



STREET FIGHTER

Guia do Circuito

NESTE LIVRO, VOCÊS TERÃO
LUTADORES DE VÁRIOS POSTOS COM
MANOBRAS CALCULADAS PARA USAREM
EM QUALQUER CAMPANHA DE STREET
FIGHTER.

ESTE LIVRO É TUDO O O QUE O
CONTENDERS DEVERIA TER SIDO: UM
COMPANHEIRO DO NARRADOR, COMO
COMPÊNDIOS DE MONSTROS DE
OUTROS RPGS.

COM ELE, O NARRADOR NÃO TERÁ
NENHUM TRABALHO EM DEIXAR SEUS
JOGADORES IREM AO ENCONTRO DO
MAIS FORTE!

CRÉDITOS

- **Escrito por:** Eric "Musashi" Souza e Gabriel Tabatcheik.
- **Profissões revisadas por:** Odmir Fortes.
- **Arte da capa:** Daigo Ikeno (Capcom)
- **Artes internas:** Capcom, Pixabay
- **Apoio com o combate solo:** Felipe Daen

As imagens utilizadas pertencem à Capcom, assim como tudo o que remete a **Street Fighter** e aos personagens apresentados, como também nomes de manobras, artefatos e antecedentes.

O sistema utilizado na adaptação pertence à White Wolf, e, para que o jogo seja perfeitamente desfrutado, faz-se necessário o livro básico de Street Fighter: O Jogo de RPG, publicado no Brasil pela Editora Trama pelo conjunto das revistas Dragão Brasil Especial #9, #11 e #13, ou ainda, em um só livro, na edição #24, além de seus suplementos, ou da Edição de 20 anos, que podem ser baixados em: <http://www.sfrpg.com.br/shotokan/>



ÍNDICE

CAPÍTULO 1: PRÓLOGO	3 - 4
CAPÍTULO 2: LUTADORES DO CIRCUITO	5 - 112
CAPÍTULO 3: LUTADORES ÚNICOS	113 - 184
APÊNDICE A: MASCOTES!	185 - 188
APÊNDICE B: JOGO DE TABULEIRO	189 - 192

Capítulo 1:

Prólogo

O *Guia do Circuito* é uma coletânea de personagens de vários postos de todos os estilos apresentados ao longo dos suplementos de **Street Fighter: O Jogo de RPG**. São apresentadas duas versões de cada estilo, com construções no Posto 1, no Posto 4 e no Posto 7.

As fichas apresentadas são simples, apresentando Atributos Físicos, Atributos Mentais, Técnicas, Chi, Força de Vontade, Saúde, Combos e suas Manobras Básicas e Especiais com características calculadas. Portanto, são fichas rápidas para qualquer Narrador utilizar em suas crônicas.

Além das fichas dos estilos de luta, também são apresentadas fichas de Híbridos Animais e Elementais, conforme os estilos que apresentam afinidade com esses Antecedentes Únicos, e novamente construídas no Posto 1, Posto 4 e Posto 7.

As fichas são propositadamente simples, para que cada Narrador as utilize como e quando achar melhor, poupando-lhe o trabalho de precisar construir NPCs para torneios, para cenas de ação aleatórias, ou para improvisos - como, por exemplo, quando os jogadores resolvem passear pela cidade e desafiar lutadores de alguma academia famosa.

As fichas foram montadas conforme as regras oficiais, inclusive com a errata de Andrew Lucas para os pré-requisitos do Displacement. A versão utilizada para o Cartwheel Kick foi a errata de Steve Wieck, que é mais popular na comunidade.

Caso haja desejo de adotar a errata que Andrew Lucas apresentou em 2020, basta adicionar +1 Velocidade, +2 Movimento, e considerar que o dano não aumenta pelos hexágonos movidos antes do golpe, mas é rolado duas vezes.

MODIFICAÇÕES NAS FICHAS

As fichas apresentadas contemplam lutadores de Posto 1, Posto 4 e Posto 7. Contudo, é possível que Narradores precisem realizar alterações nesses personagens, para

postos intermediários. Nesses casos, as possíveis soluções são simples:

- Atributos: reduzir um Posto significa reduzir um ponto nos Atributos Físicos e Mentais. Para não precisar recalculer as Manobras do quadro, é preferível que essa redução se dê em Vigor e Percepção. Da mesma forma, aumentar um Posto significa aumentar um ponto em Atributos Físicos e Mentais, o que é recomendado que se faça nos mesmos Atributos (Vigor e Percepção).
- Técnicas: reduzir um Posto significa reduzir 2 pontos em Técnicas. O Narrador pode considerar que o personagem tem -1 Movimento (-1 Esportes) e -1 Absorção (-1 Bloqueio), para facilitar o seu trabalho. De mesmo modo, aumentar um Posto resulta em +1 nesses dois modificadores de combate, representando +1 em Esportes e Bloqueio.
- Manobras e Combos: reduzir um Posto significa perder um combo de três manobras, ou dois combos de duas manobras. Da mesma forma, aumentar um Posto significa ganhar um combo de três manobras, ou dois combos de duas manobras.
- Chi e Força de Vontade: reduzir um Posto significa perder 1 ponto em Chi ou Força de Vontade, a critério do Narrador. Da mesma forma, subir um Posto significa ganhar um ponto em Chi ou Força de Vontade.
- Saúde: reduzir um Posto equivale a perder um ponto em Saúde, e subir um Posto equivale a ganhar um ponto em Saúde.

Assim, portanto:

- Descer um Posto: -1 em Vigor e Percepção, -1 em Bloqueio e Esportes, -1 ou -2 combos, -1 em Chi/Força de Vontade, -1 em Saúde.
- Subir um posto: +1 em Vigor e Percepção, +1 em Bloqueio e Esportes, +1 ou +2 combos, +1 em Chi/Força de Vontade, +1 em Saúde.

A melhor escolha sempre é o ajuste mais próximo. Se a intenção é criar um personagem de Posto 2, basta subir um Posto 1; se for para criar um Posto 3, melhor descer um Posto 4, e assim por diante.

OPONENTES MAIS FRACOS

As fichas, em geral, são otimizadas. Mas nem sempre o Narrador quer complicar para os jogadores. Especialmente em Postos mais baixos e fases iniciais de torneios, os inimigos acabam sendo mais fracos. Para esses momentos menos tensos, utilize as fichas sem seus Combos.

REALIZAÇÃO DE TESTES

Os personagens deste livro são fichas rápidas genéricas para o Narrador utilizar. Ele lhes dará nomes, conceitos e toques de interpretação. Por isso, eles não possuem Atributos Sociais, Habilidades, Antecedentes ou Renome. Em situações de combate (ou também em cenas fora dele), porém, esses personagens podem ser obrigados a realizar testes. Existem Manobras Especiais que pedem para testar Atributos Sociais e Habilidades. Nesses casos, o Narrador pode proceder de duas formas:

- Testar com o dobro do valor do Atributo. Isso é interessante para testes de Atributos Físicos ou Mentais + alguma Habilidade. Por exemplo: se um lutador sofre um Entrancing Cobra, ele rola Raciocínio x 2 para resistir.
- Utilizar o Posto do personagem como parada de dados. Para testes envolvendo Atributos Sociais, essa é uma boa saída. Por exemplo: se um lutador de Posto 4 pretende intimidar um personagem jogador, ele rola 4 dados, como se fosse sua parada de Carisma + Intimidação.

EXPANSÃO DAS FICHAS

Nada impede que os Narradores utilizem essas fichas simples para expandi-las para criar coadjuvantes e antagonistas mais profundos. Nesses casos, eles podem querer adicionar Habilidades a esses personagens. Podem

ser utilizados kits de profissões e conceitos com essa finalidade, conforme as orientações a seguir:

- Artista: Lábria ou Reparos ***, Perspicácia ***, Disfarce ou Publicidade **, Estilos ou Mistérios **
- Programador/desenvolvedor: Computador ***, Administrar, Ciência ou Reparos ***, Finanças **, Publicidade **
- Executivo: Finanças ***, Intimidação ou Lábria ***, Perspicácia **, Administrar ou Direito **
- Investigador: Investigação ***, Perspicácia ***, Procurar **, Mistérios **
- Junkie: Manha ***, Furtividade ***, Perspicácia ou Segurança **, Lábria **
- Mafioso: Lábria ***, Manha ***, Intimidação ou Segurança **, Interrogação ou Liderança **
- Acadêmico (de humanas): Administrar, Direito, Finanças, Instrução ou Publicidade ** (escolha duas), (escolha outra da lista anterior) **, Lábria **
- Acadêmico (de exatas/biológicas): Ciência, Computador, Instrução ou Medicina ** (escolha duas), (escolha outra da lista anterior) **, Lábria **
- Socialite: Administrar ou Lábria ***, Finanças ***, Perspicácia **, Computador ou Publicidade **
- Veterano: Prontidão ou Perspicácia ***, Sobrevivência ***, Furtividade **, Liderança ou Segurança **

SORTEIO DE LUTADORES

É possível também que o Narrador monte desafios de forma aleatória, sorteando adversários para seus jogadores. Basta rolar 1d100 e comparar com a tabela apresentada na última página deste livro.

O Narrador rola 2d10 (de preferência, de cores diferentes), um para a dezena e outro para a unidade. Um resultado 00 significa 100. Em seguida, ele escolhe a versão do lutador (Posto 1, 4 ou 7) condizente com seus jogadores e faz o ajuste, se necessário, para postos intermediários.

Se o Narrador quiser sortear um Mascote para um lutador escolhido, basta rolar 1d10, conforme os 10 mascotes apresentados. O Narrador ainda pode rolar 1d10 para sortear uma das profissões apresentadas acima, caso queira expandir as fichas.



Capítulo 2:

Lutadores do Circuito

AIKIDÔ

São encontrados no mundo inteiro, mas Japão e EUA têm a maioria. O Aikido é uma comunidade aberta e solidária, com muitos clubes e suas próprias leis. Novos alunos são sempre bem-vindos.

Quase todo mundo que queira aprender a arte é aceito. Aikidô é um esporte popular e cursos podem ser encontrados através de aulas de auto-defesa ou universidades, bem como escolas de Aikidô. Estudar em uma escola é geralmente necessário para se tornar um faixa preta.

Conceitos: filósofos, místicos, mães trabalhadoras, atletas, estudantes.

Lema: “Água flui tomando qualquer forma ou curso, mas é sempre coerente com sua própria natureza. Seja sensível ao fluxo e ao movimento do seu corpo e você vai alcançar o conhecimento sobre a sua própria natureza.”



AIKIDÔ A					AIKIDÔ B				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●○○○○	Chi		
Chute	●●●○○		●●●●●○○○○○		Chute	●○○○○		●●●●●○○○○○	
Bloqueio	○○○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●○○○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade			Apresamento	●●●○○	Força de Vontade		
Esportes	●●○○○		●●●○○○○○○○○○		Esportes	●●○○○		●●●○○○○○○○○○	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	6	3	2	
Strong					Strong	4	5	2	
Fierce					Fierce	3	7	1	
Short	5	6	2		Short	5	4	2	
Forward	4	8	1		Forward	4	6	1	
Roundhouse	2	10	1		Roundhouse	2	8	1	
Bloqueio					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	6	1		Apresamento	4	6	1	
Movimento	7	-	5		Movimento	7	-	5	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção
Slide Kick	3	9	3	Knockdown	Arm/Wrist Lock	4	6	2	Apresamento Sustentado, knockdown
Pin	3	8/6	3/0	Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV	Push	5	-	1	Apresamento, arremessa Força + Apresamento hexes, Knockdown
					Back Roll Throw	3	10	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
					Throw	2	8	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Combos: Slide Kick para Pin, Slide Kick para Slide Kick					Combos: Bloqueio para Arm/Wrist Lock, Bloqueio para Back Roll Throw				

AIKIDÔ A					AIKIDÔ B				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●○○○○○		Soco	●●○○○	Chi	●●●●●○○○○○	
Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□		Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●○○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○		Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○	
Apresamento	●●●●○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	6	5	3	
Strong					Strong	4	7	3	
Fierce					Fierce	3	9	2	
Short	5	7	3		Short	5	6	3	
Forward	4	9	2		Forward	4	8	2	
Roundhouse	2	11	2		Roundhouse	2	10	2	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	7	1		Apresamento	4	8	1	
Movimento	7	-	6		Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Slide Kick	3	10	4	Knockdown	Arm/Wrist Lock	4	8	2	Apresamento Sustentado, knockdown
Pin	3	9/7	4/0	Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV	Push	5	-	1	Apresamento, arremessa Força + Apresamento hexes, Knockdown
Improved Pin	4	9/8	4/2	Apresamento Sustentado, Pega no hex adjacente, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV	Back Roll Throw	3	12	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Telepathy	-	-	-	1 Chi, comunica entre turnos com Foco colegas	Throw	2	10	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Mind Reading	-	-	-	1 Chi, teste resistido de FV entre turnos para ver duas possíveis cartas para o próximo turno	Grappling Defense	8	-	2	Absorva Apresamentos com Apresamento
					Slide Kick	3	9	4	Knockdown
					Drunken Monkey Roll	7	-	5	Agachamento, Esquiva de projéteis
Combos: Slide Kick para Pin, Slide Kick para Slide Kick, Bloqueio para Improved Pin, Jump para Slide Kick					Combos: Bloqueio para Arm/Wrist Lock, Bloqueio para Back Roll Throw, Grappling Defense para Arm/Wrist Lock, Push para Slide Kick				

AIKIDÔ A					AIKIDÔ B				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●●○○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●●○○○○	
Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□		Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Bloqueio	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○	
Apresamento	●●●●●		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Short	6	8	4		Jab	7	7	3	
Forward	5	10	3		Strong	5	9	3	
Roundhouse	3	12	3		Fierce	4	11	2	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Short	6	6	3	
Apresamento	5	9	1		Forward	5	8	2	
Movimento	8	-	7		Roundhouse	3	10	2	
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Slide Kick	4	11	5	Knockdown	Apresamento	5	8	1	
Pin	4	11/9	5/0	Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV	Movimento	8	-	6	
Improved Pin	5	11/10	5/2	Apresamento Sustentado, Pega no hex adjacente, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV	Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção
Telepathy	-	-	-	1 Chi, comunica entre turnos com Foco colegas	Arm/Wrist Lock	5	8	2	Apresamento Sustentado, knockdown
Mind Reading	-	-	-	1 Chi, teste resistido de FV entre turnos para ver duas possíveis cartas para o próximo turno	Push	6	-	1	Apresamento, arremessa Força + Apresamento hexes, Knockdown
Grappling Defense	9	-	3	Absorva Apresamentos com Apresamento	Back Roll Throw	4	12	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Throw	3	11	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown	Throw	3	10	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Air Throw	7	14	4	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar	Grappling Defense	9	-	2	Absorva Apresamentos com Apresamento
Breakfall	-	-	-		Slide Kick	4	9	4	Knockdown
Combos: Slide Kick para Pin, Slide Kick para Slide Kick, Bloqueio para Improved Pin, Jump para Slide Kick, Grappling Defense para Improved Pin, Jump para Improved Pin					Combos: Bloqueio para Arm/Wrist Lock, Bloqueio para Back Roll Throw, Grappling Defense para Arm/Wrist Lock, Push para Slide Kick, Dim Mak para Dim Mak (dizzy)				

BARAQAH

A maioria dos Mestres Baraqah são sufis – muçulmanos místicos que cultivam uma profunda comunhão com o divino. Treinar Baraqah tradicionalmente inclui o estudo das escrituras islâmicas, caligrafia e outras artes, bem como a hora da oração e meditação. As turmas de Baraqah são separadas por sexo, com homens e mulheres sendo ensinados separadamente.

