2 depois de quicar.

## FOCO

### ACID BREATH

**Pré-requisitos:** Foco ●●●  
**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 4

Um poder sujo que apenas alguns Street Fighters repulsivos desenvolveram. Lutadores que usam o Acid Breath conseguem misturar seu ácido gástrico até que ele se torne uma mistura altamente tóxica, que eles vomitam como um projétil sobre o oponente. O ácido queima, causando feridas horribles que levam um bom tempo para sarar. A pior parte de ser atingido pelo Acid Breath é que o ácido continua a queimar após o impacto inicial, causando mais dano, devorando roupas e quaisquer outros materiais vulneráveis.

Alguns acreditam que o Acid Breath é um poder mutante que apenas poucos indivíduos possuem. Outros acham que seus praticantes usam o Chi para transformar o ácido natural de seus estômagos em uma arma química poderosíssima.

**Sistema:** o projétil ácido tem alcance igual ao Vigor do lutador, e ele ter sua vítima em sua linha de visão.

Uma vez que o projétil ácido atinge sua vítima, ele imediatamente inflige dano usando o modificador de +3. No turno de combate seguinte, a menos que a vítima tenha sido imersa em água ou algum outro método purgativo tenha sido usado, o ácido continua a queimar: no fim do turno de combate, quando todas as ações foram completadas, o ácido provoca novo dano com o modificador de +0. Finalmente, no terceiro turno, o ácido causa dano pela última vez com um modificador de -3. Personagens atingidos em rápida sucessão por mais de uma dose de Acid Breath podem sofrer diversos rolamentos diferentes de dano ao final de cada turno.

É possível se esquivar do Acid Breath como se fosse um ataque normal de projéteis.

**Custo:** 1 Chi  
**Velocidade:** -2  
**Dano:** +3;+0; -3

**Movimento:** -1

### BALANCE

**Pré-requisitos:** Foco ●●●  
**Pontos de Poder:** Ninjitsu, Tai Chi Chuan, Wu Shu 2, Kabaddi, Kung Fu 3, Karatê Shotokan, Capoeira 4

Concentrando-se internamente em sua essência, o Lutador pode reduzir sua massa chegando ao ponto de vir a efetivamente não sentir a gravidade. Um lutador que use essa habilidade pode ficar de pé em cima do braço de qualquer um sem que ele sinta seu peso. Acredita-se que essa habilidade foi desenvolvida por lutadores que observavam faquires indianos que se deitam por sobre camas de espinhos sem se machucar. Especialistas podem literalmente dançar sobre uma cabeça de um prego!!!

**Sistema:** Essa habilidade está sempre funcionando e permite que o lutador adicione +1 em Movimento quando usando uma manobra Aérea. Faça uma Carta de Combate especial para esse poder e use isso para seu personagem para que lembre a você mesmo durante os combates que seu efeito é contínuo.

**Custo:** Nenhum  
**Velocidade:** Nenhuma  
**Dano:** Nenhum  
**Movimento:** (+1 bônus para manobras aéreas)

### BLIND

**Pré-requisitos:** Foco ●●●  
**Pontos de Poder:** Ler Drit 3, Kabaddi 5

Os monges da perpétua escuridão têm esse nome pela habilidade de infligir a escuridão em incrédulos. Com um simples gesto, o monge transforma o mundo da vítima mais próxima em uma escuridão eterna.

**Sistema:** O monge pode infligir a cegueira em qualquer vítima que esteja à um número de hexágonos igual a Raciocínio + Foco. O monge deve ganhar seu oponente em teste resistido da Inteligência + Foco do monge versus o Vigor + Mistérios da vítima, se bem sucedido, a vítima fica completamente cega, como se um véu de escuridão cobrisse toda sua visão.

O poder age como um Apresamento sustentado. A vítima é resistida num rolamento de Inteligência versus Inteligência

para se livrar do poder do Monge a cada turno.

**Custo:** 1 Chi  
**Velocidade:** +0  
**Dano:** Nenhum  
**Movimento:** Nenhum

## CHI PUSH

**Pré-requisitos:** Foco ●●●●, Chi Kung Healing  
**Pontos de Poder:** Baraqah, Kabaddi, Kung Fu, Lua, Luta Livre Nativo Americana, Silat, Tai Chi Chuan 5

Os Mestres de Chi Kung são capazes de usar seu Chi para esfaquear rochas com um gentil toque ou algum gesto feito de alguns metros a sua frente. Assim como o Chi Kung Healing, o Chi Kung Push foca seu Chi num alvo, mas, invés de curar, o Chi é usado para derrubar ou destruir seu alvo.

**Sistema:** O Dano básico dessa manobra é calculado pelo Raciocínio + Foco + 3 do usuário, +1 para cada ponto extra de Chi que o usuário gasta além do primeiro. O usuário deve escolher o que quer fazer com sua parada de dados: O Dano da manobra pode ser reduzido em um ponto para lançar seu alvo para trás um hexágono. A manobra pode também ser feita sem tocar o alvo: cada hexágono entre o alvo e o usuário subtrai dois dados de Dano. Chi Push não faz nenhum efeito em qualquer um que esteja usando a Manobra San He. Além disso, o alvo pode adicionar dados a seu rolamento de absorção gastando 2 Chi para cada 1 dado.

**Custo:** 2 Chi + 1 Chi por cada dado de dano adicionado.

**Velocidade:** -3  
**Dano:** Raciocínio + Foco + 3 + Especial  
**Movimento:** Nenhum

## CHI KUNG HEALING

**Pré-requisitos:** Foco ●●●●  
**Pontos de Poder:** Kabaddi, Kung Fu 3; Luta Livre Nativo Americana, Karatê Shotokan, Wu Shu 4

Os antigos médicos chineses tinham a reputação de realizar curas milagrosas focalizando sua energia Chi em seus pacientes. Esta cura combina o uso de pontos de pressão com "toques com as mãos" em que o curandeiro toca o paciente para imbui-lo com um Chi adicional. Este

poder de cura é relativamente raro entre os Street Fighters, mas alguns estilos ensinam a filosofia de que a habilidade de curar deve ser ensinada junto com a habilidade de ferir.

**Sistema:** um personagem que use o Chi Kun Healing no meio de um combate deve entrar no mesmo hexágono que seu paciente e iniciar o processo de cura. Da mesma forma que a Manobra Especial Regeneration, o curandeiro consegue restaurar um Nível de Saúde por ponto gasto de Chi. O curandeiro pode gastar por turno de cura um número de pontos de Chi igual ao seu nível de Foco.