Baraqah raramente é ensinado fora do mundo islâmico. As melhores escolas podem ser encontradas na Pérsia e na Ásia Menor, embora alguns rumores são de que permaneça na Espanha.

Quase todos os lutadores de Baraqah são muçulmanos, quer se trate de África, Malásia, ou Oriente Médio. Apenas os espiritualmente mais disciplinados são autorizados a avançar para o mais alto nível do estilo.

Conceitos: sufis, místicos, peregrinos

Lema: “Você tem que aprender humildade. Baraqah não vem de nós, mas do céu. Só dominando nosso próprio ego e sentimentos é que o Baraqah pode fluir através de nós.”



BARAQAH A					BARAQAH B																																																																																																																																																																																																												
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																																												
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																																									
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○																																																																																																																																																																																																									
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●○○																																																																																																																																																																																																									
Soco	●●●○○	Chi	●●●●○○○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																									
Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□		Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○		Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																									
Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Esportes	●●●○○				Esportes	●●○○○																																																																																																																																																																																																											
Foco	○○○○○				Foco	○○○○○																																																																																																																																																																																																											
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																												
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																												
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>6</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>4</td><td>6</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>3</td><td>8</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>1</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>3</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Spinning Back Fist</td><td>2</td><td>8</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Spinning Knuckle</td><td>2</td><td>7</td><td>7</td><td>Role o dano duas vezes, Esquiva de projéteis, 1 FV</td></tr> <tr><td>Dislocate Limb</td><td>2</td><td>8</td><td>5</td><td>Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>1</td><td>9</td><td>2</td><td>Agachamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Monkey Grab Punch</td><td>1</td><td>8</td><td>5</td><td>Ignora bloqueios</td></tr> <tr><td>Sleeper</td><td>2</td><td>10</td><td>1</td><td>1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	6	4		Strong	3	8	4		Fierce	2	10	3		Short	4	6	4		Forward	3	8	3		Roundhouse	1	10	3		Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	3	7	1		Movimento	6	-	7		Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção	Spinning Back Fist	2	8	5		Spinning Knuckle	2	7	7	Role o dano duas vezes, Esquiva de projéteis, 1 FV	Dislocate Limb	2	8	5	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar	Foot Sweep	1	9	2	Agachamento, Knockdown	Monkey Grab Punch	1	8	5	Ignora bloqueios	Sleeper	2	10	1	1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos																					<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>4</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>3</td><td>9</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>1</td><td>11</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>3</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Wounded Knee</td><td>1</td><td>10</td><td>2</td><td>-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos</td></tr> <tr><td>Dislocate Limb</td><td>2</td><td>9</td><td>4</td><td>Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar</td></tr> <tr><td>Maka Wara</td><td>-</td><td>6</td><td>-</td><td>Dano ao bloquear</td></tr> <tr><td>Sleeper</td><td>2</td><td>11</td><td>1</td><td>1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	4	7	3		Forward	3	9	2		Roundhouse	1	11	2		Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	3	8	1		Movimento	6	-	6		Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção	Wounded Knee	1	10	2	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos	Dislocate Limb	2	9	4	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar	Maka Wara	-	6	-	Dano ao bloquear	Sleeper	2	11	1	1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos																				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																													
Jab	5	6	4																																																																																																																																																																																																														
Strong	3	8	4																																																																																																																																																																																																														
Fierce	2	10	3																																																																																																																																																																																																														
Short	4	6	4																																																																																																																																																																																																														
Forward	3	8	3																																																																																																																																																																																																														
Roundhouse	1	10	3																																																																																																																																																																																																														
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																													
Apresamento	3	7	1																																																																																																																																																																																																														
Movimento	6	-	7																																																																																																																																																																																																														
Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																													
Spinning Back Fist	2	8	5																																																																																																																																																																																																														
Spinning Knuckle	2	7	7	Role o dano duas vezes, Esquiva de projéteis, 1 FV																																																																																																																																																																																																													
Dislocate Limb	2	8	5	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar																																																																																																																																																																																																													
Foot Sweep	1	9	2	Agachamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																													
Monkey Grab Punch	1	8	5	Ignora bloqueios																																																																																																																																																																																																													
Sleeper	2	10	1	1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos																																																																																																																																																																																																													
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																													
Jab																																																																																																																																																																																																																	
Strong																																																																																																																																																																																																																	
Fierce																																																																																																																																																																																																																	
Short	4	7	3																																																																																																																																																																																																														
Forward	3	9	2																																																																																																																																																																																																														
Roundhouse	1	11	2																																																																																																																																																																																																														
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																													
Apresamento	3	8	1																																																																																																																																																																																																														
Movimento	6	-	6																																																																																																																																																																																																														
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																													
Wounded Knee	1	10	2	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos																																																																																																																																																																																																													
Dislocate Limb	2	9	4	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar																																																																																																																																																																																																													
Maka Wara	-	6	-	Dano ao bloquear																																																																																																																																																																																																													
Sleeper	2	11	1	1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos																																																																																																																																																																																																													
Combos: Spinning Knuckle para SpinningKnuckle (dizzy), Bloqueio para Spinning Knuckle, Dislocate Limb para Sleeper					Combos: Dislocate Limb para Wounded Knee (dizzy), Bloqueio para Wounded Knee (dizzy), Bloqueio para Sleeper																																																																																																																																																																																																												

BARAQAH A					BARAQAH B																																																																																																																																																																																																																	
Posto 7					Posto 7																																																																																																																																																																																																																	
Força	●●●●●	Percepção	●●●●○	Força	●●●●○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																																															
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●●○	Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○																																																																																																																																																																																																															
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●○○	Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●																																																																																																																																																																																																															
Soco	●●●○○	Chi	●●●●●●●●○○○	Soco	●●●○○	Chi	●●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																																															
Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□	Chute	●●●○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																															
Bloqueio	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○	Bloqueio	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																															
Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□□□	Apresamento	●●●●●		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																															
Esportes	●●●○○			Esportes	●●●○○																																																																																																																																																																																																																	
Foco	●●●●●			Foco	○○○○○																																																																																																																																																																																																																	
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																																	
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																																	
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																	
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>4</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>3</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>1</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>3</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Spinning Back Fist</td><td>2</td><td>9</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Spinning Knuckle</td><td>2</td><td>8</td><td>7</td><td>Role o dano duas vezes, Esquiva de projéteis, 1 FV</td></tr> <tr><td>Dislocate Limb</td><td>2</td><td>9</td><td>5</td><td>Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>1</td><td>10</td><td>2</td><td>Agachamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Monkey Grab Punch</td><td>1</td><td>9</td><td>5</td><td>Ignora bloqueios</td></tr> <tr><td>Sleeper</td><td>2</td><td>11</td><td>1</td><td>1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos</td></tr> <tr><td>Ghost Form</td><td>4</td><td>-</td><td>4</td><td>2 Chi iniciais, 1 Chi para manter ativo</td></tr> <tr><td>Kick Defense</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas</td></tr> <tr><td>Punch Defense</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas</td></tr> <tr><td>Deflecting Punch</td><td>5</td><td>8</td><td>-</td><td>Absorção contra socos</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	7	4		Strong	3	9	4		Fierce	2	11	3		Short	4	7	4		Forward	3	9	3		Roundhouse	1	11	3		Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	3	8	1		Movimento	6	-	7		Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção	Spinning Back Fist	2	9	5		Spinning Knuckle	2	8	7	Role o dano duas vezes, Esquiva de projéteis, 1 FV	Dislocate Limb	2	9	5	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar	Foot Sweep	1	10	2	Agachamento, Knockdown	Monkey Grab Punch	1	9	5	Ignora bloqueios	Sleeper	2	11	1	1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos	Ghost Form	4	-	4	2 Chi iniciais, 1 Chi para manter ativo	Kick Defense	7	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas	Punch Defense	7	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Deflecting Punch	5	8	-	Absorção contra socos	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>6</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Wounded Knee</td><td>2</td><td>11</td><td>3</td><td>-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos</td></tr> <tr><td>Dislocate Limb</td><td>3</td><td>10</td><td>5</td><td>Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar</td></tr> <tr><td>Maka Wara</td><td>-</td><td>6</td><td>-</td><td>Dano ao bloquear</td></tr> <tr><td>Sleeper</td><td>3</td><td>12</td><td>1</td><td>1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos</td></tr> <tr><td>Monkey Grab Punch</td><td>2</td><td>8</td><td>5</td><td>Ignora bloqueios</td></tr> <tr><td>Grappling Defense</td><td>8</td><td>-</td><td>3</td><td>Absorva Apresamentos com Apresamento</td></tr> <tr><td>Punch Defense</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas</td></tr> <tr><td>Deflecting Punch</td><td>6</td><td>7</td><td>-</td><td>Absorção contra socos</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> </tbody> </table> <p>Combos: Dislocate Limb para Wounded Knee (dizzy), Bloqueio para Wounded Knee (dizzy), Bloqueio para Sleeper, Deflecting Punch para Sleeper, Deflecting Punch para Wounded Knee</p>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	6	4		Strong	4	8	4		Fierce	3	10	3		Short	5	8	4		Forward	4	10	3		Roundhouse	2	12	3		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	8	1		Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Wounded Knee	2	11	3	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos	Dislocate Limb	3	10	5	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar	Maka Wara	-	6	-	Dano ao bloquear	Sleeper	3	12	1	1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos	Monkey Grab Punch	2	8	5	Ignora bloqueios	Grappling Defense	8	-	3	Absorva Apresamentos com Apresamento	Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Deflecting Punch	6	7	-	Absorção contra socos	Kippup	-	-	-	
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																		
Jab	5	7	4																																																																																																																																																																																																																			
Strong	3	9	4																																																																																																																																																																																																																			
Fierce	2	11	3																																																																																																																																																																																																																			
Short	4	7	4																																																																																																																																																																																																																			
Forward	3	9	3																																																																																																																																																																																																																			
Roundhouse	1	11	3																																																																																																																																																																																																																			
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																																		
Apresamento	3	8	1																																																																																																																																																																																																																			
Movimento	6	-	7																																																																																																																																																																																																																			
Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																		
Spinning Back Fist	2	9	5																																																																																																																																																																																																																			
Spinning Knuckle	2	8	7	Role o dano duas vezes, Esquiva de projéteis, 1 FV																																																																																																																																																																																																																		
Dislocate Limb	2	9	5	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar																																																																																																																																																																																																																		
Foot Sweep	1	10	2	Agachamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																																		
Monkey Grab Punch	1	9	5	Ignora bloqueios																																																																																																																																																																																																																		
Sleeper	2	11	1	1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos																																																																																																																																																																																																																		
Ghost Form	4	-	4	2 Chi iniciais, 1 Chi para manter ativo																																																																																																																																																																																																																		
Kick Defense	7	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas																																																																																																																																																																																																																		
Punch Defense	7	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas																																																																																																																																																																																																																		
Deflecting Punch	5	8	-	Absorção contra socos																																																																																																																																																																																																																		
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																		
Jab	6	6	4																																																																																																																																																																																																																			
Strong	4	8	4																																																																																																																																																																																																																			
Fierce	3	10	3																																																																																																																																																																																																																			
Short	5	8	4																																																																																																																																																																																																																			
Forward	4	10	3																																																																																																																																																																																																																			
Roundhouse	2	12	3																																																																																																																																																																																																																			
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																																		
Apresamento	4	8	1																																																																																																																																																																																																																			
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																																																			
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																		
Wounded Knee	2	11	3	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos																																																																																																																																																																																																																		
Dislocate Limb	3	10	5	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar																																																																																																																																																																																																																		
Maka Wara	-	6	-	Dano ao bloquear																																																																																																																																																																																																																		
Sleeper	3	12	1	1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos																																																																																																																																																																																																																		
Monkey Grab Punch	2	8	5	Ignora bloqueios																																																																																																																																																																																																																		
Grappling Defense	8	-	3	Absorva Apresamentos com Apresamento																																																																																																																																																																																																																		
Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas																																																																																																																																																																																																																		
Deflecting Punch	6	7	-	Absorção contra socos																																																																																																																																																																																																																		
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																																																			
<p>Combos: Spinning Knuckle para SpinningKnuckle (dizzy), Bloqueio para Spinning Knuckle, Dislocate Limb para Sleeper</p>																																																																																																																																																																																																																						

BOXE OCIDENTAL

Há academias de boxe em todas as grandes cidades, mas boxeadores mais sérios precisam encontrar personal trainers e treinadores.

O Boxe é um esporte profissional predominantemente masculino, mas cada vez mais mulheres estão se unindo a ele. Muitas mulheres que não conseguem encontrar oportunidades nos ringues profissionais se voltam para o circuito Street Fighter para competir. Muitos boxeadores vêm de áreas empobrecidas.

Conceito: valentão de rua; campeão mundial; marombeiro

Lema: “Você acha que é alguém especial com todas essas manobras ‘chop suey’? Vamos ver como você se sai numa luta pra valer no ringue.”



BOXE A					BOXE B																																																																																																																																																																																																		
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																																		
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																															
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																															
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																															
Soco	●●●●○	Chi	●●●○○○○○○○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●●○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																															
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Bloqueio	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Bloqueio	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																															
Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																		
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																		
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>6</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Lunging Punch</td><td>5</td><td>8</td><td>5</td><td>Agachamento, apenas Kick Defense defende</td></tr> <tr><td>Head Bite</td><td>6</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Rekka Ken</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 FV, +3 Vel a Soco Básico</td></tr> <tr><td>Jumping Shoulder Butt</td><td>5</td><td>10</td><td>3</td><td>Aérea, Esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	6	4		Strong	5	8	4		Fierce	4	10	3		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	5	6	1		Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Lunging Punch	5	8	5	Agachamento, apenas Kick Defense defende	Head Bite	6	9	1	Apresamento Sustentado	Rekka Ken	-	-	-	1 FV, +3 Vel a Soco Básico	Jumping Shoulder Butt	5	10	3	Aérea, Esquiva de projéteis	Kippup	-	-	-																	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>6</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Head Butt</td><td>5</td><td>10</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td>Punch Defense</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas</td></tr> <tr><td>Deflecting Punch</td><td>7</td><td>7</td><td>-</td><td>Absorção contra socos</td></tr> <tr><td>Power Uppercut</td><td>4</td><td>10</td><td>1</td><td>Knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Hyper Fist</td><td>6</td><td>7</td><td>1</td><td>1 FV, Role três vezes</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	6	4		Strong	5	8	4		Fierce	4	10	3		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	5	6	1		Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Head Butt	5	10	0		Punch Defense	9	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Deflecting Punch	7	7	-	Absorção contra socos	Power Uppercut	4	10	1	Knockdown em aéreas	Hyper Fist	6	7	1	1 FV, Role três vezes															
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																			
Jab	7	6	4																																																																																																																																																																																																				
Strong	5	8	4																																																																																																																																																																																																				
Fierce	4	10	3																																																																																																																																																																																																				
Short																																																																																																																																																																																																							
Forward																																																																																																																																																																																																							
Roundhouse																																																																																																																																																																																																							
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																			
Apresamento	5	6	1																																																																																																																																																																																																				
Movimento	8	-	7																																																																																																																																																																																																				
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																			
Lunging Punch	5	8	5	Agachamento, apenas Kick Defense defende																																																																																																																																																																																																			
Head Bite	6	9	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																			
Rekka Ken	-	-	-	1 FV, +3 Vel a Soco Básico																																																																																																																																																																																																			
Jumping Shoulder Butt	5	10	3	Aérea, Esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																																			
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																																				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																			
Jab	7	6	4																																																																																																																																																																																																				
Strong	5	8	4																																																																																																																																																																																																				
Fierce	4	10	3																																																																																																																																																																																																				
Short																																																																																																																																																																																																							
Forward																																																																																																																																																																																																							
Roundhouse																																																																																																																																																																																																							
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																			
Apresamento	5	6	1																																																																																																																																																																																																				
Movimento	8	-	7																																																																																																																																																																																																				
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																			
Head Butt	5	10	0																																																																																																																																																																																																				
Punch Defense	9	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas																																																																																																																																																																																																			
Deflecting Punch	7	7	-	Absorção contra socos																																																																																																																																																																																																			
Power Uppercut	4	10	1	Knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																																			
Hyper Fist	6	7	1	1 FV, Role três vezes																																																																																																																																																																																																			
Combos: Bloqueio para Head Bite, Head Bite para Head Bite, Lunging Punch para Head Bite, Head Bite para Lunging Punch (dizzy)					Combos: Deflecting Punch para Head Butt (dizzy), Bloqueio para Head Butt, Deflecting Punch para Hyper Fist (dizzy), Bloqueio para Hyper Fist (dizzy)																																																																																																																																																																																																		

BOXE A					BOXE B																																																																																																																																																																																																							
Posto 7					Posto 7																																																																																																																																																																																																							
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																																				
Destreza	●●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																																				
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●																																																																																																																																																																																																				
Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●●○○○○○		Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																																				
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	●●●●●	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Bloqueio	●●●●●	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																				
Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Esportes	●●●●●				Esportes	●●●●●																																																																																																																																																																																																						
Foco	●●○○○				Foco	●●○○○																																																																																																																																																																																																						
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																							
●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																							
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>8</td><td>7</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>6</td><td>9</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>11</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>10</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>6</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>9</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>9</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Lunging Punch</td><td>6</td><td>9</td><td>6</td><td>Agachamento, apenas Kick Defense defende</td></tr> <tr><td>Head Bite</td><td>7</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Rekka Ken</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 FV, +3 Vel a Soco Básico</td></tr> <tr><td>Jumping Shoulder Butt</td><td>6</td><td>11</td><td>4</td><td>Aérea, Esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td>Toughskin</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, +2 Absorção</td></tr> <tr><td>Turn Punch</td><td>5</td><td>12</td><td>2</td><td>1 FV, 2º turno +1 dan, 3º turno +1 vel e +2 dan, 4º turno +2 vel e +3 dan</td></tr> <tr><td>Punch Defense</td><td>10</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	8	7	5		Strong	6	9	5		Fierce	4	11	4		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	6	6	1		Movimento	9	-	8		Jump	9	-	5	Aérea, Interrupção	Lunging Punch	6	9	6	Agachamento, apenas Kick Defense defende	Head Bite	7	9	1	Apresamento Sustentado	Rekka Ken	-	-	-	1 FV, +3 Vel a Soco Básico	Jumping Shoulder Butt	6	11	4	Aérea, Esquiva de projéteis	Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção	Turn Punch	5	12	2	1 FV, 2º turno +1 dan, 3º turno +1 vel e +2 dan, 4º turno +2 vel e +3 dan	Punch Defense	10	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Kippup	-	-	-		<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>8</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>10</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>12</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Head Butt</td><td>5</td><td>12</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td>Punch Defense</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas</td></tr> <tr><td>Deflecting Punch</td><td>7</td><td>9</td><td>-</td><td>Absorção contra socos</td></tr> <tr><td>Power Uppercut</td><td>4</td><td>12</td><td>1</td><td>Knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Hyper Fist</td><td>6</td><td>9</td><td>1</td><td>1 FV, Role três vezes</td></tr> <tr><td>Brain Cracker</td><td>5</td><td>11</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Turn Punch</td><td>4</td><td>13</td><td>2</td><td>1 FV, 2º turno +1 dan, 3º turno +1 vel e +2 dan, 4º turno +2 vel e +3 dan</td></tr> <tr><td>Jumping Shoulder Butt</td><td>5</td><td>12</td><td>4</td><td>Aérea, Esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	8	5		Strong	5	10	5		Fierce	4	12	4		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	8	-	8		Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção	Head Butt	5	12	0		Punch Defense	9	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Deflecting Punch	7	9	-	Absorção contra socos	Power Uppercut	4	12	1	Knockdown em aéreas	Hyper Fist	6	9	1	1 FV, Role três vezes	Brain Cracker	5	11	1	Apresamento Sustentado	Turn Punch	4	13	2	1 FV, 2º turno +1 dan, 3º turno +1 vel e +2 dan, 4º turno +2 vel e +3 dan	Jumping Shoulder Butt	5	12	4	Aérea, Esquiva de projéteis	Kippup	-	-	-	
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	8	7	5																																																																																																																																																																																																									
Strong	6	9	5																																																																																																																																																																																																									
Fierce	4	11	4																																																																																																																																																																																																									
Short																																																																																																																																																																																																												
Forward																																																																																																																																																																																																												
Roundhouse																																																																																																																																																																																																												
Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento	6	6	1																																																																																																																																																																																																									
Movimento	9	-	8																																																																																																																																																																																																									
Jump	9	-	5	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Lunging Punch	6	9	6	Agachamento, apenas Kick Defense defende																																																																																																																																																																																																								
Head Bite	7	9	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																								
Rekka Ken	-	-	-	1 FV, +3 Vel a Soco Básico																																																																																																																																																																																																								
Jumping Shoulder Butt	6	11	4	Aérea, Esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																																								
Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção																																																																																																																																																																																																								
Turn Punch	5	12	2	1 FV, 2º turno +1 dan, 3º turno +1 vel e +2 dan, 4º turno +2 vel e +3 dan																																																																																																																																																																																																								
Punch Defense	10	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas																																																																																																																																																																																																								
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																																									
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	7	8	5																																																																																																																																																																																																									
Strong	5	10	5																																																																																																																																																																																																									
Fierce	4	12	4																																																																																																																																																																																																									
Short																																																																																																																																																																																																												
Forward																																																																																																																																																																																																												
Roundhouse																																																																																																																																																																																																												
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento																																																																																																																																																																																																												
Movimento	8	-	8																																																																																																																																																																																																									
Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Head Butt	5	12	0																																																																																																																																																																																																									
Punch Defense	9	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas																																																																																																																																																																																																								
Deflecting Punch	7	9	-	Absorção contra socos																																																																																																																																																																																																								
Power Uppercut	4	12	1	Knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																																								
Hyper Fist	6	9	1	1 FV, Role três vezes																																																																																																																																																																																																								
Brain Cracker	5	11	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																								
Turn Punch	4	13	2	1 FV, 2º turno +1 dan, 3º turno +1 vel e +2 dan, 4º turno +2 vel e +3 dan																																																																																																																																																																																																								
Jumping Shoulder Butt	5	12	4	Aérea, Esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																																								
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																																									
<p>Combos: Bloqueio para Head Bite, Head Bite para Head Bite, Lunging Punch para Head Bite, Head Bite para Lunging Punch (dizzy), Rekka Ken Fierce para Turn Punch</p>					<p>Combos: Deflecting Punch para Head Butt (dizzy), Bloqueio para Head Butt, Deflecting Punch para Hyper Fist (dizzy), Bloqueio para Hyper Fist (dizzy), Deflecting Punch para Brain Cracker, Punch Defense para Turn Punch</p>																																																																																																																																																																																																							

CAPOEIRA

Capoeira tem poucas escolas organizadas. Há algumas academias nas cidades brasileiras. Algumas escolas ensinam os movimentos básicos para crianças como parte de sua formação, mas neste caso as habilidades de luta inerentes à dança não são enfatizadas.

A popularidade do estilo começou a crescer recentemente, mas ainda é muito difícil encontrar um professor fora do Brasil. Aquele que deseja se tornar um verdadeiro capoeirista deve procurar um mestre da Capoeira. Os melhores lutadores de Capoeira aprendem informalmente, sob a tutela de um mestre. Ainda assim, é difícil encontrar um mestre que conheça todos os movimentos acrobáticos e ataques especiais do estilo. Existe ainda uma espécie de sub-grupo do estilo que luta com bastões e facas, chamado Maculelê.

A maioria dos capoeiristas vem da América do Sul ou das ilhas do Caribe, mas existem algumas escolas na Flórida.

Conceitos: Guerreiros Tribais, exploradores, dançarinos.

Lema: “Outras pessoas tentam se tornar mestres em seus estilos. Não nós. Nós buscamos a maestria na dança. Você pode sentir seu ritmo e poder? Quando seu coração acompanha o ritmo, o poder flui através da dança para derrubar o inimigo.”



CAPOEIRA A					CAPOEIRA B																																																																																																																																																																																																		
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																																		
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																															
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																															
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●																																																																																																																																																																																															
Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○		Soco	●●●○○	Chi	●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																															
Chute	●●●●●		□□□□□□□□		Chute	●●●○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Bloqueio	●●●●●	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Bloqueio	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○																																																																																																																																																																																															
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Esportes	●●●●●		□□□□□□□□		Esportes	●●●○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Foco	●●○○○				Foco	○○○○○																																																																																																																																																																																																	
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																		
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																		
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Backflip</td><td>8</td><td>-</td><td>6</td><td>1 FV, não é atingido na execução</td></tr> <tr><td>Tumbling Attack</td><td>4</td><td>8</td><td>4</td><td>1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar</td></tr> <tr><td>Cartwheel Kick</td><td>4</td><td>8</td><td>6</td><td>1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido</td></tr> <tr><td>Drunken Monkey Roll</td><td>8</td><td>-</td><td>6</td><td>Agachamento, Esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td>Musical Accompaniment</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>+1 em um Mod se tocar música preferida</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	6	8	4		Forward	5	10	4		Roundhouse	3	12	3		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Backflip	8	-	6	1 FV, não é atingido na execução	Tumbling Attack	4	8	4	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar	Cartwheel Kick	4	8	6	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido	Drunken Monkey Roll	8	-	6	Agachamento, Esquiva de projéteis	Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida																<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>5</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Backflip Kick</td><td>5</td><td>9</td><td>2</td><td>Bate e move para trás</td></tr> <tr><td>Cartwheel Kick</td><td>4</td><td>7</td><td>6</td><td>1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido</td></tr> <tr><td>Double-Hit Kick</td><td>3</td><td>8</td><td>3</td><td>Role duas vezes em oponente de pé</td></tr> <tr><td>Lightning Leg</td><td>3</td><td>8</td><td>0</td><td>1 FV, Role três vezes</td></tr> <tr><td>Forward Backflip Kick</td><td>7</td><td>8</td><td>2</td><td>1 FV, Role duas vezes em aéreas</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	5	4		Strong	5	7	4		Fierce	4	9	3		Short	6	7	4		Forward	5	9	3		Roundhouse	3	11	3		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Backflip Kick	5	9	2	Bate e move para trás	Cartwheel Kick	4	7	6	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido	Double-Hit Kick	3	8	3	Role duas vezes em oponente de pé	Lightning Leg	3	8	0	1 FV, Role três vezes	Forward Backflip Kick	7	8	2	1 FV, Role duas vezes em aéreas															
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																			
Jab																																																																																																																																																																																																							
Strong																																																																																																																																																																																																							
Fierce																																																																																																																																																																																																							
Short	6	8	4																																																																																																																																																																																																				
Forward	5	10	4																																																																																																																																																																																																				
Roundhouse	3	12	3																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																			
Apresamento																																																																																																																																																																																																							
Movimento	8	-	7																																																																																																																																																																																																				
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																			
Backflip	8	-	6	1 FV, não é atingido na execução																																																																																																																																																																																																			
Tumbling Attack	4	8	4	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar																																																																																																																																																																																																			
Cartwheel Kick	4	8	6	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido																																																																																																																																																																																																			
Drunken Monkey Roll	8	-	6	Agachamento, Esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																																			
Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida																																																																																																																																																																																																			
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																			
Jab	7	5	4																																																																																																																																																																																																				
Strong	5	7	4																																																																																																																																																																																																				
Fierce	4	9	3																																																																																																																																																																																																				
Short	6	7	4																																																																																																																																																																																																				
Forward	5	9	3																																																																																																																																																																																																				
Roundhouse	3	11	3																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																			
Apresamento																																																																																																																																																																																																							
Movimento	8	-	7																																																																																																																																																																																																				
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																			
Backflip Kick	5	9	2	Bate e move para trás																																																																																																																																																																																																			
Cartwheel Kick	4	7	6	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido																																																																																																																																																																																																			
Double-Hit Kick	3	8	3	Role duas vezes em oponente de pé																																																																																																																																																																																																			
Lightning Leg	3	8	0	1 FV, Role três vezes																																																																																																																																																																																																			
Forward Backflip Kick	7	8	2	1 FV, Role duas vezes em aéreas																																																																																																																																																																																																			
Combos: Backflip para Tumbling Attack, Bloqueio para Tumbling Attack, Cartwheel Kick para Tumbling Attack, Drunken Monkey Roll para Cartwheel Kick, Drunken Monkey Roll para Tumbling Attack					Combos: Cartwheel Kick para Backflip Kick (dizzy), Bloqueio para Lightning Leg																																																																																																																																																																																																		