**Custo:** Veja descrição acima

**Velocidade:** -1  
**Dano:** Nenhum  
**Movimento:** -1

## COBRA CHARM

**Pré-requisitos:** Foco ●●  
**Pontos de Poder:** Kabaddi 2; Híbridos 3  
Outros 4

Praticantes de Kabaddi são mestres dos poderes mentais. Tendo dominado o truque hipnótico de encantar cobras com uma flauta, eles são capazes de usar sua influência hipnótica sobre outros humanos.

**Sistema:** Um artista marcial que esteja usando Cobra Charm deve estar perto o bastante de sua vítima para olhar nos olhos dela, estabelecendo o contato hipnótico. Ele deve estar a três hexágonos de distância do oponente. Uma vez que esteja olhando nos olhos dele, o encantador faz uma ação resistida de Raciocínio + Mistérios contra a vítima. Se o encantador vencer, o feitiço hipnótico é estabelecido; caso contrário, não há efeito.

Uma vez que o Cobra Charm tenha começado, ele funciona de forma similar ao Apresamento Sustentado para Engalfinhar, exceto que a cada turno a vítima e o encantador comparam rolamentos de Inteligência para ver se o apresamento hipnótico é quebrado. Se a vítima for ferida, o encantamento é imediatamente quebrado. Enquanto estiver hipnotizada, a vítima não fará nada além de seguir comandos básicos dados pelo hipnotizador, como mover-se, deitar-se, etc. O hipnotizador pode usar apenas a manobra Movimento enquanto mantiver o apresamento hipnótico, porque ele deve se concentrar em sua presa. Se o encantador e sua vítima forem separados a

mais de três hexágonos de distância, o apresamento é quebrado.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** -1

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** -1

## LINHA DE VISÃO

Se você vai disparar uma fireball ou outro tipo de projétil em alguém, ajuda muito se você puder ver o seu alvo. Isto é chamado de ter linha de visão. Uma vez que você tenha os personagens no mapa hexagonal, segure um lápis, uma régua, um pedaço de papel, ou qualquer outro objeto reto, sobre a cabeça do personagem que está atacando (no meio ao hexágono do personagem) e a outra ponta sobre a cabeça do personagem que está se defendendo. Se nada estiver entre eles (paredes, outros personagens, etc.), um está na linha de visão do outro. Se o atacante não tiver sua pretensa vítima em sua linha de visão, ele ainda pode desferir um ataque de projétil, mas ele atingirá a primeira barreira que estiver no caminho, ao invés da sua vítima.

Atém disso, um projétil continua se movendo até o seu alcance máximo ou até que ele atinja algo; Portanto, se aquele que deveria ser a vítima se esquivar, a fireball continuará em uma linha reta. Isto já fez com que mais de um Street Fighter amador queimasse seus próprios colegas de equipe quando um oponente se esquivou.

Se o projétil for direcionado a um hexágono contendo mais de um personagem, o atacante deverá fazer um teste de Percepção (dificuldade 8) para mirar no alvo certo. Do contrário, o Narrador deverá rolar aleatoriamente para ver qual personagem é atingido (ex: se dois personagens estão no hexágono, role 1 dado de 10 lados: de 1 a 5 o Personagem A é atingido; de 6 a 10 o Personagem B é atingido).

## DEATH'S VISAGE

**Pré-requisitos:** Foco ●●●

**Pontos de Poder:** Ninjitsu 3

Com um gesto especial com sua mão, o Ninja traga todos os medos do coração de seu oponente e manifesta ele em sua face, especialmente em seus olhos. Apenas um Lutador verdadeiramente

corajoso consegue ficar indiferente aos efeitos e ataques do Ninja.

**Sistema:** Todos dentro da linha de visão do usuário dentro nesse gesto da mão deve passar por um teste resistido de Força de Vontade contra a Manipulação + Foco do Ninja. Qualquer um que falhe no teste irá tentar ficar o mais longe possível do Ninja. É considerada uma ação sustentada (similar a um apresamento sustentado), e a submissão do oponente vai continuar até que o se consiga se livrar do Ninja até ser bem sucedido no teste ou até que se passe três turnos de combate.

Lutadores bem sucedidos podem se mover e atacar normalmente.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** +1

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

## ENTRANCING COBRA

**Pré-requisitos:** Foco ●●

**Pontos de Poder:** Ninjitsu 4

Por símbolos gesticulares de mão muito complexos, o Ninja pode confundir seu oponente. Os movimentos elaborados dos dedos do Ninja seguem direto pelo ar confundindo o alvo com sua graça e complexidade. Oponentes de mentes simplórias ficam horas hipnotizadas pelo "escrever" das mãos do Mestre Ninja, ou então até o Ninja fazer seus sentidos voltarem com outro ataque.

**Sistema:** O Ninja deve fazer um teste de Destreza + Foco versus o Raciocínio + Mistérios do alvo. Se o Ninja vencer, o alvo estará atordoado no próximo turno.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** +2

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** -1

## EXTENDIBLE LIMBS

**Pré-requisitos:** Foco ●●●●

**Pontos de Poder:** Kabaddi 4

Este poder impressionante é adquirido apenas após longa e intensa meditação por parte dos mestres de Kabaddi. Eles estudam enigmas insolúveis de espaço dimensional, expandindo suas mentes para entender a verdadeira natureza da distância. No fim, os mestres adquirem a capacidade sobre-humana de estender seus membros muito

além do comprimento normal. O membro parece se esticar.

Mestres de Kabaddi fazem grande uso desta habilidade em combate, estendendo seus membros para atacar oponentes de uma distância segura ou chutar oponentes aéreos para fora do céu antes que eles consigam se aproximar. Além do combate, a habilidade é útil para outras coisas: alcançar objetos distantes, agarrar-se em parapeitos muito acima, serpentear o braço por entre as barras da cela para pegar as chaves, ou até mesmo enfiar o dedo no ralo da pia para recuperar um objeto perdido.

**Sistema:** Lutadores que possuem esta habilidade podem usá-la a qualquer momento sem penalidades. O poder é simplesmente combinado com qualquer uma das seis Manobras Básicas (Jab, Strong, Fierce, Short, Forward ou Roundhouse) para dar ao ataque alcance extra. O lutador pode estender os membros por um número de hexágonos igual ao seu Foco. Por exemplo, Dhalsim, com um impressionante Foco 6, pode estender seus membros para atingir um oponente a seis hexágonos de distância (quase 6 metros!).

O único ponto fraco desta manobra é que os membros esticados do lutador são vulneráveis a ataques. Se qualquer oponente interromper o ataque esticado do lutador com um ataque de Velocidade mais alta, o oponente pode causar dano ao lutador esticado, atingindo-o em qualquer hexágono pelo qual seus membros tenham se estendido (o que inclui atingir o punho ou o pé esticado do lutador).