CAPOEIRA A					CAPOEIRA B																																																																																																																																																																																								
Posto 7					Posto 7																																																																																																																																																																																								
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																					
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																					
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●																																																																																																																																																																																					
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●●○○○○○		Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																					
Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Bloqueio	●●●●●	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																					
Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Esportes	●●●●●				Esportes	●●●●●																																																																																																																																																																																							
Foco	●●●●○				Foco	○○○○○																																																																																																																																																																																							
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																								
●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																								
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																								
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>9</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>11</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>13</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Backflip</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td>1 FV, não é atingido na execução</td></tr> <tr><td>Tumbling Attack</td><td>4</td><td>9</td><td>5</td><td>1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar</td></tr> <tr><td>Cartwheel Kick</td><td>4</td><td>9</td><td>7</td><td>1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido</td></tr> <tr><td>Drunken Monkey Roll</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td>Agachamento, Esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td>Musical Accompaniment</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>+1 em um Mod se tocar música preferida</td></tr> <tr><td>Knee Basher</td><td>4</td><td>13</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado, knockdown no fim</td></tr> <tr><td>Regeneration</td><td>5</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi por Saúde</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	6	9	5		Forward	5	11	4		Roundhouse	3	13	4		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	8	-	8		Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção	Backflip	8	-	7	1 FV, não é atingido na execução	Tumbling Attack	4	9	5	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar	Cartwheel Kick	4	9	7	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido	Drunken Monkey Roll	8	-	7	Agachamento, Esquiva de projéteis	Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida	Knee Basher	4	13	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim	Regeneration	5	-	-	1 Chi por Saúde	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>8</td><td>7</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>6</td><td>9</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>5</td><td>11</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>7</td><td>8</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>6</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>4</td><td>12</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>10</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>9</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>9</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Backflip Kick</td><td>6</td><td>10</td><td>2</td><td>Bate e move para trás</td></tr> <tr><td>Cartwheel Kick</td><td>5</td><td>8</td><td>7</td><td>1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido</td></tr> <tr><td>Doube-Hit Kick</td><td>5</td><td>9</td><td>4</td><td>Role duas vezes em oponente de pé</td></tr> <tr><td>Lightning Leg</td><td>4</td><td>9</td><td>0</td><td>1 FV, Role três vezes</td></tr> <tr><td>Forward Backflip Kick</td><td>8</td><td>9</td><td>2</td><td>1 FV, Role duas vezes em aéreas</td></tr> <tr><td>Spinning Clothesline</td><td>6</td><td>8</td><td>3</td><td>1 FV, bate e empurra ao redor, não acerta agachamento</td></tr> <tr><td>Turbo Spinning Clothesline</td><td>7</td><td>8</td><td>4</td><td>1 FV, bate e empurra ao redor, não acerta agachamento</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	8	7	5		Strong	6	9	5		Fierce	5	11	4		Short	7	8	5		Forward	6	10	4		Roundhouse	4	12	4		Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	9	-	8		Jump	9	-	5	Aérea, Interrupção	Backflip Kick	6	10	2	Bate e move para trás	Cartwheel Kick	5	8	7	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido	Doube-Hit Kick	5	9	4	Role duas vezes em oponente de pé	Lightning Leg	4	9	0	1 FV, Role três vezes	Forward Backflip Kick	8	9	2	1 FV, Role duas vezes em aéreas	Spinning Clothesline	6	8	3	1 FV, bate e empurra ao redor, não acerta agachamento	Turbo Spinning Clothesline	7	8	4	1 FV, bate e empurra ao redor, não acerta agachamento
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																									
Jab																																																																																																																																																																																													
Strong																																																																																																																																																																																													
Fierce																																																																																																																																																																																													
Short	6	9	5																																																																																																																																																																																										
Forward	5	11	4																																																																																																																																																																																										
Roundhouse	3	13	4																																																																																																																																																																																										
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																									
Apresamento																																																																																																																																																																																													
Movimento	8	-	8																																																																																																																																																																																										
Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																									
Backflip	8	-	7	1 FV, não é atingido na execução																																																																																																																																																																																									
Tumbling Attack	4	9	5	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar																																																																																																																																																																																									
Cartwheel Kick	4	9	7	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido																																																																																																																																																																																									
Drunken Monkey Roll	8	-	7	Agachamento, Esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																									
Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida																																																																																																																																																																																									
Knee Basher	4	13	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim																																																																																																																																																																																									
Regeneration	5	-	-	1 Chi por Saúde																																																																																																																																																																																									
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																									
Jab	8	7	5																																																																																																																																																																																										
Strong	6	9	5																																																																																																																																																																																										
Fierce	5	11	4																																																																																																																																																																																										
Short	7	8	5																																																																																																																																																																																										
Forward	6	10	4																																																																																																																																																																																										
Roundhouse	4	12	4																																																																																																																																																																																										
Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																									
Apresamento																																																																																																																																																																																													
Movimento	9	-	8																																																																																																																																																																																										
Jump	9	-	5	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																									
Backflip Kick	6	10	2	Bate e move para trás																																																																																																																																																																																									
Cartwheel Kick	5	8	7	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido																																																																																																																																																																																									
Doube-Hit Kick	5	9	4	Role duas vezes em oponente de pé																																																																																																																																																																																									
Lightning Leg	4	9	0	1 FV, Role três vezes																																																																																																																																																																																									
Forward Backflip Kick	8	9	2	1 FV, Role duas vezes em aéreas																																																																																																																																																																																									
Spinning Clothesline	6	8	3	1 FV, bate e empurra ao redor, não acerta agachamento																																																																																																																																																																																									
Turbo Spinning Clothesline	7	8	4	1 FV, bate e empurra ao redor, não acerta agachamento																																																																																																																																																																																									
<p>Combos: Backflip para Tumbling Attack, Bloqueio para Tumbling Attack (dizzy), Cartwheel Kick para Tumbling Attack (dizzy), Drunken Monkey Roll para Cartwheel Kick, Drunken Monkey Roll para Tumbling Attack (dizzy), Drunken Monkey Roll para Knee Basher</p>					<p>Combos: Cartwheel Kick para Backflip Kick (dizzy), Bloqueio para Lightning Leg (dizzy)</p>																																																																																																																																																																																								

FORÇAS ESPECIAIS

Há quatro tipos de escolas: Exército, Marinha, Aeronáutica e Marines. Cada país tem uma força militar de elite, e para entrar basta procurar um órgão de alistamento. Este estilo normalmente tira toda a liberdade do lutador. Agentes das Forças Especiais se levantam ao amanhecer e se recolhem ao pôr-do-sol. Há pouco tempo para diversão. Mesmo quando estão fora das forças armadas, costumam manter essa dura rotina. Eles são o sonho de um treinador e o maior patrimônio de um empresário.

O membro padrão é uma pessoa que se uniu às forças armadas para se disciplinar ou para se aperfeiçoar. Comandos das Forças Especiais normalmente se tornam Street Fighters porque, após deixarem as forças armadas, têm dificuldades em encontrar empregos como assassinos treinados.

Conceitos: militar das Operações Especiais, agente da SWAT, militar aposentado.

Lema: “Sim, eu jogo duro. Mas, pó, sou eu ou ele. Você entende o que eu quero dizer?”



FORÇAS ESPECIAIS A					FORÇAS ESPECIAIS B																																																																																																																																																																																																																						
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																																																						
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																																																			
Destreza	●●●○	Inteligência	●●○○		Destreza	●●●○	Inteligência	●●○○																																																																																																																																																																																																																			
Vigor	●●●○	Raciocínio	●●●○		Vigor	●●●○	Raciocínio	●●●○																																																																																																																																																																																																																			
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●●●○○	Chi																																																																																																																																																																																																																				
Chute	●●○○○		●○○○○○○○○○○○		Chute	○○○○○		●○○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																																			
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																			
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade			Apresamento	●●○○○	Força de Vontade																																																																																																																																																																																																																				
Esportes	●●○○○		●●●●●●●○○○		Esportes	●●○○○		●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																																			
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																			
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																																						
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																																						
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>4</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>3</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>1</td><td>10</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>3</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Flying Knee Thrust</td><td>4</td><td>8</td><td>3</td><td>1 FV</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>1</td><td>9</td><td>0</td><td>Agachamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>3</td><td>8</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	4	6	2		Forward	3	8	1		Roundhouse	1	10	1		Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	3	6	1		Movimento	6	-	5		Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção	Flying Knee Thrust	4	8	3	1 FV	Foot Sweep	1	9	0	Agachamento, Knockdown	Suplex	3	8	1	Apresamento, Knockdown																																				<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>10</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>3</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Spinning Back Fist</td><td>2</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Spinning Knuckle</td><td>2</td><td>8</td><td>5</td><td>1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>3</td><td>8</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	6	2		Strong	3	8	2		Fierce	2	10	1		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	3	6	1		Movimento	6	-	5		Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção	Spinning Back Fist	2	9	3		Spinning Knuckle	2	8	5	1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes	Suplex	3	8	1	Apresamento, Knockdown																																			
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																							
Jab																																																																																																																																																																																																																											
Strong																																																																																																																																																																																																																											
Fierce																																																																																																																																																																																																																											
Short	4	6	2																																																																																																																																																																																																																								
Forward	3	8	1																																																																																																																																																																																																																								
Roundhouse	1	10	1																																																																																																																																																																																																																								
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																																							
Apresamento	3	6	1																																																																																																																																																																																																																								
Movimento	6	-	5																																																																																																																																																																																																																								
Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																							
Flying Knee Thrust	4	8	3	1 FV																																																																																																																																																																																																																							
Foot Sweep	1	9	0	Agachamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																																							
Suplex	3	8	1	Apresamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																																							
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																							
Jab	5	6	2																																																																																																																																																																																																																								
Strong	3	8	2																																																																																																																																																																																																																								
Fierce	2	10	1																																																																																																																																																																																																																								
Short																																																																																																																																																																																																																											
Forward																																																																																																																																																																																																																											
Roundhouse																																																																																																																																																																																																																											
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																																							
Apresamento	3	6	1																																																																																																																																																																																																																								
Movimento	6	-	5																																																																																																																																																																																																																								
Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																							
Spinning Back Fist	2	9	3																																																																																																																																																																																																																								
Spinning Knuckle	2	8	5	1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes																																																																																																																																																																																																																							
Suplex	3	8	1	Apresamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																																							
Combos: Bloqueio para Suplex, Foot Sweep para Flying Knee Thrust, Roundhouse para Short					Combos: Spinning Knuckle para Suplex (dizzy)																																																																																																																																																																																																																						

FORÇAS ESPECIAIS A					FORÇAS ESPECIAIS B																																																																																																																																																																														
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																														
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																											
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○																																																																																																																																																																											
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																											
Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																											
Chute	●●●●○		□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																											
Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○																																																																																																																																																																											
Apresamento	●●●●○		□□□□□□□□		Apresamento	●●●●○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																											
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																											
Foco	○○○○○		□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																											
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																														
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																														
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Flying Knee Thrust</td><td>5</td><td>10</td><td>5</td><td>1 FV</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>2</td><td>11</td><td>2</td><td>Agachamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>4</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>2</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes</td></tr> <tr><td>Air Throw</td><td>6</td><td>12</td><td>4</td><td>1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar</td></tr> <tr><td>Knee Basher</td><td>3</td><td>12</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado, Knockdown no fim</td></tr> <tr><td>Flying Thrust Kick</td><td>4</td><td>14</td><td>2</td><td>1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	8	4		Forward	4	10	3		Roundhouse	2	12	3		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	7	1		Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Flying Knee Thrust	5	10	5	1 FV	Foot Sweep	2	11	2	Agachamento, Knockdown	Suplex	4	9	1	Apresamento, Knockdown	Throw	2	9	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes	Air Throw	6	12	4	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar	Knee Basher	3	12	1	Apresamento Sustentado, Knockdown no fim	Flying Thrust Kick	4	14	2	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>11</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>3</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Spinning Back Fist</td><td>2</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Spinning Knuckle</td><td>2</td><td>9</td><td>6</td><td>1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>3</td><td>10</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Ground Fighting</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 FV, ao cair, pode lutar no chão</td></tr> <tr><td>Hyper Fist</td><td>4</td><td>8</td><td>1</td><td>1 FV, Role três vezes</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	7	3		Strong	3	9	3		Fierce	2	11	2		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	3	8	1		Movimento	6	-	6		Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção	Spinning Back Fist	2	10	4		Spinning Knuckle	2	9	6	1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes	Suplex	3	10	1	Apresamento, Knockdown	Ground Fighting	-	-	-	1 FV, ao cair, pode lutar no chão	Hyper Fist	4	8	1	1 FV, Role três vezes
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																															
Jab																																																																																																																																																																																			
Strong																																																																																																																																																																																			
Fierce																																																																																																																																																																																			
Short	5	8	4																																																																																																																																																																																
Forward	4	10	3																																																																																																																																																																																
Roundhouse	2	12	3																																																																																																																																																																																
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																															
Apresamento	4	7	1																																																																																																																																																																																
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																															
Flying Knee Thrust	5	10	5	1 FV																																																																																																																																																																															
Foot Sweep	2	11	2	Agachamento, Knockdown																																																																																																																																																																															
Suplex	4	9	1	Apresamento, Knockdown																																																																																																																																																																															
Throw	2	9	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes																																																																																																																																																																															
Air Throw	6	12	4	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar																																																																																																																																																																															
Knee Basher	3	12	1	Apresamento Sustentado, Knockdown no fim																																																																																																																																																																															
Flying Thrust Kick	4	14	2	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas																																																																																																																																																																															
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																															
Jab	5	7	3																																																																																																																																																																																
Strong	3	9	3																																																																																																																																																																																
Fierce	2	11	2																																																																																																																																																																																
Short																																																																																																																																																																																			
Forward																																																																																																																																																																																			
Roundhouse																																																																																																																																																																																			
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																															
Apresamento	3	8	1																																																																																																																																																																																
Movimento	6	-	6																																																																																																																																																																																
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																															
Spinning Back Fist	2	10	4																																																																																																																																																																																
Spinning Knuckle	2	9	6	1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes																																																																																																																																																																															
Suplex	3	10	1	Apresamento, Knockdown																																																																																																																																																																															
Ground Fighting	-	-	-	1 FV, ao cair, pode lutar no chão																																																																																																																																																																															
Hyper Fist	4	8	1	1 FV, Role três vezes																																																																																																																																																																															
<p>Combos: Bloqueio para Suplex, Foot Sweep para Flying Knee Thrust, Roundhouse para Short, Jump para Flying Thrust Kick</p>					<p>Combos: Spinning Knuckle para Suplex (dizzy)</p>																																																																																																																																																																														

FORÇAS ESPECIAIS A					FORÇAS ESPECIAIS B																																																																																																																																																																																																							
Posto 7					Posto 7																																																																																																																																																																																																							
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●●		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○																																																																																																																																																																																																				
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																																				
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●●○○○○○		Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																																				
Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	●●●●●	Força de Vontade	●●●●●●●○○○		Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Apresamento	●●●●●		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Esportes	●●●●●				Esportes	●●●○○																																																																																																																																																																																																						
Foco	○○○○○				Foco	●●●○○																																																																																																																																																																																																						
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																							
●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																							
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>9</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>11</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>13</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Flying Knee Thrust</td><td>5</td><td>11</td><td>6</td><td>1 FV</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>2</td><td>12</td><td>3</td><td>Agachamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>4</td><td>11</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>2</td><td>11</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes</td></tr> <tr><td>Air Throw</td><td>6</td><td>14</td><td>5</td><td>1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar</td></tr> <tr><td>Knee Basher</td><td>3</td><td>13</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado, Knockdown no fim</td></tr> <tr><td>Flying Thrust Kick</td><td>4</td><td>15</td><td>3</td><td>1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Cannon Drill</td><td>6</td><td>11</td><td>7</td><td>1 FV</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	9	5		Forward	4	11	4		Roundhouse	2	13	4		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	9	1		Movimento	7	-	8		Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção	Flying Knee Thrust	5	11	6	1 FV	Foot Sweep	2	12	3	Agachamento, Knockdown	Suplex	4	11	1	Apresamento, Knockdown	Throw	2	11	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes	Air Throw	6	14	5	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar	Knee Basher	3	13	1	Apresamento Sustentado, Knockdown no fim	Flying Thrust Kick	4	15	3	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas	Cannon Drill	6	11	7	1 FV	Kippup	-	-	-		<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Spinning Back Fist</td><td>3</td><td>11</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Spinning Knuckle</td><td>3</td><td>10</td><td>7</td><td>1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>4</td><td>10</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Ground Fighting</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 FV, ao cair, pode lutar no chão</td></tr> <tr><td>Hyper Fist</td><td>5</td><td>9</td><td>1</td><td>1 FV, Role três vezes</td></tr> <tr><td>Sonic Boom</td><td>1</td><td>12</td><td>-</td><td>1 Chi, Alcance 8</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	8	4		Strong	4	10	4		Fierce	3	12	3		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	8	1		Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Spinning Back Fist	3	11	5		Spinning Knuckle	3	10	7	1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes	Suplex	4	10	1	Apresamento, Knockdown	Ground Fighting	-	-	-	1 FV, ao cair, pode lutar no chão	Hyper Fist	5	9	1	1 FV, Role três vezes	Sonic Boom	1	12	-	1 Chi, Alcance 8										
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab																																																																																																																																																																																																												
Strong																																																																																																																																																																																																												
Fierce																																																																																																																																																																																																												
Short	5	9	5																																																																																																																																																																																																									
Forward	4	11	4																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	2	13	4																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento	4	9	1																																																																																																																																																																																																									
Movimento	7	-	8																																																																																																																																																																																																									
Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Flying Knee Thrust	5	11	6	1 FV																																																																																																																																																																																																								
Foot Sweep	2	12	3	Agachamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																								
Suplex	4	11	1	Apresamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																								
Throw	2	11	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes																																																																																																																																																																																																								
Air Throw	6	14	5	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar																																																																																																																																																																																																								
Knee Basher	3	13	1	Apresamento Sustentado, Knockdown no fim																																																																																																																																																																																																								
Flying Thrust Kick	4	15	3	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																																								
Cannon Drill	6	11	7	1 FV																																																																																																																																																																																																								
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																																									
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	6	8	4																																																																																																																																																																																																									
Strong	4	10	4																																																																																																																																																																																																									
Fierce	3	12	3																																																																																																																																																																																																									
Short																																																																																																																																																																																																												
Forward																																																																																																																																																																																																												
Roundhouse																																																																																																																																																																																																												
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento	4	8	1																																																																																																																																																																																																									
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																																									
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Spinning Back Fist	3	11	5																																																																																																																																																																																																									
Spinning Knuckle	3	10	7	1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes																																																																																																																																																																																																								
Suplex	4	10	1	Apresamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																								
Ground Fighting	-	-	-	1 FV, ao cair, pode lutar no chão																																																																																																																																																																																																								
Hyper Fist	5	9	1	1 FV, Role três vezes																																																																																																																																																																																																								
Sonic Boom	1	12	-	1 Chi, Alcance 8																																																																																																																																																																																																								
<p>Combos: Bloqueio para Suplex, Foot Sweep para Flying Knee Thrust (dizzy), Roundhouse para Short (dizzy), Jump para Flying Thrust Kick, Flying Thrust Kick para Cannon Drill (dizzy)</p>					<p>Combos: Spinning Knuckle para Suplex (dizzy), Bloqueio para Hyper Fist (dizzy), Spinning Knuckle para Hyper Fist (dizzy), Bloqueio para Suplex</p>																																																																																																																																																																																																							

JEET KUNE DÔ

Embora existam inúmeros livros e professores para ensinar, alegando “os segredos do Jeet Kune Do”, existem apenas alguns que são legítimos. Isto realmente não interessa, no entanto, Bruce Lee criou um livro prático, O Tao do Jeet Kune Do, e escolas primárias para este estilo, e ambos estão disponíveis em todo o mundo. Para aprender manobras que não estão no repertório regular do JKD, o personagem deve ter um professor ou alguém disposto a ensinar, ter apenas visto as manobras e treinar sozinho é algo incrivelmente difícil.

Quem pode estudar JKD. Geralmente, artistas marciais ou kickboxers entusiasmados são os mais susceptíveis de estudar ativamente os conceitos do Jeet Kune Do e colocá-los em prática.

Conceitos: Artistas Marciais de todos os tipos, fãs de Bruce Lee, soldados, mendigos e guarda-costas.

Lema: “Criar um método de combate é tão difícil quanto colocar um galão de água em um papel de embrulho e moldá-lo.”



JEET KUNE DÔ A					JEET KUNE DÔ B																																																																																																																																																																																																																	
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																																																	
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																																														
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																																														
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○																																																																																																																																																																																																														
Soco	○○○○○	Chi	●○○○○○○○○○○○		Soco	●●○○○	Chi	●○○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																														
Chute	●●●○○		□□□□□□□□□□		Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																														
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																														
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○○		Apresamento	●○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○○																																																																																																																																																																																																														
Esportes	●●●○○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																														
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																														
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																																	
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																																	
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																	
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>6</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>10</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>2</td><td>9</td><td>1</td><td>Agachamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Scissor Kick</td><td>4</td><td>9</td><td>6</td><td>1 FV, role duas vezes</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	6	3		Forward	4	8	2		Roundhouse	2	10	2		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	6		Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Foot Sweep	2	9	1	Agachamento, Knockdown	Scissor Kick	4	9	6	1 FV, role duas vezes																																				<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>4</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>5</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>4</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Flying Knee Thrust</td><td>5</td><td>7</td><td>3</td><td>1 FV</td></tr> <tr><td>Monkey Grab Punch</td><td>2</td><td>6</td><td>3</td><td>Ignora bloqueios</td></tr> <tr><td>Backflip Kick</td><td>4</td><td>7</td><td>2</td><td>Bate e move para trás</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	4	2		Strong	4	6	2		Fierce	3	8	1		Short	5	5	2		Forward	4	7	1		Roundhouse	2	9	1		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	4	1		Movimento	7	-	5		Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Flying Knee Thrust	5	7	3	1 FV	Monkey Grab Punch	2	6	3	Ignora bloqueios	Backflip Kick	4	7	2	Bate e move para trás																																			
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																		
Jab																																																																																																																																																																																																																						
Strong																																																																																																																																																																																																																						
Fierce																																																																																																																																																																																																																						
Short	5	6	3																																																																																																																																																																																																																			
Forward	4	8	2																																																																																																																																																																																																																			
Roundhouse	2	10	2																																																																																																																																																																																																																			
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																																		
Apresamento																																																																																																																																																																																																																						
Movimento	7	-	6																																																																																																																																																																																																																			
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																		
Foot Sweep	2	9	1	Agachamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																																		
Scissor Kick	4	9	6	1 FV, role duas vezes																																																																																																																																																																																																																		
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																		
Jab	6	4	2																																																																																																																																																																																																																			
Strong	4	6	2																																																																																																																																																																																																																			
Fierce	3	8	1																																																																																																																																																																																																																			
Short	5	5	2																																																																																																																																																																																																																			
Forward	4	7	1																																																																																																																																																																																																																			
Roundhouse	2	9	1																																																																																																																																																																																																																			
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																																		
Apresamento	4	4	1																																																																																																																																																																																																																			
Movimento	7	-	5																																																																																																																																																																																																																			
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																		
Flying Knee Thrust	5	7	3	1 FV																																																																																																																																																																																																																		
Monkey Grab Punch	2	6	3	Ignora bloqueios																																																																																																																																																																																																																		
Backflip Kick	4	7	2	Bate e move para trás																																																																																																																																																																																																																		
Combos: Bloqueio para Scissor Kick, Foot Sweep para Scissor Kick					Combos: Flying Knee Thrust para Backflip Kick, Monkey Grab Punch para Backflip Kick																																																																																																																																																																																																																	

JEET KUNE DÔ A					JEET KUNE DÔ B																																																																																																																																																																																																							
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																																							
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																																				
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																																				
Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																				
Chute	●●●●○		□□□□□□□□		Chute	●●●○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Esportes	●●●○○		□□□□□□□□		Esportes	●●●○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Foco	●●●○○		□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																							
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>8</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>10</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>12</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>3</td><td>11</td><td>1</td><td>Agachamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Scissor Kick</td><td>5</td><td>11</td><td>6</td><td>1 FV, role duas vezes</td></tr> <tr><td>Backflip Kick</td><td>5</td><td>10</td><td>2</td><td>Bate e move para trás</td></tr> <tr><td>Shock Treatment</td><td>5</td><td>12</td><td>0</td><td>2 Chi, Knockdown, afeta todos adjacentes</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	6	8	3		Forward	5	10	2		Roundhouse	3	12	2		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	8	-	6		Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção	Foot Sweep	3	11	1	Agachamento, Knockdown	Scissor Kick	5	11	6	1 FV, role duas vezes	Backflip Kick	5	10	2	Bate e move para trás	Shock Treatment	5	12	0	2 Chi, Knockdown, afeta todos adjacentes																					<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>11</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>9</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>11</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Flying Knee Thrust</td><td>5</td><td>9</td><td>4</td><td>1 FV</td></tr> <tr><td>Monkey Grab Punch</td><td>2</td><td>9</td><td>4</td><td>Ignora bloqueios</td></tr> <tr><td>Backflip Kick</td><td>4</td><td>9</td><td>2</td><td>Bate e move para trás</td></tr> <tr><td>Power Uppercut</td><td>3</td><td>11</td><td>1</td><td>Knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Dragon Punch</td><td>4</td><td>14</td><td>1</td><td>1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	7	3		Strong	4	9	3		Fierce	3	11	2		Short	5	7	3		Forward	4	9	2		Roundhouse	2	11	2		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	6	1		Movimento	7	-	6		Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Flying Knee Thrust	5	9	4	1 FV	Monkey Grab Punch	2	9	4	Ignora bloqueios	Backflip Kick	4	9	2	Bate e move para trás	Power Uppercut	3	11	1	Knockdown em aéreas	Dragon Punch	4	14	1	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas																				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab																																																																																																																																																																																																												
Strong																																																																																																																																																																																																												
Fierce																																																																																																																																																																																																												
Short	6	8	3																																																																																																																																																																																																									
Forward	5	10	2																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	3	12	2																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento																																																																																																																																																																																																												
Movimento	8	-	6																																																																																																																																																																																																									
Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Foot Sweep	3	11	1	Agachamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																								
Scissor Kick	5	11	6	1 FV, role duas vezes																																																																																																																																																																																																								
Backflip Kick	5	10	2	Bate e move para trás																																																																																																																																																																																																								
Shock Treatment	5	12	0	2 Chi, Knockdown, afeta todos adjacentes																																																																																																																																																																																																								
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	6	7	3																																																																																																																																																																																																									
Strong	4	9	3																																																																																																																																																																																																									
Fierce	3	11	2																																																																																																																																																																																																									
Short	5	7	3																																																																																																																																																																																																									
Forward	4	9	2																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	2	11	2																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento	4	6	1																																																																																																																																																																																																									
Movimento	7	-	6																																																																																																																																																																																																									
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Flying Knee Thrust	5	9	4	1 FV																																																																																																																																																																																																								
Monkey Grab Punch	2	9	4	Ignora bloqueios																																																																																																																																																																																																								
Backflip Kick	4	9	2	Bate e move para trás																																																																																																																																																																																																								
Power Uppercut	3	11	1	Knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																																								
Dragon Punch	4	14	1	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																																								
<p>Combos: Bloqueio para Scissor Kick, Bloqueio para Shock Treatment, Foot Sweep para Scissor Kick, Jump para Scissor Kick, Jump para Shock Treatment</p>					<p>Combos: Flying Knee Thrust para Backflip Kick, Monkey Grab Punch para Backflip Kick, Monkey Grab Punch para Dragon Punch (dizzy), Flying Knee Thrust para Dragon Punch</p>																																																																																																																																																																																																							

JEET KUNE DÔ A					JEET KUNE DÔ B																																																																																																																																																																																																		
Posto 7					Posto 7																																																																																																																																																																																																		
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																															
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																															
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●																																																																																																																																																																																															
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●●○○○○○		Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																															
Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																															
Esportes	●●●●●		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Foco	●●●●●		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																		
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																		
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																		
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>9</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>11</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>13</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>3</td><td>12</td><td>3</td><td>Agachamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Scissor Kick</td><td>5</td><td>12</td><td>8</td><td>1 FV, role duas vezes</td></tr> <tr><td>Backflip Kick</td><td>5</td><td>11</td><td>2</td><td>Bate e move para trás</td></tr> <tr><td>Shock Treatment</td><td>5</td><td>16</td><td>0</td><td>2 Chi, Knockdown, afeta todos adjacentes</td></tr> <tr><td>Maka Wara</td><td>-</td><td>6</td><td>-</td><td>Dano ao bloquear</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	6	9	5		Forward	5	11	4		Roundhouse	3	13	4		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	8	-	8		Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Foot Sweep	3	12	3	Agachamento, Knockdown	Scissor Kick	5	12	8	1 FV, role duas vezes	Backflip Kick	5	11	2	Bate e move para trás	Shock Treatment	5	16	0	2 Chi, Knockdown, afeta todos adjacentes	Maka Wara	-	6	-	Dano ao bloquear																<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Flying Knee Thrust</td><td>6</td><td>10</td><td>5</td><td>1 FV</td></tr> <tr><td>Monkey Grab Punch</td><td>3</td><td>10</td><td>5</td><td>Ignora bloqueios</td></tr> <tr><td>Backflip Kick</td><td>5</td><td>10</td><td>2</td><td>Bate e move para trás</td></tr> <tr><td>Power Uppercut</td><td>4</td><td>12</td><td>1</td><td>Knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Dragon Punch</td><td>5</td><td>15</td><td>2</td><td>1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Brain Cracker</td><td>5</td><td>11</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Scissor Kick</td><td>5</td><td>11</td><td>7</td><td>1 FV, role duas vezes</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	8	4		Strong	5	10	4		Fierce	4	12	3		Short	6	8	4		Forward	5	10	3		Roundhouse	3	12	3		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	5	7	1		Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Flying Knee Thrust	6	10	5	1 FV	Monkey Grab Punch	3	10	5	Ignora bloqueios	Backflip Kick	5	10	2	Bate e move para trás	Power Uppercut	4	12	1	Knockdown em aéreas	Dragon Punch	5	15	2	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas	Brain Cracker	5	11	1	Apresamento Sustentado	Scissor Kick	5	11	7	1 FV, role duas vezes					
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																			
Jab																																																																																																																																																																																																							
Strong																																																																																																																																																																																																							
Fierce																																																																																																																																																																																																							
Short	6	9	5																																																																																																																																																																																																				
Forward	5	11	4																																																																																																																																																																																																				
Roundhouse	3	13	4																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																			
Apresamento																																																																																																																																																																																																							
Movimento	8	-	8																																																																																																																																																																																																				
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																			
Foot Sweep	3	12	3	Agachamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																			
Scissor Kick	5	12	8	1 FV, role duas vezes																																																																																																																																																																																																			
Backflip Kick	5	11	2	Bate e move para trás																																																																																																																																																																																																			
Shock Treatment	5	16	0	2 Chi, Knockdown, afeta todos adjacentes																																																																																																																																																																																																			
Maka Wara	-	6	-	Dano ao bloquear																																																																																																																																																																																																			
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																			
Jab	7	8	4																																																																																																																																																																																																				
Strong	5	10	4																																																																																																																																																																																																				
Fierce	4	12	3																																																																																																																																																																																																				
Short	6	8	4																																																																																																																																																																																																				
Forward	5	10	3																																																																																																																																																																																																				
Roundhouse	3	12	3																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																			
Apresamento	5	7	1																																																																																																																																																																																																				
Movimento	8	-	7																																																																																																																																																																																																				
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																			
Flying Knee Thrust	6	10	5	1 FV																																																																																																																																																																																																			
Monkey Grab Punch	3	10	5	Ignora bloqueios																																																																																																																																																																																																			
Backflip Kick	5	10	2	Bate e move para trás																																																																																																																																																																																																			
Power Uppercut	4	12	1	Knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																																			
Dragon Punch	5	15	2	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																																			
Brain Cracker	5	11	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																			
Scissor Kick	5	11	7	1 FV, role duas vezes																																																																																																																																																																																																			
<p>Combos: Bloqueio para Scissor Kick (dizzy), Bloqueio para Shock Treatment, Foot Sweep para Scissor Kick (dizzy), Jump para Scissor Kick para Shock Treatment (dizzy), Jump para Shock Treatment para Scissor Kick (dizzy)</p>					<p>Combos: Flying Knee Thrust para Backflip Kick, Monkey Grab Punch para Backflip Kick, Monkey Grab Punch para Dragon Punch (dizzy), Flying Knee Thrust para Dragon Punch (dizzy), Bloqueio para Brain Cracker, Bloqueio para Scissor Kick (dizzy)</p>																																																																																																																																																																																																		

JIU JITSU

Jiu Jitsu é ensinado em todo o mundo, geralmente na forma de Judô. Muitos soldados americanos residentes no Japão após a II Guerra Mundial aprenderam a arte e ajudaram a popularizar-lo nos Estados Unidos, e senseis japoneses ainda estão difundindo o conhecimento desta arte por todo o mundo.

Qualquer pessoa pode tomar aulas. Judô é um esporte popular no Japão e nos EUA, e, muitas vezes, é ensinado como uma técnica de auto-defesa.

Conceitos: Femme fatales, esportistas, policiais.

Lema: “Quanto maior o tamanho, maior será o tombo.”