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** Veja descrição acima

**Dano:** Veja descrição acima

**Movimento:** Veja descrição acima

## FIREBALL

**Pré-requisitos:** Foco •••

**Pontos de Poder:** Kabaddi, Karatê Shotokan 3; Kung Fu, Wu Shu 4; Outros 5

Alguns Street Fighters desenvolveram tanto sua energia Chi interior que são capazes de explodir essa energia para fora de seus corpos como projéteis flamejantes. O lutador deve passar por um rigoroso treinamento espiritual e mental para harmonizar o fluxo de Chi em seu corpo até que este ataque possa ser desferido instantaneamente.

A maioria dos lutadores dispara seus projéteis flamejantes das palmas das mãos, mas lutadores de Kabaddi são conhecidos por disparar fogo pela boca. Estes mestres de yoga concentram seu Chi no estômago até que as próprias entranhas fiquem incandescentes, e então vomitam a energia como uma bola de fogo.

Bolas de fogo podem ser usadas para incendiar objetos combustíveis como papel, madeira seca, gasolina, etc. Elas também são razoáveis fontes de luz. Se um personagem lançar uma bola de fogo diretamente para cima, a área ao redor ficará fracamente iluminada por um par de turnos.

**Sistema:** Fireballs têm um alcance igual ao Raciocínio + Foco do personagem. Por exemplo, Ken tem Foco 5 e Raciocínio 4, logo suas bolas de fogo têm um alcance de nove hexágonos! Conforme acontece com todos os ataques com projéteis, o lutador deve ter uma linha de visão sem obstáculos até sua vítima.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** -2

**Dano:** +2

**Movimento:** Nenhum

## FLYING FIREBALL

**Pré-requisitos:** Foco •••, Fireball, Jump

**Pontos de Poder:** Karatê Shotokan, Wu Shu 2; Kabaddi, Kung Fu 3

Street Fighters veteranos começaram a desenvolver métodos para evitar que seus oponentes capazes de altos saltos continuem saltando sobre suas Fireballs. Estes veteranos levaram a luta para o alto, saltando e desferindo suas Fireballs em pleno ar.

**Sistema:** A Flying Fireball é idêntica à Fireball normal, exceto que os oponentes não podem se esquivar dela com Jump ou uma Manobra Aérea similar. As restrições de linha de visão ainda se aplicam.

**Custo:** 1 Chi, 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +2

**Movimento:** +0

## GHOST FORM

**Pré-requisitos:** Foco •••••

**Pontos de Poder:** Kabaddi, Luta Livre Nativo Americana 5

Histórias são contadas sobre criptas encontradas em antigos templos no Himalaia.

Lá, ossos de antigos monges aparecem fundidos a paredes de rocha sólida. Como os restos mortais dos monges puderam ficar enterrados assim, é um mistério para todos; todos, menos alguns poucos mestres de Kabaddi.

Estes mestres sabem sobre disciplinas praticadas nos templos, que levaram muitos monges à morte, mas também levaram ao domínio da mente sobre a matéria. Os monges desenvolveram o poder de transformar seus corpos em uma forma fantasmagórica, insubstancial, que lhes permitia passar através de objetos sólidos sem serem feridos e então solidificar seus corpos, voltando ao normal.

Há rumores de que os primeiros monges a aperfeiçoar esta técnica ficaram presos em suas formas fantasmagóricas, incapazes de transformar seus corpos de volta em matéria sólida. Os mesmos rumores dizem que estes antigos mestres ainda vagam pelo mundo.

**Sistema:** Nada sólido afetará um personagem em Ghost Form. Energia como fogo e eletricidade ainda o afetarão, mas balas, rajadas de gelo, socos e chutes passarão por ele sem feri-lo. O personagem não poderá atacar ou usar quaisquer outras Manobras Especiais enquanto estiver em Ghost Form, mas poderá se mover, passar através de paredes, pisos e até mesmo pessoas. Ghost Form pode ser jogado durante um turno no qual o personagem tenha sido preso em um Apresamento Sustentado, permitindo que ele simplesmente saia fora do apresamento.

Roupas e pequenos objetos pessoais do personagem podem ser tornados insubstanciais e acompanhá-lo na Ghost Form.

**Custo:** 2 Chi no primeiro turno, mais 1 Chi por turno em que o personagem permanecer na Ghost Form.

**Velocidade:** +1

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** +0

## ICE BLAST

**Pré-requisitos:** Foco •••

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 4

Ninguém sabe de qual arte marcial vem este ataque. Suas origens são tão secretas, e a manobra é vista tão raramente, que muitos acreditam ser um poder mutante

sobre-humano, não uma habilidade adquirida.

Lutadores capazes de desferir o Ice Blast podem lançar uma onda de neve e partículas afiadas de gelo pelas mãos. Mestres de Kung Fu dizem que esses lutadores usam Chi Yang (negativo) para super-congelar o ar e formar os projéteis de gelo.

Personagens que tenham dominado o Ice Blast raramente se sentem desconfortáveis, mesmo nos climas mais frios. Eles podem dormir em frigoríficos e acordar se sentindo refrescados. Para outras pessoas, sua pele sempre parece fria ao toque.

**Sistema:** O Ice Blast é similar a outros ataques com projéteis. Tem alcance igual ao Raciocínio + Foco do personagem e é possível se esquivar dele usando Manobras Especiais como Jump. O atacante deve ter sua vítima na linha de visão.

Uma vítima que sofre dano é presa em placas de gelo espesso que a congelam no lugar onde está. A vítima pode tentar quebrar o gelo ao fim de cada turno de combate, devendo acumular quatro sucessos em uma ação prolongada testando sua Força para escapar.

Por exemplo, um personagem com Força 3 é atingido pelo Ice Blast. Após o final do turno, ele rola 3 dados (sua Força) contra uma dificuldade 6 e obtém dois sucessos. Ele ainda está congelado e paralisado pelo turno seguinte. Após o segundo turno, ele rola os dados de novo, obtendo mais dois sucessos. Ele quebra o gelo e se liberta. Alternativamente, se o personagem é atingido, o gelo quebra (mas o personagem recebe dano).

**Custo:** 2 Chi

**Velocidade:** -2

**Dano:** +3

**Movimento:** Nenhum

## IMPROVED FIREBALL

**Pré-requisitos:** Foco ••••, Fireball

**Pontos de Poder:** Karatê Shotokan 3; Kabaddi, Kung Fu, Wu Shu 5

Enquanto Ken partiu para desenvolver seu Dragon Punch além e acima do que Gouken havia lhe ensinado, Ryu aperfeiçoou sua Fireball, tornando-a mais rápida e destrutiva.