JIU JITSU A					JIU JITSU B				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○	
Chute	●●○○○		□□□□□□□□		Chute	●●○○○		□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○	
Apresamento	●●●●○		□□□□□□□□		Apresamento	●●●●○		□□□□□□□□	
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		□□□□□□□□	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab				
Strong					Strong				
Fierce					Fierce				
Short	5	5	4		Short	5	6	4	
Forward	4	7	3		Forward	4	8	3	
Roundhouse	2	9	3		Roundhouse	2	10	3	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	8	1		Apresamento	4	8	1	
Movimento	7	-	7		Movimento	7	-	7	
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção
Throw	2	10	1	Apresamento, Knockdown, joga Força hexes	Throw	2	10	1	Apresamento, Knockdown, joga Força hexes
Breakfall	-	-	-		Breakfall	-	-	-	
Pin	3	10/8	5/0	Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV	Dislocate Limb	3	9	5	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar
Improved Pin	4	10/9	5/2	Apresamento Sustentado, Pega no hex adjacente, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV	Suplex	4	10	1	Apresamento, Knockdown
Grappling Defense	8	-	3	Absorva Apresamentos com Apresamento	Grappling Defense	8	-	3	Absorva Apresamentos com Apresamento
Air Throw	6	13	4	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar	Back Roll Throw	3	12	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Maka Wara	-	5	-	Dano ao bloquear	Maka Wara	-	5	-	Dano ao bloquear
Flying Tackle	3	8	6	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar					
Combos: Bloqueio para Improved Pin, Jump para Improved Pin, Flying Tackle para Improved Pin					Combos: Dislocate Limb para Suplex (dizzy), Bloqueio para Back Roll Throw (dizzy)				

JIU JITSU A					JIU JITSU B				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●●		Força	●●●●●	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	●●○○○		●●●●●●○○○○○		Chute	●●●●○		●●●●●●○○○○○	
Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●●●●	Força de Vontade			Apresamento	●●●●●	Força de Vontade		
Esportes	●●●●●		●●●●●●●●○○○		Esportes	●●●●○		●●●●●●●●○○○	
Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Short	6	6	5		Jab				
Forward	5	8	4		Strong				
Roundhouse	3	10	4		Fierce				
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Short	5	9	4	
Apresamento	5	10	1		Forward	4	11	3	
Movimento	8	-	8		Roundhouse	2	13	3	
Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Throw	3	12	1	Apresamento, Knockdown, joga Força hexes	Apresamento	4	10	1	
Breakfall	-	-	-		Movimento	7	-	7	
Pin	4	12/10	6/0	Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV	Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção
Improved Pin	5	12/11	6/2	Apresamento Sustentado, Pega no hex adjacente, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV	Throw	2	12	1	Apresamento, Knockdown, joga Força hexes
Grappling Defense	9	-	4	Absorva Apresamentos com Apresamento	Breakfall	-	-	-	
Air Throw	7	15	5	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar	Dislocate Limb	3	11	5	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar
Maka Wara	-	6	-	Dano ao bloquear	Suplex	4	12	1	Apresamento, Knockdown
Flying Tackle	4	10	7	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar	Grappling Defense	8	-	3	Absorva Apresamentos com Apresamento
Foot Sweep	3	9	3	Agachamento, knockdown	Back Roll Throw	3	14	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Kippup	-	-	-		Maka Wara	-	5	-	Dano ao bloquear
Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção	Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção
Combos: Bloqueio para Improved Pin, Flying Tackle para Improved Pin, Foot Sweep para Improved Pin, Grappling Defense para Improved Pin, Jump para Improved Pin, Movimento para Flying Tackle para Improved Pin					Combos: Dislocate Limb para Suplex (dizzy), Bloqueio para Back Roll Throw (dizzy), Bloqueio para Foot Sweep (dizzy)				

KABADDI

Escolas de Kabaddi podem ser encontradas em todo o mundo, mas elas normalmente admitem apenas alguns poucos e selecionados alunos. Kabaddi é um dos estilos mais rígidos e disciplinados. As aulas começam com uma hora de meditação, e os exercícios testam os limites dos alunos mais ágeis.

Tradicionalmente, apenas aqueles que já demonstraram um grande nível de disciplina e autocontrole podem receber aulas. Esta restrição começou a desaparecer nas escolas mais modernas, mas os melhores alunos ainda são aqueles que demonstram o maior autocontrole e capacidade de concentração.

Conceitos: monges Zen, instrutores de ioga, místicos da Nova Era.

Lema: “Você deve aprender a controlar seus sentimentos e não pensar em nada além do seu oponente. Apenas após a luta você pode pensar sobre a vitória.”



KABADDI A					KABADDI B				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●○○○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●○○○	Inteligência	●●●●●	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●●●○○○	
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○○		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Esportes	●○○○○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	7	1		Jab				
Strong	4	9	1		Strong				
Fierce	3	11	0		Fierce				
Short					Short	4	4	4	
Forward					Forward	3	6	3	
Roundhouse					Roundhouse	1	8	3	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	7	1		Apresamento				
Movimento	7	-	4		Movimento	6	-	7	
Jump	7	-	1	Aérea, Interrupção	Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção
Head Butt	4	10	0		Fireball	3	11	-	1 Chi, Alcance 9
Suplex	4	9	1	Apresamento, Knockdown	Regeneration	5	-	-	1 Chi por Saúde
Brain Cracker	4	10	1	Apresamento Sustentado	Slide Kick	2	7	5	Knockdown
Extendible Limbs	-	-	-	Alcance 4 para socos e chutes básicos	Psychic Vise	5	9	-	1 Chi, 1 FV, absorvido com Int, dano reduz Vel e FV
Head Butt Hold	3	10	1	Apresamento Sustentado					
Combos: Bloqueio para Brain Cracker, Brain Cracker para Head Butt (dizzy), Bloqueio para Head Butt Hold, Jab para Fierce					Combos: Movimento para Fireball, Jump para Fireball, Jump para Psychic Vise para Fireball				

KABADDI A					KABADDI B																																																																																																																																																																																																		
Posto 7					Posto 7																																																																																																																																																																																																		
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●○○	Percepção	●●○○○																																																																																																																																																																																															
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●●●																																																																																																																																																																																															
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●																																																																																																																																																																																															
Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●●○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●●●●○○																																																																																																																																																																																															
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●●		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●●		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																		
●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																		
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																		
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Head Butt</td><td>5</td><td>12</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>5</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Brain Cracker</td><td>5</td><td>11</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Extendible Limbs</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>Alcance 4 para socos e chutes básicos</td></tr> <tr><td>Head Butt Hold</td><td>4</td><td>11</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Missile Reflection</td><td>8</td><td>-</td><td>3</td><td>1 sucesso para lâminas, 2 para flechas, 3 para balas</td></tr> <tr><td>Energy Reflection</td><td>6</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, 2 sucessos em Raciocínio</td></tr> <tr><td>Regeneration</td><td>5</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi por Saúde</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	8	4		Strong	5	10	4		Fierce	4	12	3		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	5	7	1		Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Head Butt	5	12	2		Suplex	5	9	1	Apresamento, Knockdown	Brain Cracker	5	11	1	Apresamento Sustentado	Extendible Limbs	-	-	-	Alcance 4 para socos e chutes básicos	Head Butt Hold	4	11	1	Apresamento Sustentado	Missile Reflection	8	-	3	1 sucesso para lâminas, 2 para flechas, 3 para balas	Energy Reflection	6	-	-	1 Chi, 2 sucessos em Raciocínio	Regeneration	5	-	-	1 Chi por Saúde	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>8</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>12</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Fireball</td><td>3</td><td>13</td><td>-</td><td>1 Chi, Alcance 9</td></tr> <tr><td>Regeneration</td><td>5</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi por Saúde</td></tr> <tr><td>Slide Kick</td><td>3</td><td>11</td><td>6</td><td>Knockdown</td></tr> <tr><td>Psychic Vise</td><td>5</td><td>11</td><td>-</td><td>1 Chi, 1 FV, absorvido com Int, dano reduz Vel e FV</td></tr> <tr><td>Yoga Flame</td><td>3</td><td>18</td><td>-</td><td>2 Chi, afeta cone de 3 hexes conectados, dura o turno todo</td></tr> <tr><td>Yoga Teleport</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>2 Chi, desaparece e surge a até 10 hexes quando quiser</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	8	5		Forward	4	10	4		Roundhouse	2	12	4		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	8		Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção	Fireball	3	13	-	1 Chi, Alcance 9	Regeneration	5	-	-	1 Chi por Saúde	Slide Kick	3	11	6	Knockdown	Psychic Vise	5	11	-	1 Chi, 1 FV, absorvido com Int, dano reduz Vel e FV	Yoga Flame	3	18	-	2 Chi, afeta cone de 3 hexes conectados, dura o turno todo	Yoga Teleport	8	-	-	2 Chi, desaparece e surge a até 10 hexes quando quiser										
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																			
Jab	7	8	4																																																																																																																																																																																																				
Strong	5	10	4																																																																																																																																																																																																				
Fierce	4	12	3																																																																																																																																																																																																				
Short																																																																																																																																																																																																							
Forward																																																																																																																																																																																																							
Roundhouse																																																																																																																																																																																																							
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																			
Apresamento	5	7	1																																																																																																																																																																																																				
Movimento	8	-	7																																																																																																																																																																																																				
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																			
Head Butt	5	12	2																																																																																																																																																																																																				
Suplex	5	9	1	Apresamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																			
Brain Cracker	5	11	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																			
Extendible Limbs	-	-	-	Alcance 4 para socos e chutes básicos																																																																																																																																																																																																			
Head Butt Hold	4	11	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																			
Missile Reflection	8	-	3	1 sucesso para lâminas, 2 para flechas, 3 para balas																																																																																																																																																																																																			
Energy Reflection	6	-	-	1 Chi, 2 sucessos em Raciocínio																																																																																																																																																																																																			
Regeneration	5	-	-	1 Chi por Saúde																																																																																																																																																																																																			
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																			
Jab																																																																																																																																																																																																							
Strong																																																																																																																																																																																																							
Fierce																																																																																																																																																																																																							
Short	5	8	5																																																																																																																																																																																																				
Forward	4	10	4																																																																																																																																																																																																				
Roundhouse	2	12	4																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																			
Apresamento																																																																																																																																																																																																							
Movimento	7	-	8																																																																																																																																																																																																				
Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																			
Fireball	3	13	-	1 Chi, Alcance 9																																																																																																																																																																																																			
Regeneration	5	-	-	1 Chi por Saúde																																																																																																																																																																																																			
Slide Kick	3	11	6	Knockdown																																																																																																																																																																																																			
Psychic Vise	5	11	-	1 Chi, 1 FV, absorvido com Int, dano reduz Vel e FV																																																																																																																																																																																																			
Yoga Flame	3	18	-	2 Chi, afeta cone de 3 hexes conectados, dura o turno todo																																																																																																																																																																																																			
Yoga Teleport	8	-	-	2 Chi, desaparece e surge a até 10 hexes quando quiser																																																																																																																																																																																																			
<p>Combos: Bloqueio para Brain Cracker, Brain Cracker para Head Butt (dizzy), Bloqueio para Head Butt Hold, Jab para Fierce (dizzy), Jab para Strong (dizzy)</p>					<p>Combos: Movimento para Fireball, Jump para Fireball, Jump para Psychic Vise para Fireball, Bloqueio para Yoga Flame</p>																																																																																																																																																																																																		

KARATÊ SHOTOKAN

Há muitas escolas para este estilo, mas poucos mestres. A maioria das escolas de Shotokan fica no Japão, mas há uma na costa oeste dos Estados Unidos. A estrutura deste estilo é um tanto simples em seu design. Os estudantes começam com movimentos básicos e então avançam aprendendo os complexos poderes e manobras deste estilo. Um estudante é considerado totalmente treinado quando domina perfeitamente o Shoryuken. Muitos passam anos tentando aprender apenas esta manobra.

Antes que possa ter esperanças em ser aceito na classe, você deve ter algum treinamento em karatê. Então o sensei reúne todos os candidatos e dá uma pequena aula para descobrir e eliminar os indesejáveis. Os poucos sortudos que restam são aceitos para o treinamento.

Conceitos: mestre de karatê; lutador; profissional de saúde; criança rica

Lema: “Nós não lutamos por riqueza ou glória, mas pela luta em si. Que me importam os troféus? A excitação da vitória e a expectativa sobre meu próximo oponente são o bastante.”



KARATÊ SHOTOKAN A					KARATÊ SHOTOKAN B																																																																																																																																																																																																							
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																																							
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●○○○																																																																																																																																																																																																				
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																																				
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																																				
Soco	○○○○○	Chi	●●●●○	○○○○○○○	Soco	●●●●○	Chi	●●●●○	○○○○○○○																																																																																																																																																																																																			
Chute	●●●●○		●●●●○	○○○○○○○	Chute	●●●●○		●●●●○	○○○○○○○																																																																																																																																																																																																			
Bloqueio	●●●●○		□□□□□	□□□□□	Bloqueio	●●●●○		□□□□□	□□□□□																																																																																																																																																																																																			
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●○	○○○○○	Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●○	○○○○○																																																																																																																																																																																																			
Esportes	●●●●○		●●●●○	○○○○○	Esportes	●●●●○		●●●●○	○○○○○																																																																																																																																																																																																			
Foco	●●○○○		□□□□□	□□□□□	Foco	○○○○○		□□□□□	□□□□□																																																																																																																																																																																																			
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																							
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>2</td><td>11</td><td>2</td><td>Agachamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Stunning Shout</td><td>7</td><td>-</td><td>0</td><td>1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno</td></tr> <tr><td>Hurricane Kick</td><td>4</td><td>7</td><td>3</td><td>1 Chi, 1 FV, Aérea, bate e empurra ao redor</td></tr> <tr><td>Air Hurricane Kick</td><td>3</td><td>7</td><td>5</td><td>1 Chi, 1 FV, Aérea, bate e empurra ao redor, esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	8	4		Forward	4	10	3		Roundhouse	2	12	3		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Foot Sweep	2	11	2	Agachamento, Knockdown	Stunning Shout	7	-	0	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno	Hurricane Kick	4	7	3	1 Chi, 1 FV, Aérea, bate e empurra ao redor	Air Hurricane Kick	3	7	5	1 Chi, 1 FV, Aérea, bate e empurra ao redor, esquiva de projéteis																					<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>11</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>9</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>11</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Lunging Punch</td><td>4</td><td>9</td><td>4</td><td>Agachamento, Só Kick Defense defende</td></tr> <tr><td>Knife Hand Strike</td><td>5</td><td>7</td><td>2</td><td>Metade da absorção do alvo se não bloquear</td></tr> <tr><td>Power Uppercut</td><td>3</td><td>11</td><td>1</td><td>Knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Dragon Punch</td><td>4</td><td>14</td><td>1</td><td>1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>2</td><td>10</td><td>1</td><td>Agachamento, Knockdown</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	7	3		Strong	4	9	3		Fierce	3	11	2		Short	5	7	3		Forward	4	9	2		Roundhouse	2	11	2		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	6		Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Lunging Punch	4	9	4	Agachamento, Só Kick Defense defende	Knife Hand Strike	5	7	2	Metade da absorção do alvo se não bloquear	Power Uppercut	3	11	1	Knockdown em aéreas	Dragon Punch	4	14	1	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas	Foot Sweep	2	10	1	Agachamento, Knockdown																				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab																																																																																																																																																																																																												
Strong																																																																																																																																																																																																												
Fierce																																																																																																																																																																																																												
Short	5	8	4																																																																																																																																																																																																									
Forward	4	10	3																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	2	12	3																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento																																																																																																																																																																																																												
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																																									
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Foot Sweep	2	11	2	Agachamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																								
Stunning Shout	7	-	0	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno																																																																																																																																																																																																								
Hurricane Kick	4	7	3	1 Chi, 1 FV, Aérea, bate e empurra ao redor																																																																																																																																																																																																								
Air Hurricane Kick	3	7	5	1 Chi, 1 FV, Aérea, bate e empurra ao redor, esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																																								
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	6	7	3																																																																																																																																																																																																									
Strong	4	9	3																																																																																																																																																																																																									
Fierce	3	11	2																																																																																																																																																																																																									
Short	5	7	3																																																																																																																																																																																																									
Forward	4	9	2																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	2	11	2																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento																																																																																																																																																																																																												
Movimento	7	-	6																																																																																																																																																																																																									
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Lunging Punch	4	9	4	Agachamento, Só Kick Defense defende																																																																																																																																																																																																								
Knife Hand Strike	5	7	2	Metade da absorção do alvo se não bloquear																																																																																																																																																																																																								
Power Uppercut	3	11	1	Knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																																								
Dragon Punch	4	14	1	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																																								
Foot Sweep	2	10	1	Agachamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																								
<p>Combos: Stunning Shout para Jumping Roundhouse, Foot Sweep para Short, Short para Short, Jump para Air Hurricane Kick (dizzy), Bloqueio para Air Hurricane Kick, Stunning Shout para Air Hurricane Kick</p>					<p>Combos: Bloqueio para Knife Hand Strike, Lunging Punch para Dragon Punch (dizzy), Bloqueio para Foot Sweep</p>																																																																																																																																																																																																							

KARATÊ SHOTOKAN A					KARATÊ SHOTOKAN B				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●○○○○	Chi	●●●●●●●○○○○		Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●●○○○○	
Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□		Chute	●●●○○		●●●●●●●○○○○	
Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○	
Esportes	●●●●●		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●○○		●●●●●●●●○○	
Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	4	6		Jab	7	8	4	
Strong	5	6	6		Strong	5	10	4	
Fierce	4	8	5		Fierce	4	12	3	
Short	5	9	6		Short	6	7	4	
Forward	4	11	5		Forward	5	9	3	
Roundhouse	2	13	5		Roundhouse	3	11	3	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	6	1		Apresamento				
Movimento	7	-	9		Movimento	8	-	7	
Jump	7	-	6	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção
Foot Sweep	2	12	4	Agachamento, Knockdown	Lunging Punch	5	10	5	Agachamento, Só Kick Defense defende
Stunning Shout	7	-	4	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno	Knife Hand Strike	6	8	3	Metade da absorção do alvo se não bloquear
Hurricane Kick	4	8	5	1 Chi, 1 FV, Aérea, bate e empurra ao redor	Power Uppercut	4	12	1	Knockdown em aéreas
Air Hurricane Kick	3	8	7	1 Chi, 1 FV, Aérea, bate e empurra ao redor, esquiva de projéteis	Dragon Punch	5	15	2	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas
Throw	2	8	1		Foot Sweep	3	10	2	Agachamento, Knockdown
Back Roll Throw	3	10	1		Fireball	3	10	-	1 Chi, Alcance 9
Maka Wara	-	6	-	Dano ao bloquear	Flying Fireball	3	10	4	1 Chi, 1 FV, Alcance 9, alvo não esquiva com aérea
					Maka Wara	-	5	-	Dano ao bloquear
Combos: Bloqueio para Air Hurricane Kick (dizzy), Foot Sweep para Short (dizzy), Jump para Air Hurricane Kick (dizzy), Stunning Shout para Air Hurricane Kick, Stunning Shout para Jumping Roundhouse, Short para Short para Short (dizzy)					Combos: Bloqueio para Knife Hand Strike (dizzy), Lunging Punch para Dragon Punch (dizzy), Bloqueio para Foot Sweep				

KICKBOXING OCIDENTAL

Escolas de kickboxing podem ser encontradas em qualquer grande cidade. Aquelas encontradas na Filadélfia, Nova Iorque e Washington D.C. são normalmente as melhores, devido aos profundos antecedentes de boxe nestas cidades. Isso não quer dizer que as escolas em outras cidades sejam ruins, mas as boas academias são mais difíceis de encontrar. Kickboxing é um dos estilos mais organizados. Ele segue o formato normal de treinamento e publicidade que fez do boxe um sucesso. O treinamento em si é tão duro quanto no boxe, às vezes até mais. Empresários e treinadores mantêm os lutadores em um esquema de horário restrito que toma muito tempo livre e liberdade dos boxers. Pode parecer chato, mas a maioria dos treinadores não tem problemas em mostrar a porta da rua para os estudantes rebeldes ou desobedientes.

Qualquer um pode treinar para ser um kickboxer, mas poucos realmente se tornam lutadores. A maioria desiste, outros não têm o que é preciso para vencer. A maioria dos melhores lutadores é composta por meninos de rua que têm algo a provar.

Conceitos: durão de rua; membro de gangue; boxer; atleta

Lema: “Tenho lutado a vida toda para sair das ruas, e o kickboxing me mostrou como. Devo minha vida a ele.”



KICKBOXING OCIDENTAL A					KICKBOXING OCIDENTAL B																																																																																																																																																																																																												
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																																												
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																																									
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																																									
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○																																																																																																																																																																																																									
Soco	○○○○○	Chi	●●○○○○○○○○○○		Soco	●●●○○	Chi	●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																									
Chute	●●●○○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○○		Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																																									
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Esportes	●●●○○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																												
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																												
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>4</td><td>6</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>3</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>1</td><td>10</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Double-Hit Kick</td><td>1</td><td>7</td><td>2</td><td>Role duas vezes em oponente de pé</td></tr> <tr><td>Double Dread Kick</td><td>1</td><td>7/10</td><td>4</td><td>1 FV, bata, empurre e bata o segundo</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	4	6	3		Forward	3	8	2		Roundhouse	1	10	2		Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	6	-	6		Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção	Double-Hit Kick	1	7	2	Role duas vezes em oponente de pé	Double Dread Kick	1	7/10	4	1 FV, bata, empurre e bata o segundo																																				<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>5</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>9</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Lunging Punch</td><td>3</td><td>7</td><td>4</td><td>Agachamento, Só Kick Defense defende</td></tr> <tr><td>Fist Sweep</td><td>2</td><td>9</td><td>1</td><td>Agachamento, Knockdown</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	5	3		Strong	4	7	3		Fierce	3	9	2		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	6		Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Lunging Punch	3	7	4	Agachamento, Só Kick Defense defende	Fist Sweep	2	9	1	Agachamento, Knockdown																																			
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																													
Jab																																																																																																																																																																																																																	
Strong																																																																																																																																																																																																																	
Fierce																																																																																																																																																																																																																	
Short	4	6	3																																																																																																																																																																																																														
Forward	3	8	2																																																																																																																																																																																																														
Roundhouse	1	10	2																																																																																																																																																																																																														
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																													
Apresamento																																																																																																																																																																																																																	
Movimento	6	-	6																																																																																																																																																																																																														
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																													
Double-Hit Kick	1	7	2	Role duas vezes em oponente de pé																																																																																																																																																																																																													
Double Dread Kick	1	7/10	4	1 FV, bata, empurre e bata o segundo																																																																																																																																																																																																													
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																													
Jab	6	5	3																																																																																																																																																																																																														
Strong	4	7	3																																																																																																																																																																																																														
Fierce	3	9	2																																																																																																																																																																																																														
Short																																																																																																																																																																																																																	
Forward																																																																																																																																																																																																																	
Roundhouse																																																																																																																																																																																																																	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																													
Apresamento																																																																																																																																																																																																																	
Movimento	7	-	6																																																																																																																																																																																																														
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																													
Lunging Punch	3	7	4	Agachamento, Só Kick Defense defende																																																																																																																																																																																																													
Fist Sweep	2	9	1	Agachamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																													
Combos: Double-hit Kick para Double Dread Kick (dizzy)					Combos: Lunging Punch para Fist Sweep (dizzy)																																																																																																																																																																																																												

KICKBOXING OCIDENTAL A					KICKBOXING OCIDENTAL B																																																																																																																																																																																								
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																								
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																					
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																					
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																					
Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●●○○○○○○○○																																																																																																																																																																																					
Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																								
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																								
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>4</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>3</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>1</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Double-Hit Kick</td><td>1</td><td>9</td><td>3</td><td>Role duas vezes em oponente de pé</td></tr> <tr><td>Double Dread Kick</td><td>1</td><td>9/12</td><td>5</td><td>1 FV, bata, empurre e bata o segundo</td></tr> <tr><td>Kick Defense</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> <tr><td>Punch Defense</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas</td></tr> <tr><td>Reverse Frontal Kick</td><td>2</td><td>11</td><td>3</td><td>Ignora bloqueios</td></tr> <tr><td>Knee Basher</td><td>2</td><td>12</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado, Knockdown no fim</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	4	8	4		Forward	3	10	3		Roundhouse	1	12	3		Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	6	-	7		Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção	Double-Hit Kick	1	9	3	Role duas vezes em oponente de pé	Double Dread Kick	1	9/12	5	1 FV, bata, empurre e bata o segundo	Kick Defense	7	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas	Kippup	-	-	-		Punch Defense	7	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Reverse Frontal Kick	2	11	3	Ignora bloqueios	Knee Basher	2	12	1	Apresamento Sustentado, Knockdown no fim	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Lunging Punch</td><td>3</td><td>9</td><td>5</td><td>Agachamento, Só Kick Defense defende</td></tr> <tr><td>Fist Sweep</td><td>2</td><td>11</td><td>2</td><td>Agachamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Dashing Punch</td><td>4</td><td>12</td><td>6</td><td>1 FV</td></tr> <tr><td>Dashing Uppercut</td><td>4</td><td>12</td><td>6</td><td>1 FV, Knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> <p>Combos: Lunging Punch para Fist Sweep (dizzy), Dashing Upper cut para Lunging Punch (dizzy)</p>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	7	4		Strong	4	9	4		Fierce	3	11	3		Short	5	7	4		Forward	4	9	3		Roundhouse	2	11	3		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Lunging Punch	3	9	5	Agachamento, Só Kick Defense defende	Fist Sweep	2	11	2	Agachamento, Knockdown	Dashing Punch	4	12	6	1 FV	Dashing Uppercut	4	12	6	1 FV, Knockdown em aéreas															
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																									
Jab																																																																																																																																																																																													
Strong																																																																																																																																																																																													
Fierce																																																																																																																																																																																													
Short	4	8	4																																																																																																																																																																																										
Forward	3	10	3																																																																																																																																																																																										
Roundhouse	1	12	3																																																																																																																																																																																										
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																									
Apresamento																																																																																																																																																																																													
Movimento	6	-	7																																																																																																																																																																																										
Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																									
Double-Hit Kick	1	9	3	Role duas vezes em oponente de pé																																																																																																																																																																																									
Double Dread Kick	1	9/12	5	1 FV, bata, empurre e bata o segundo																																																																																																																																																																																									
Kick Defense	7	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas																																																																																																																																																																																									
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																										
Punch Defense	7	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas																																																																																																																																																																																									
Reverse Frontal Kick	2	11	3	Ignora bloqueios																																																																																																																																																																																									
Knee Basher	2	12	1	Apresamento Sustentado, Knockdown no fim																																																																																																																																																																																									
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																									
Jab	6	7	4																																																																																																																																																																																										
Strong	4	9	4																																																																																																																																																																																										
Fierce	3	11	3																																																																																																																																																																																										
Short	5	7	4																																																																																																																																																																																										
Forward	4	9	3																																																																																																																																																																																										
Roundhouse	2	11	3																																																																																																																																																																																										
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																									
Apresamento																																																																																																																																																																																													
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																										
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																									
Lunging Punch	3	9	5	Agachamento, Só Kick Defense defende																																																																																																																																																																																									
Fist Sweep	2	11	2	Agachamento, Knockdown																																																																																																																																																																																									
Dashing Punch	4	12	6	1 FV																																																																																																																																																																																									
Dashing Uppercut	4	12	6	1 FV, Knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																									
<p>Combos: Double-hit Kick para Double Dread Kick (dizzy), Bloqueio para Knee Basher, Double Dread Kick para Double Dread Kick (dizzy)</p>																																																																																																																																																																																													

KICKBOXING OCIDENTAL A					KICKBOXING OCIDENTAL B																																																																																																																																																																																													
Posto 7					Posto 7																																																																																																																																																																																													
Força	●●●●●	Percepção	●●●●●		Força	●●●●●	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																										
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																										
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●																																																																																																																																																																																										
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●●○○○○○		Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																										
Chute	●●●●●●		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●○		●●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																										
Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Apresamento	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●●○○		Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●●○○																																																																																																																																																																																										
Esportes	●●●●●		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		●●●●●●●●●○○																																																																																																																																																																																										
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																													
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																													
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																													
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>4</td><td>11</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>3</td><td>13</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>1</td><td>15</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Double-Hit Kick</td><td>1</td><td>12</td><td>4</td><td>Role duas vezes em oponente de pé</td></tr> <tr><td>Double Dread Kick</td><td>1</td><td>12/15</td><td>6</td><td>1 FV, bata, empurre e bata o segundo</td></tr> <tr><td>Kick Defense</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> <tr><td>Punch Defense</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas</td></tr> <tr><td>Reverse Frontal Kick</td><td>2</td><td>14</td><td>3</td><td>Ignora bloqueios</td></tr> <tr><td>Knee Basher</td><td>2</td><td>15</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado, Knockdown no fim</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>1</td><td>14</td><td>3</td><td>Agachamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Tiger Knee</td><td>6</td><td>13</td><td>5</td><td>2 FV, Aérea, knockdown</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	4	11	5		Forward	3	13	4		Roundhouse	1	15	4		Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	6	-	8		Jump	6	-	5	Aérea, Interrupção	Double-Hit Kick	1	12	4	Role duas vezes em oponente de pé	Double Dread Kick	1	12/15	6	1 FV, bata, empurre e bata o segundo	Kick Defense	7	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas	Kippup	-	-	-		Punch Defense	7	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Reverse Frontal Kick	2	14	3	Ignora bloqueios	Knee Basher	2	15	1	Apresamento Sustentado, Knockdown no fim	Foot Sweep	1	14	3	Agachamento, knockdown	Tiger Knee	6	13	5	2 FV, Aérea, knockdown	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>11</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>13</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>13</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Lunging Punch</td><td>3</td><td>11</td><td>5</td><td>Agachamento, Só Kick Defense defende</td></tr> <tr><td>Fist Sweep</td><td>2</td><td>13</td><td>2</td><td>Agachamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Dashing Punch</td><td>4</td><td>14</td><td>6</td><td>1 FV</td></tr> <tr><td>Dashing Uppercut</td><td>4</td><td>14</td><td>6</td><td>1 FV, Knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Knee Basher</td><td>3</td><td>13</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado, Knockdown no fim</td></tr> <tr><td>Hyper Fist</td><td>5</td><td>10</td><td>1</td><td>1 FV, role três vezes</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	9	4		Strong	4	11	4		Fierce	3	13	3		Short	5	9	4		Forward	4	11	3		Roundhouse	2	13	3		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	8	1		Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Lunging Punch	3	11	5	Agachamento, Só Kick Defense defende	Fist Sweep	2	13	2	Agachamento, Knockdown	Dashing Punch	4	14	6	1 FV	Dashing Uppercut	4	14	6	1 FV, Knockdown em aéreas	Knee Basher	3	13	1	Apresamento Sustentado, Knockdown no fim	Hyper Fist	5	10	1	1 FV, role três vezes
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																														
Jab																																																																																																																																																																																																		
Strong																																																																																																																																																																																																		
Fierce																																																																																																																																																																																																		
Short	4	11	5																																																																																																																																																																																															
Forward	3	13	4																																																																																																																																																																																															
Roundhouse	1	15	4																																																																																																																																																																																															
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																														
Apresamento																																																																																																																																																																																																		
Movimento	6	-	8																																																																																																																																																																																															
Jump	6	-	5	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																														
Double-Hit Kick	1	12	4	Role duas vezes em oponente de pé																																																																																																																																																																																														
Double Dread Kick	1	12/15	6	1 FV, bata, empurre e bata o segundo																																																																																																																																																																																														
Kick Defense	7	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas																																																																																																																																																																																														
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																															
Punch Defense	7	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas																																																																																																																																																																																														
Reverse Frontal Kick	2	14	3	Ignora bloqueios																																																																																																																																																																																														
Knee Basher	2	15	1	Apresamento Sustentado, Knockdown no fim																																																																																																																																																																																														
Foot Sweep	1	14	3	Agachamento, knockdown																																																																																																																																																																																														
Tiger Knee	6	13	5	2 FV, Aérea, knockdown																																																																																																																																																																																														
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																														
Jab	6	9	4																																																																																																																																																																																															
Strong	4	11	4																																																																																																																																																																																															
Fierce	3	13	3																																																																																																																																																																																															
Short	5	9	4																																																																																																																																																																																															
Forward	4	11	3																																																																																																																																																																																															
Roundhouse	2	13	3																																																																																																																																																																																															
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																														
Apresamento	4	8	1																																																																																																																																																																																															
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																															
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																														
Lunging Punch	3	11	5	Agachamento, Só Kick Defense defende																																																																																																																																																																																														
Fist Sweep	2	13	2	Agachamento, Knockdown																																																																																																																																																																																														
Dashing Punch	4	14	6	1 FV																																																																																																																																																																																														
Dashing Uppercut	4	14	6	1 FV, Knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																														
Knee Basher	3	13	1	Apresamento Sustentado, Knockdown no fim																																																																																																																																																																																														
Hyper Fist	5	10	1	1 FV, role três vezes																																																																																																																																																																																														
<p>Combos: Double-hit Kick para Double Dread Kick (dizzy), Bloqueio para Knee Basher, Double Dread Kick para Double Dread Kick (dizzy), Bloqueio para Tiger Knee, Jump para Tiger Knee</p>					<p>Combos: Lunging Punch para Fist Sweep (dizzy), Dashing Upper cut para Lunging Punch (dizzy), Knee Basher para Hyper Fist (dizzy), Bloqueio para Knee Basher</p>																																																																																																																																																																																													