**Sistema:** a Improved Fireball é similar à Fireball normal, mas seus modificadores são melhores e ela provoca Knockdown em qualquer oponente que receba dano, a menos que o oponente bloqueie.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** -1

**Dano:** +4

**Movimento:** Nenhum

## INFERNO STRIKE

**Pré-requisitos:** Foco ●●●●, Improved Fireball

**Pontos de Poder:** Karatê Shotokan, Kabaddi 5

Conflagração instantânea! Inferno Strike eleva a Fireball a um nível muito mais alto de poder destrutivo. Em vez de enviar um projétil flamejante contra um oponente, o mestre de Inferno Strike lança uma rocha flamejante, do tamanho de um meteoro, que atinge uma área enorme — e qualquer um que esteja dentro dela.

**Sistema:** o lutador deve escolher qualquer linha de visão hexagonal dentro do seu alcance. O Alcance é calculado com o Raciocínio + Foco, como nas outras manobras com Fireball.

O Inferno Strike atinge o hexágono-alvo e explode atingindo os seis hexágonos adjacentes. Qualquer um nos hexágonos afetados sofre dano com os modificadores abaixo. Qualquer um que esteja usando Jump ou Manobras Especiais similares, que permitam se esquivar de Fireballs, também pode tentar se esquivar do Inferno Strike.

**Custo:** 2 Chi

**Velocidade:** -2

**Dano:** +4

**Movimento:** Nenhum

## LEECH

**Pré-requisitos:** Apresamento ●●, Foco ●●●

**Pontos de Poder:** Kabaddi, Ninjitsu 3, Kung Fu 4

Não existe ninguém que saiba quando esse poder foi desenvolvido, contudo muitos Mestres de Kabaddi especulam que ele descende do Império Mogol. Eles acreditam que essa habilidade foi desenvolvida durante uma pesquisa dos sábios da corte de Genghis Khan numa fútil tentativa de descobrir a imortalidade. Khan acreditava que a energia vital de seus

inimigos poderia ser capaz de sustentar sua vida por todos os séculos.

Leech é similar ao poder Regeneration, exceto que cada Chi usado permite o combatente drenar um nível de Saúde desse oponente e transfira para si mesmo. Para usar esse poder o Lutador deve estar hábil a tocar seu oponente.

**Sistema:** Nenhuma outra manobra pode ser iniciada uma vez que o Leech começar. Um Lutador pode atacar e então usar Leech, mas não pode fazer nada além disso. Para cada Chi usado, um nível de Saúde deve ser transferido do alvo para o atacante. O número máximo de Chi que pode ser usado para isso é igual ao nível de Foco do atacante. Um ataque não pode fazer passar seus pontos de Saúde além do máximo.

O alvo deve ser totalmente apresado em um apresamento sustentado, para depois se usar o Leech. O apresamento age enquanto seu efeito até que o alvo quebre o apresamento, exceto se o Dano afligido for maior que o dos modificadores do apresamento original.

**Custo:** Veja descrição acima

**Velocidade:** +0

**Dano:** Veja descrição acima

**Movimento:** Nenhum

## LEVITATION

**Pré-requisitos:** Foco ●●●●

**Pontos de Poder:** Baraqaq, Kabaddi 3, Karatê Shotokan, Kung Fu, Lua, Silat, Tai Chi Chuan, Wu Shu 4

Por intensa concentração e auto-controle, o praticante pode levitar seu corpo do solo, normalmente assumindo a posição de Lótus – pernas cruzadas, coluna ereta, e mãos juntas a frente do dorso.

**Sistema:** O praticante pode se mover um número de hexágonos igual a seu foco por turno em qualquer direção a sua escolha (frente, trás, lado) usando um Chi por turno.

**Custo:** 1 Chi/turno

**Velocidade:** +0

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Veja descrição acima

## MIND CONTROL

**Pré-requisitos:** Foco ●●●●, Mind Reading, Psychic Vise

**Pontos de Poder:** Ler Drit 5

Após estraçalhar com a determinação de seu oponente, M. Bison pode dirigir o controle de suas ações. Todo comando dele é obedecido. Ninguém além de M. Bison foi visto usando um poder como este, mas existem rumores persistentes de um estudante promissor, o qual tem uma parte de trevas como M. Bison e que aparentemente aprendeu bem esse segredo.

**Sistema:** Esse poder deve ser usado para exercer controle sobre qualquer oponente, o qual não reste mais Força de Vontade. A vítima deve estar a um número de hexágonos igual ao Foco + Raciocínio do atacante. Um teste de Inteligência versus Inteligência deve ser feito. Se o atacante tiver mais sucessos que seu oponente no teste resistido, ele terá o controle sobre as ações de seu oponente. A duração do controle psíquico depende do número de sucessos tirados:

- 1 sucesso: 1 Round ou Rodada (10 turnos)
- 2 sucessos: 1 hora
- 3 sucessos: 1 dia
- 4 sucessos: 1 semana
- 5 sucessos: 1 mês

Acredita-se que M. Bison tem vários criados que permanecem sob o controle desta forma. Esse tipo de condição é possível, mas para isso seria preciso um total de tempo considerável e usar repetidamente o poder do Mind Control.

Qualquer indivíduo com Honra permanente 10 não é afetado por esse poder. Além do mais, uma vítima do Mind Control pode fazer um teste resistido entre seu nível permanente Honra e a Força de Vontade de seu controlador para tentar resistir a um comando que vá diretamente contra seu próprio código de conduta ou instinto de sobrevivência (como atacar seus próprios amigos ou pular de um precipício). Se a vítima for bem sucedida então ela resistirá ao comando, mas continuará sob o controle mental.

**Custo:** 2 Chi  
**Velocidade:** -3  
**Dano:** Nenhum (Leia a descrição)  
**Movimento:** Nenhum

## MIND READING

**Pré-requisitos:** Foco ••••, Telepathy  
**Pontos de Poder:** Kabaddi 3; Outros 4

Como sobreviver a um oponente que conhece seu próximo movimento antes que você o realize? Tamanho é o poder mental

de alguns artistas místicos que eles podem ler os pensamentos de seus oponentes e se antecipar às suas ações.

**Sistema:** Mind Reading não é jogada como uma Carta de Combate. O jogador anuncia entre os turnos de combate que seu personagem está usando Mind Reading. Ele gasta 1pt de Chi e seleciona um oponente como alvo da varredura mental. Os dois então fazem uma ação resistida usando seus níveis permanentes de Força de Vontade.

Se o personagem que usa Mind Reading vence a ação resistida, o oponente deve revelar duas Cartas de Combate a ele. O oponente terá que jogar uma destas cartas no próximo turno de combate. A vítima deve estar a um número de hexágonos igual ao Raciocínio + Foco do atacante.

Quando o Mind Reading é usado fora de combate, o Narrador pode decidir qual é a informação adquirida pelo personagem. Quanto mais sucessos forem obtidos na ação resistida, melhor. A vítima não perceberá que sua mente está sendo lida a menos que o telepata tenha uma falha crítica no seu rolamento de Força de Vontade.

**Custo:** 1 Chi  
**Velocidade:** Nenhuma  
**Dano:** Nenhum  
**Movimento:** Nenhum

## MUSICAL ACCOMPAINMENT

**Pré-requisitos:** Foco ••  
**Pontos de Poder:** Capoeira 1; Outros 2

Muitos lutadores de Capoeira gostam de lutar no ritmo da música. Seu estilo de luta, similar a uma dança, atinge o seu auge quando a música acompanha a sua luta. A música permite que o lutador coloque sua alma e energia no combate. Outros também gostam de lutar ouvindo rock pesado ou, no caso de Dee Jay, reggae.

**Sistema:** se houver música ambiente que se encaixe na preferência particular de treinamento do lutador, ele ganha um bônus de +1 para Velocidade, Dano ou Movimento a cada turno. No começo do turno, o jogador deve declarar a qual modificador ele está aplicando o bônus de +1 naquele turno. Ele pode mudar a cada turno.

**Custo:** Nenhum  
**Velocidade:** Veja descrição acima  
**Dano:** Veja descrição acima  
**Movimento:** Veja descrição acima

## PSYCHO CRUSHER

**Pré-requisitos:** Esportes •••, Foco •••••, Psychokinetic Channeling

**Pontos de Poder:** Ler Drit 5

Até a data presente, M. Bison é o único indivíduo vivo que sabe como dominar esse impressionante Poder (apesar de que existem rumores que ele tenha um promissor estudante o qual aprendeu essa técnica). Quando executado, o Guerreiro é envolvido por uma energia azul pulsante a qual faz um rastro no ar ate seus oponentes. O Psycho Crusher permite que Bison voe, para cima, para baixo ou atravessando o campo, trocando de direção rapidamente durante o vôo e sempre deixando um rastro como se fosse um cometa feito de enrgia azul.

**Sistema:** O Psycho Crusher causa dano enquanto o lutador se move dentro do mesmo hexágono que o seu oponente. Enquanto voa, o lutador pode fazer curvas ou até mesmo mover-se para trás astuciosamente o quanto desejar como um aríete a quantos oponentes forem possíveis com apenas um uso do Psycho Crusher. De qualquer modo, nenhum oponente pode ser acertado mais de uma vez, mesmo que o atacante reverta ou vire-se para entrar no hexágono da vítima novamente.

Se a vítima não Bloquear, então será consumido no fogo psíquico do atacante, tendo o dano máximo do ataque (use o modificador de Dano +5) e sofrerá queda (knockdown) e ele é arremessado para o hexágono adjacente de onde ele não deveria sair (a vítima escolhe qual hexágono).

Se a vítima bloquear, então ele será empurrado um hexágono para trás em relação a direção que atacante voou até ele, e ele terá um dado de Dano (uma falha crítica –botch– nesse teste faz com que o Psycho Crusher termine imediatamente). O atacante pode continuar empurrando seu oponente defensor para trás e adicionar dados de Dano para cada hexágono restante em seu movimento, até o máximo de cinco testes de Dano, após isso o atacante continua seu movimento atrás de seu oponente.

**Custo:** 2 Chi

**Velocidade:** -1

**Dano:** +5/Um (Veja descrição acima)

**Movimento:** +6

## PSYCHIC RAGE

**Pré-requisitos:** Foco •••

**Pontos de Poder:** Ler Drit 3

Também chamado de Poison Haze, esse é o temível poder dos Revenants. O Psychic Rage empurra Lutadores honrados dentro de uma fúria frenética de combate. Nessa fúria, o oponente é capaz de soltar Danos devastadores, mas ele também não terá qualquer consideração por sua própria segurança ou menor preocupação com a moralidade de suas ações. As vítimas do Psychic Rage poderão virar-se contra seus próprios companheiros durante sua fúria cega.

**Sistema:** Praticantes de Ler Drit usam o Psychic Rage para escolher seus oponentes. A vítima deve estar a um número de hexágonos iguais a Foco + Raciocínio do atacante. O Lutador deve então derrotar seu oponente num teste resistido de Força de Vontade contra Força de Vontade (usando o a Força de Vontade permanente para isso). Se o Lutador for bem sucedido o oponente entrará numa fúria descontrolada.

A vítima apenas será capaz de usar as cartas de combate de Fierce ou Roundhouse e suas Manobras Especiais mais fortes. A fúria de combate o fará usar os mais poderosos ataques. Ele desperdiçará Chi e Força de Vontade se assim for preciso até que consiga livrar-se. Além disso, ele será incapaz de qualquer manobra de Movimento ou Bloqueio e não ganhará os benefícios de uma Manobra Combo.

Após cada turno, a vítima que sofreu o Psychic Rage (sem contar o primeiro turno onde ele é afetado) poderá rolar um teste resistido de sua Honra permanente contra a manipulação do atacante para tentar se livrar de sua fúria. A fúria estará automaticamente terminada se o atacante cair inconsciente.

Vítimas perdem Honra por qualquer ação que venha a fazer durante o Psychic Rage, sempre que a fúria força-lo a cometer atos desonrados. O remorso e dúvida sobre si ainda atormenta a vítima muito tempo depois que a fúria finalmente se esvai.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** -2

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

## PSYCHIC VISE

**Pré-requisitos:** Foco ●●●

**Pontos de Poder:** Ler Drit 4, Kabaddi 5

Esse medonho poder literalmente despe seu oponente de toda sua energia, desmoranando e desfragmentando ela. Geralmente M. Bison olha fixamente nos olhos de seu oponente. Energias emanam dos olhos do ditador louco e seus oponentes decidem cair depois que a luta começa.

**Sistema:** A vítima deve estar a um número de hexágonos igual a Foco + Raciocínio do atacante. O atacante rola Dano usando a inteligência invés de Vigor para determinar a absorção (Soak) total da vítima (Psychic Vise ignora técnicas de Bloqueio para determinar absorção). Para cada dado de Dano bem sucedido, o oponente perde um ponto de Força de Vontade e ainda terá -1 em Velocidade na sua próxima manobra. Se a vítima perder um número de pontos de Força de Vontade maior que seu atributo de Inteligência em apenas um ataque, a vítima estará mentalmente atordoada (como num dizzy).

Vítimas com pontos de Força de vontade reduzidos a zero podem ter sua Velocidade reduzida e ficar atordoado com uso repetido do Psychic Vise.

**Custo:** 1 Chi, 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +0 (Veja descrição acima)

**Movimento:** Nenhum

## PSYCHOKINETIC CHANNELING

**Pré-requisitos:** Foco ●●●

**Pontos de Poder:** Ler Drit 3, Aikidô, Baraqah, Silat 4, Outros 5

Totalmente determinado, o Lutador canaliza o potencial de sua mente em um totalmente assustador complemento para qualquer ataque. Uma energia psíquica azul emana em torno das mãos e pés do Lutador, uma tremenda energia Chi é liberada no impacto do chute ou soco. Correntemente, M. Bison ensina a todo agente promissor os segredos dessa técnica. para que dominem primeiramente em suas mãos para aqueles que estudam Ler Drit. De qualquer modo, muitos mestres especulam sobre ela sob certas circunstâncias, outros aprendem a bater e canalizar essa energia também.

**Sistema:** Esse poder é registrado como uma simples Carta de Combate. A qual deve ser

jogada junto com qualquer uma das seis Cartas de Combate de Chute e Soco. Quando jogado desta forma. O Psychokinetic Channeling adiciona +2 no Dano da manobra

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** +0 (Veja descrição acima)

**Dano:** +2 (Veja descrição acima)

**Movimento:** +0 (Veja descrição acima)

## REGENERATION

**Pré-requisitos:** Foco ●●●

**Pontos de Poder:** Kabaddi 1; Kung Fu, Luta Livre Nativo Americana, Híbridos 2; Outros 3

Alguns guerreiros têm a capacidade de fazer seu Chi fluir para as partes feridas de seus corpos, curando a si mesmos quase instantaneamente. Esta disciplina é difícil de aprender, requerendo um estudo profundo do Chi e disciplina mental necessária para direcionar o Chi apropriadamente durante uma batalha.

**Sistema:** quando usa este poder, o lutador fica imóvel por um turno para focalizar seu Chi. Ele pode então gastar pontos de Chi para restaurar Níveis de Saúde perdidos. Cada ponto de Chi recupera um Nível de Saúde. Em um turno, o personagem pode recuperar um número de Níveis de Saúde igual ao seu nível de Foco. Por exemplo, um lutador com Foco 3 pode gastar até 3 pontos de Chi para restaurar 3 Níveis de Saúde em um turno de Regeneração.

**Custo:** Veja descrição acima

**Velocidade:** +0

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

## SAKKI

**Pré-requisitos:** Foco ●●●●●

**Pontos de Poder:** Ninjitsu 3

Esse poder não requer símbolos de mão como outro poder qualquer de Saiminjutsu. Sakki permite o ninja a ler intenções e também reações dos outros. O ninja é capaz de sentir as emoções de todos a sua volta. Qualquer intenção de ataca-lo é percebido por uma distinta desagradável sensação, escalonando a intensidade do desconforto em casos de forte ódio ou perigo iminente. Um ninja que esteja dormindo e que tenha esse poder é advertido sempre que algo se aproxima, e qualquer agressor que se direcione a ele puxa o gatilho do Sakki, isso seria um assassino esperando por ele

com a espada em posição ou um franco atirador através da ruela perto de sua casa.

O ataque deve ser direcionado especificamente ao Ninja. Ele poderá ser capaz de sentir uma bomba plantada em seu carro, mas não uma plantada no carro de um amigo. Um tiro furtivo que almeja sua cabeça pode ser facilmente evitada, enquanto ele tiver uma pequena idéia poderá associar onde será o alvo. O Sakki nunca é ensinado a um não Ninja.

**Sistema:** Durante o combate com algum oponente visível, essa habilidade é de pouco valor, a menos que o ninja esteja sego por algum motivo.

Fora do ringue, Saki tem muitas aplicações. O Narrador deve avisar ao Ninja tudo de ruim que pode acontecer. O Ninja tem que proteger-se na próxima ação, ou deve tentar prevenir-se ou salvar alguém próximo. Se ele assim, e salvar um inocente que pereceria desta maneira, o Ninja ganha um ponto temporário de Honra.

Esse poder esta sempre em funcionamento, mesmo quando o personagem está dormindo.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** Nenhuma

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** (Foco + Esportes) apenas para escapar de ataques surpresas.

## SHROUDED MOON

**Pré-requisitos:** Esportes •, Foco ••

**Pontos de Poder:** Ninjitsu 2

Esse poder permite ao Ninja se misturar as sombras. Essa é uma manobra baseada em Foco e não surte seu efeito real na escuridão das sombras, ela deve ser utilizada em plena luz do dia.

**Sistema:** O oponente deve fazer um teste resistido para ver o ninja. O oponente rola Percepção + Prontidão contra o Foco + Furtividade do Ninja para descobri-lo. Se o Ninja não for descoberto, não poderá atacar. Se o oponente pode mandar um ataque as cegas em um hexágono aleatório; se ele escolher o hexágono errado, de qualquer modo, terá em sua próxima ação um modificador de -2 em velocidade.

O Ninja pode se mover até o total do movimento da manobra sem que seja visto, apenas reaparecendo no próximo turno. Se o Ninja continuar invisível, sua ação no próximo turno terá +1 em Velocidade.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** +0

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** -1

## SPEED OF THE MONGOOSE

**Pré-requisitos:** Foco •••

**Pontos de Poder:** Ninjitsu 3

O Ninja se concentra nos limites de Chi do seu corpo e na forma a qual ele deseja isso. Fazendo o complexo e secreto símbolo de mão do Mangusto, donde ele puxa o poder para melhorar sua velocidade natural.

**Sistema:** O Ninja pode apenas se mover nesse turno de combate e não poderá atacar ou bloquear. Após esse turno, ele poderá escolher entre adicionar +4 para sua velocidade ou +6 em seu Movimento (este se for em linha reta).

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** +2

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** -2

## SHOCK TREATMENT

**Pré-requisitos:** Foco •••

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 4

Alguns Street Fighters desenvolveram a capacidade de ampliar os campos elétricos naturais de seus corpos a níveis impressionantes. O sistema nervoso do corpo humano funciona através de minúsculas descargas elétricas; artistas marciais que dominam seu Chi e esta técnica podem criar poderosos campos elétricos. O ar ao redor do lutador pulsa e faísca com a eletricidade que queima no ozônio.

O poder pode ser usado para causar curto-circuito em equipamentos elétricos como computadores e televisores. Além disso, enquanto estiver usando este poder, um Street Fighter é praticamente imune a choques elétricos: ele poderia segurar cabos de alta voltagem sem sofrer dano, desde que mantenha este poder ativado.

**Sistema:** este poder afeta qualquer um no hexágono do lutador ou em um hexágono adjacente (amigos e inimigos recebem o choque sem distinção). Todos recebem dano e sofrem um Knockdown quando a eletricidade corre por seus corpos. Um personagem que esteja bloqueando não sofre o Knockdown, mas recebe dano.

Um lutador pode decidir, quando compra o Shock Treatment, se ele é ou não uma Manobra de Agachamento.

**Custo:** 2 Chi  
**Velocidade:** +0  
**Dano:** +7  
**Movimento:** Nenhum

## SONIC BOOM

**Pré-requisitos:** Foco •••  
**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 4

Esta manobra tornou-se famosa através de Guile, uma das poucas pessoas no mundo que a possuem. Sonic Boom é um ataque de projéteis como o Fireball, mas o lutador focaliza seu Chi para lançar uma onda de energia concussiva sônica sobre seu oponente. O disparo sônico cria um estrondo alto pouco antes de ser liberado pelo lutador, e um estrondo maior ainda quando é liberado.

Dee Jay é o único outro Street Fighter proeminente que dominou o ataque sônico. Seu Max Out é bem similar ao Sonic Boom de Guile, mas o som lembra mais um intenso feedback de amplificador.

**Sistema:** como na Fireball, o alcance do Sonic Boom é igual ao Raciocínio + Foco do lutador. Seu Dano é calculado como Inteligência + Foco + 4 (modificador da manobra). O atacante deve ter uma linha de visão livre até seu oponente.

**Custo:** 1 Chi  
**Velocidade:** -3  
**Dano:** +4  
**Movimento:** Nenhum

## REPEATING FIREBALL

**Pré-requisitos:** Foco •••••, Fireball  
**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 4

Insatisfeitos com apenas um grande projétil flamejante, alguns lutadores preferem focalizar seu Chi em diversos projéteis menores.

Certamente, a Repeating Fireball é útil quando um lutador precisa enfrentar vários oponentes de uma vez só.

**Sistema:** o lutador pode arremessar um número de pequenas Fireballs equivalente ao seu nível em Foco. Portanto, um lutador com Foco 5 poderia disparar uma salva de 5 bolas de fogo. Ele pode mirá-las em qualquer oponente ou oponentes que quiser (ex: duas em um oponente e uma em cada um dos três

opponentes restantes). Cada alvo deve estar na linha de visão do lutador.

Um oponente que use Jump ou outra Manobra Especial para se esquivar deve fazer um teste de esquivas para cada Fireball lançada contra ele. O alcance é igual ao da Fireball comum (Raciocínio + Foco).

**Custo:** 2 Chi  
**Velocidade:** -2  
**Dano:** +0  
**Movimento:** Nenhum

## STUNNING SHOUT

**Pré-requisitos:** Foco ••  
**Pontos de Poder:** Karatê Shotokan, Sumo 2; Outros 4

Algumas artes marciais enfatizam o uso da própria voz como arma. Antigos mestres conseguiam focalizar seu Chi através das voz, criando brados tão altos e poderosos que poderiam derrubar oponentes ou enervá-los durante uma batalha.

**Sistema:** o lutador deve focalizar seu Shout sobre um oponente (a critério do Narrador, todo um grupo de bandidos de baixo nível pode ser afetado). A vítima deve fazer uma ação resistida entre a sua Força de Vontade permanente e a Força de Vontade permanente do lutador. Se a vítima obtiver o maior número de sucessos, o Stunning Shout não causa nenhum efeito.

Se o lutador obtiver maior número de sucessos, uma de duas coisas acontece. Se a vítima ainda não tinha agido, ela perde todo o Movimento e ataques a que tinha direito no turno. Completamente enervado e estonteado pela força do grito, o oponente deve passar o resto do turno se recuperando. Se a vítima já havia agido no turno, cada sucesso extra obtido pelo lutador no teste de Força de Vontade subtrai um ponto de Velocidade da próxima manobra da vítima. Por exemplo, um lutador usando o Stunning Shout tem quatro sucessos acima de seu oponente; ele terá uma penalidade de -4 sobre a Velocidade das suas manobras no próximo turno.

**Custo:** 1 Chi  
**Velocidade:** +2  
**Dano:** Nenhum  
**Movimento:** -2

## TELEPATH

**Pré-requisitos:** Foco •••

**Pontos de Poder:** Kabaddi 2; Outros 3

Alguns mestres de Yoga aperfeiçoaram um meio de comunicação além da palavra falada. Eles são capazes de enviar seus pensamentos à mente de outra pessoa, permitindo a ambos se comunicar diretamente.

**Sistema:** um personagem com Telepatia pode conectar um número adicional de pessoas igual ao seu nível em Foco. Portanto, uma pessoa com Foco 3 poderia se conectar telepaticamente a três outras pessoas. Cada indivíduo deve estar a um alcance em hexágonos igual ao Raciocínio + Foco do telepata, e deve permanecer dentro deste alcance para manter o elo.

Entre cada turno de combate, o telepata poderá decidir quais personagens farão parte do elo telepático no próximo turno. Estes jogadores podem então discutir estratégias de combate entre si sem que ninguém mais seja capaz de ouvi-los. Manter um elo telepático custa 1 ponto de Chi por turno.

**Custo:** 1 Chi por turno

**Velocidade:** Nenhum

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

## THUNDER CLAP

**Pré-requisitos:** Foco •••, Soco •

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana

Magia Poderosa. Ao bater palmas, o guerreiro libera o som do trovão. Os tremores causados pelo Thunderdap são fortes o bastante para estilhaçar janelas e estontear os oponentes do guerreiro. O som pode ser ouvido a milhas de distância.

**Sistema:** Thunderdap inflige dano a qualquer um que esteja a três hexágonos do guerreiro. O dano é Inteligência + Foco - 3

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** +0

**Dano:** -3

**Movimento:** Nenhum

## TOUGHSKIN

**Pré-requisitos:** Foco ••

**Pontos de Poder:** Sumo, Híbridos2;Outros 4

Os Sumotori são conhecidos por sua pele dura como uma armadura. Uma das Manobras Especiais menos conhecidas do estilo é a habilidade de focalizar o Chi na

pele e músculos superficiais, fazendo com que sua já resistente pele se torne dura como pedra.

**Sistema:** O jogador pode usar a Carta de Combate Toughskin junto com qualquer outra manobra em um turno de combate. A Absorção do personagem aumenta em dois pela duração do turno.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** Veja descrição acima

**Dano:** Veja descrição acima

**Movimento:** Veja descrição acima

## YOGA FLAME

**Pré-requisitos:** Foco •••, Fireball

**Pontos de Poder:** Kabaddi 3

Não contentes em lançar pequenas bolas de fogo, praticantes de Kabaddi criaram a habilidade de expelir um jato flamejante pela boca.

**Sistema:** o mestre de Kabaddi deve decidir em qual direção soprará as chamas. O inferno irrompe em uma chama cônica que preenche qualquer hexágono adjacente ao lutador e os três hexágonos além dele. O lutador rola separadamente o dano contra quem estiver nos hexágonos afetados. Uma vez que o Yoga Flame tenha começado, o fogo permanecerá em curso até o fim do turno. Logo, qualquer um tolo o bastante para entrar em um dos quatro hexágonos flamejantes também sofrerá dano.

O Yoga Flame é ainda mais quente que a Fireball; portanto, mais propenso a incendiar materiais inflamáveis.

**Custo:** 2 Chi

**Velocidade:** -2

**Dano:** +7

**Movimento:** Um

## YOGA TELEPORT

**Pré-requisitos:** Foco •••••

**Pontos de Poder:** Kabaddi 5

Tem sido chamado de magia, e deve realmente ser. Testemunhas afirmam ter visto mestres de yoga que podem desaparecer de um lugar e reaparecer em outro. Como este poder é conseguido, ninguém pode ou quer dizer. Uma coisa é certa: essa técnica é cobijada por qualquer Street Fighter que enfrentou Dhalsim em combate.

**Sistema:** quando executa esta manobra, o jogador simplesmente anuncia que seu

personagem desapareceu. A qualquer momento, durante o resto do turno, ele pode fazer seu personagem reaparecer em qualquer lugar do mapa, a uma distância de até um hexágono para cada ponto de Inteligência + Foco. Por exemplo, Dhalsim usa o seu Yoga Teleport na Velocidade apropriada. Ele tem Inteligência 6 e Foco 6. Logo, o jogador pode remover Dhalsim do mapa hexagonal e fazê-lo reaparecer em qualquer lugar do mapa a até 12 hexágonos ( $6+6=12$ ) da posição original. Normalmente, um jogador vai esperar pelo final do turno, quando todos os outros terminaram de se mover, para decidir onde seu personagem irá reaparecer.

**Custo:** 2 Chi

**Velocidade:** +3

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Veja descrição acima

## ZEN NO MIND

**Pré-requisitos:** Foco •••

**Pontos de Poder:** Kung Fu 3; Outros 4

Mestres da filosofia Zen são capazes de agir mais rápido que o pensamento. Os mestres se tornam parte do fluxo natural do

mundo, logo, suas ações não meramente respondem a alguma força exterior, mas passam a existir conforme são necessárias.

**Sistema:** o jogador pode selecionar três Cartas de Combate do maço do personagem. Ele deve então esperar até que todos os outros tenham se movido e feito seus ataques naquele turno. No fim do turno, o jogador pode selecionar uma das três Cartas de Combate e usá-la imediatamente como ação do personagem.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** Veja descrição acima

**Dano:** Veja descrição acima

**Movimento:** Veja descrição acima

# BONUS STAGE

No Bonus Stage desse artigo especial de natal da Shin Bushi, resolvi fazer uma surpresa a todos, a muito tempo tinha notado folheando meus suplementos de Street Fighter que a White Wolf deixou escapar algumas erratas em alguns livros. Acreditem, existem manobras listadas em algumas fichas de NPC's que simplesmente não existem na gama de manobras de todos os livros da série. Na verdade elas são três, e uma eu me baseei no WoD: COMBAT®, que curiosamente continha tal manobra as outras duas criei, pois na verdade são apenas variantes de outras manobras já existentes.

Atenção: Essas manobras a seguir não são oficiais, foram adaptadas por mim, por uma razão tão óbvia que não me disponho a explicar.

## MANOBRAS PERDIDAS

### CHUTE

#### JUMPING KICK (FLYING KICK)

(encontrado na ficha do NPC Blade no Secret of Shadaloo, pág. 31).

**Pré-requisitos:** Chute •••, Esportes •••, Jump

**Pontos de poder:** Qualquer estilo 3

O Lutador se lança no ar com um pé à frente rumo a seu oponente. Ele termina seu movimento com um poderoso chute, normalmente na cabeça ou no meio do oponente.

**Sistema:** O Jumping Kick é uma manobra aérea.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +0

**Dano:** +1

**Movimento:** +2

#### LONG FOOT SWEEP

(encontrado na ficha do NPC Corona no Secret of Shadaloo, pág. 40)

**Pré-requisitos:** Chute ••, Esportes •, Foot Sweep

**Pontos de poder:** Capoeira1 Qualquer estilo2

Basicamente essa manobra é uma variante ou melhoria do tradicional Foot Sweep. A diferença entre as duas manobras é basicamente o seu alcance, ao executar o Long Foot Sweep o Lutador não somente se agacha e tenta passar uma rasteira em seu oponente, ele ao executar a Manobra praticamente se deita no chão a fim de conseguir mais alcance, chegando algumas vezes até a deslizar alguns metros para alcançar as pernas de seu oponente.

**Sistema:** O Long Foot Sweep é considerada uma manobra de agachamento, e caso seja executada com sucesso o oponente sofre um knockdown (derrubado) assim como num Foot Sweep. A diferença entre Foot Sweep e Long Foot Sweep esta em dois pontos, primeiramente ele pode ser usado para se esquivar de manobras aéreas e projéteis e seu alcance é um pouco maior. O lutador poderá escolher em concluir todo o movimento da Manobra ou apenas se mover o necessário para varrer as pernas de seu oponente. Caso se mova sempre terminará o movimento um hexágono anterior até onde alcançou com suas pernas.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** +3

**Movimento:** +2 (leia acima)

## BLOQUEIO

### RIPOSTE (DEFLECTING KICK)

(encontrado na ficha do NPC Jacques Desroche no Contenders, pág. 16)

**Pré-requisitos:** Bloqueio ●●●, Chute ●, Kick Defense

**Pontos de Poder:** Wushu, Savate 1, Kung Fu 2; Outros 3

O WuShu é um dos poucos estilos que tem essa incrível e surpreendente técnica em seu arsenal e muito conhecido por seus incríveis contra-golpes. O Lutador ao ver que seu oponente está se aproximando com um chute, ele contra-ataca com um chute seu desviando e aproveitando o movimento para chutá-lo. O Oponente tem sua perna praticamente aparada no ar antes que tome força e poder, e quase sem perceber é atingido com um contra-chute do Lutador.

**Sistema:** o lutador deve interromper uma manobra de Chute do oponente. O oponente testa dano para seu Chute, mesmo tendo sido interrompido. O lutador ganha o total da sua Absorção de Bloqueio para absorver o dano do oponente. O bloqueio da manobra é útil apenas contra chutes; se o oponente usa qualquer outra Técnica, o lutador não ganha nenhum bônus de bloqueio para seu total de Absorção (mas ainda pode atingir o oponente com o seu contra-chute).

Uma vez que o oponente tenha feito seu dano, o lutador imediatamente o atinge com seu contra-chute, a menos que ele tenha sido atordoado (dizzied), jogado para trás ou derrubado (knocked down). O lutador calcula o dano usando sua Técnica de Chute.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +1

**Dano:** +1

**Movimento:** Nenhum