KUNG FU

Há escolas de Kung Fu por todo o mundo, em quase todas as grandes cidades – mas o futuro aluno deve ficar atento, pois existem poucos mestres verdadeiros de Kung Fu. Muitas escolas são dirigidas por imitadores tentando ganhar dinheiro fácil às custas da popularidade do estilo. Certamente, qualquer um com esperanças de sobreviver em uma arena Street Fighter deve aprender suas lições com um verdadeiro Mestre. Muitas das melhores escolas ficam no Extremo Oriente, onde a maioria dos mestres vive.

Embora a discriminação tenha diminuído na última década, muitos professores chineses ainda ensinam somente a alunos chineses. A maioria dos professores de Kung Fu são chamados de Sifu, e não de Sensei, um termo japonês.

Conceitos: Aspirante a astro de filmes de ação, geração saúde, filósofo.

Lema: “Só porque alguém encontrou a paz com si mesmo, não quer dizer que esteja em paz com os outros.”



KUNG FU A					KUNG FU B																																																																																																																																																																																																																						
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																																																						
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																																																			
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																																																			
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○																																																																																																																																																																																																																			
Soco	●●●○○	Chi	●●●○○○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																																			
Chute	○○○○○		□□□□□□□□		Chute	●●○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																			
Bloqueio	●●●○○	Força de Vontade	●●●○○○○○○○		Bloqueio	●○○○○	Força de Vontade	●●○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																																			
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□		Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																			
Esportes	●●○○○		□□□□□□□□		Esportes	●●○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																			
Foco	○○○○○		□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																			
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																																						
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																																						
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																						
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>5</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>7</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Punch Defense</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas</td></tr> <tr><td>Deflecting Punch</td><td>6</td><td>6</td><td>-</td><td>Absorção contra socos</td></tr> <tr><td>Drunken Monkey Roll</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Agachamento, Esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	5	2		Strong	4	7	2		Fierce	3	9	1		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	5		Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Deflecting Punch	6	6	-	Absorção contra socos	Drunken Monkey Roll	7	-	4	Agachamento, Esquiva de projéteis																																				<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>5</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>2</td><td>8</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes</td></tr> <tr><td>Hair Throw</td><td>2</td><td>11</td><td>2</td><td>Apresamento, Passe pelo hex do alvo, Knockdown, Joga Força hexes</td></tr> <tr><td>Double-Hit Kick</td><td>2</td><td>6</td><td>1</td><td>Role duas vezes em oponente de pé</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	5	2		Forward	4	7	1		Roundhouse	2	9	1		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	6	1		Movimento	7	-	5		Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Throw	2	8	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes	Hair Throw	2	11	2	Apresamento, Passe pelo hex do alvo, Knockdown, Joga Força hexes	Double-Hit Kick	2	6	1	Role duas vezes em oponente de pé																																			
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																							
Jab	6	5	2																																																																																																																																																																																																																								
Strong	4	7	2																																																																																																																																																																																																																								
Fierce	3	9	1																																																																																																																																																																																																																								
Short																																																																																																																																																																																																																											
Forward																																																																																																																																																																																																																											
Roundhouse																																																																																																																																																																																																																											
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																																							
Apresamento																																																																																																																																																																																																																											
Movimento	7	-	5																																																																																																																																																																																																																								
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																							
Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas																																																																																																																																																																																																																							
Deflecting Punch	6	6	-	Absorção contra socos																																																																																																																																																																																																																							
Drunken Monkey Roll	7	-	4	Agachamento, Esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																																																							
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																							
Jab																																																																																																																																																																																																																											
Strong																																																																																																																																																																																																																											
Fierce																																																																																																																																																																																																																											
Short	5	5	2																																																																																																																																																																																																																								
Forward	4	7	1																																																																																																																																																																																																																								
Roundhouse	2	9	1																																																																																																																																																																																																																								
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																																							
Apresamento	4	6	1																																																																																																																																																																																																																								
Movimento	7	-	5																																																																																																																																																																																																																								
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																							
Throw	2	8	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes																																																																																																																																																																																																																							
Hair Throw	2	11	2	Apresamento, Passe pelo hex do alvo, Knockdown, Joga Força hexes																																																																																																																																																																																																																							
Double-Hit Kick	2	6	1	Role duas vezes em oponente de pé																																																																																																																																																																																																																							
Combos: Fierce para Fierce para Fierce (dizzy)					Combos: Bloqueio para Hair Throw, Forward para Double-Hit Kick																																																																																																																																																																																																																						

KUNG FU A					KUNG FU B				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●●○	Chi	●●●●○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●○	
Chute	○○○○○		●●●●○		Chute	●●●●○		●●●●○	
Bloqueio	●●●●○		□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●○		Apresamento	●●●●○	Força de Vontade	●●●●○	
Esportes	●●●●○		●●●●○		Esportes	●●●●○		●●●●○	
Foco	●●●●○		□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	7	3		Jab				
Strong	4	9	3		Strong				
Fierce	3	11	2		Fierce				
Short					Short	5	8	3	
Forward					Forward	4	10	2	
Roundhouse					Roundhouse	2	12	2	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento	4	8	1	
Movimento	7	-	6		Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Throw	2	10	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes
Deflecting Punch	6	7	-	Absorção contra socos	Hair Throw	2	13	2	Apresamento, Passe pelo hex do alvo, Knockdown, Joga Força hexes
Drunken Monkey Roll	7	-	5	Agachamento, Esquiva de projéteis	Double-Hit Kick	2	9	2	Role duas vezes em oponente de pé
Chi Kung Healing	3	-	2	1 Chi/Saúde	Stepping Front Kick	4	9	4	1 FV, entre no hex, bata, empurre e role o segundo dano
Dim Mak	4	8	3	1 Chi, pode adiar dano, reduz um Atributo Físico	Grappling Defense	8	-	2	Absorva Apresamentos com Apresamento
Combos: Fierce para Fierce para Fierce (dizzy), Bloqueio para Dim Mak, Drunken Monkey Roll para Dim Mak					Combos: Bloqueio para Hair Throw, Forward para Double - Hit Kick, Bloqueio para Stepping Front Kick (dizzy)				

KUNG FU A					KUNG FU B																																																																																																																																																																																								
Posto 7					Posto 7																																																																																																																																																																																								
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																					
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																					
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●																																																																																																																																																																																					
Soco	●●●●○	Chi			Soco	●○○○○	Chi																																																																																																																																																																																						
Chute	●●●●●	●●●●●●○○○○			Chute	●●●●●	●●●●●●○○○○																																																																																																																																																																																						
Bloqueio	●●●○○	□□□□□□□□			Bloqueio	●●●○○	□□□□□□□□																																																																																																																																																																																						
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade			Apresamento	●●●●○	Força de Vontade																																																																																																																																																																																						
Esportes	●●●●○	●●●●●●○○○			Esportes	●●●○○	●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																						
Foco	●●●●○	□□□□□□□□			Foco	●●●●○	□□□□□□□□																																																																																																																																																																																						
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																								
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																								
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																								
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>13</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Punch Defense</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas</td></tr> <tr><td>Deflecting Punch</td><td>7</td><td>8</td><td>-</td><td>Absorção contra socos</td></tr> <tr><td>Drunken Monkey Roll</td><td>8</td><td>-</td><td>6</td><td>Agachamento, Esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td>Chi Kung Healing</td><td>3</td><td>-</td><td>3</td><td>1 Chi/Saúde</td></tr> <tr><td>Dim Mak</td><td>5</td><td>8</td><td>4</td><td>1 Chi, pode adiar dano, reduz um Atributo Físico</td></tr> <tr><td>Dragon Kick</td><td>4</td><td>15</td><td>2</td><td>1 Chi, 1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown, role duas vezes se não se mover</td></tr> <tr><td>Kick Defense</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	7	4		Strong	5	9	4		Fierce	4	11	3		Short	6	9	4		Forward	5	11	3		Roundhouse	3	13	3		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Punch Defense	9	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Deflecting Punch	7	8	-	Absorção contra socos	Drunken Monkey Roll	8	-	6	Agachamento, Esquiva de projéteis	Chi Kung Healing	3	-	3	1 Chi/Saúde	Dim Mak	5	8	4	1 Chi, pode adiar dano, reduz um Atributo Físico	Dragon Kick	4	15	2	1 Chi, 1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown, role duas vezes se não se mover	Kick Defense	9	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>4</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>6</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>11</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>13</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>3</td><td>10</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes</td></tr> <tr><td>Hair Throw</td><td>3</td><td>13</td><td>2</td><td>Apresamento, Passe pelo hex do alvo, Knockdown, Joga Força hexes</td></tr> <tr><td>Double-Hit Kick</td><td>3</td><td>10</td><td>2</td><td>Role duas vezes em oponente de pé</td></tr> <tr><td>Stepping Front Kick</td><td>5</td><td>10</td><td>4</td><td>1 FV, entre no hex, bata, empurre e role o segundo dano</td></tr> <tr><td>Grappling Defense</td><td>9</td><td>-</td><td>2</td><td>Absorva Apresamentos com Apresamento</td></tr> <tr><td>Dragon Kick</td><td>4</td><td>15</td><td>1</td><td>1 Chi, 1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown, role duas vezes se não se mover</td></tr> <tr><td>Balance</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>+1 Mov para aéreas</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	4	3		Strong	5	6	3		Fierce	4	8	2		Short	6	9	3		Forward	5	11	2		Roundhouse	3	13	2		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	5	8	1		Movimento	8	-	6		Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção	Throw	3	10	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes	Hair Throw	3	13	2	Apresamento, Passe pelo hex do alvo, Knockdown, Joga Força hexes	Double-Hit Kick	3	10	2	Role duas vezes em oponente de pé	Stepping Front Kick	5	10	4	1 FV, entre no hex, bata, empurre e role o segundo dano	Grappling Defense	9	-	2	Absorva Apresamentos com Apresamento	Dragon Kick	4	15	1	1 Chi, 1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown, role duas vezes se não se mover	Balance	-	-	-	+1 Mov para aéreas
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																									
Jab	7	7	4																																																																																																																																																																																										
Strong	5	9	4																																																																																																																																																																																										
Fierce	4	11	3																																																																																																																																																																																										
Short	6	9	4																																																																																																																																																																																										
Forward	5	11	3																																																																																																																																																																																										
Roundhouse	3	13	3																																																																																																																																																																																										
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																									
Apresamento																																																																																																																																																																																													
Movimento	8	-	7																																																																																																																																																																																										
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																									
Punch Defense	9	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas																																																																																																																																																																																									
Deflecting Punch	7	8	-	Absorção contra socos																																																																																																																																																																																									
Drunken Monkey Roll	8	-	6	Agachamento, Esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																									
Chi Kung Healing	3	-	3	1 Chi/Saúde																																																																																																																																																																																									
Dim Mak	5	8	4	1 Chi, pode adiar dano, reduz um Atributo Físico																																																																																																																																																																																									
Dragon Kick	4	15	2	1 Chi, 1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown, role duas vezes se não se mover																																																																																																																																																																																									
Kick Defense	9	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas																																																																																																																																																																																									
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																									
Jab	7	4	3																																																																																																																																																																																										
Strong	5	6	3																																																																																																																																																																																										
Fierce	4	8	2																																																																																																																																																																																										
Short	6	9	3																																																																																																																																																																																										
Forward	5	11	2																																																																																																																																																																																										
Roundhouse	3	13	2																																																																																																																																																																																										
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																									
Apresamento	5	8	1																																																																																																																																																																																										
Movimento	8	-	6																																																																																																																																																																																										
Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																									
Throw	3	10	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes																																																																																																																																																																																									
Hair Throw	3	13	2	Apresamento, Passe pelo hex do alvo, Knockdown, Joga Força hexes																																																																																																																																																																																									
Double-Hit Kick	3	10	2	Role duas vezes em oponente de pé																																																																																																																																																																																									
Stepping Front Kick	5	10	4	1 FV, entre no hex, bata, empurre e role o segundo dano																																																																																																																																																																																									
Grappling Defense	9	-	2	Absorva Apresamentos com Apresamento																																																																																																																																																																																									
Dragon Kick	4	15	1	1 Chi, 1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown, role duas vezes se não se mover																																																																																																																																																																																									
Balance	-	-	-	+1 Mov para aéreas																																																																																																																																																																																									
<p>Combos: Fierce para Fierce para Fierce (dizzy), Bloqueio para Dim Mak, Drunken Monkey Roll para Dim Mak, Dim Mak para Dim Mak para Dim Mak, Drunken Monkey Roll para Dragon Kick</p>					<p>Combos: Bloqueio para Hair Throw, Forward para Double-Hit Kick, Bloqueio para Stepping Front Kick (dizzy), Bloqueio para Dragon Kick</p>																																																																																																																																																																																								

LER DRIT

O único lugar conhecido para se aprender Ler Drit é Mriganka, a ilha-nação de M. Bison.

Somente agentes da Shadaloo podem aprender Ler Drit. Membros de ambos os sexos podem aprender, porém somente M. Bison é mestre neste estilo.

Conceitos: lutador da Shadaloo, ditadores criminosos, Lordes megalomaniacos.

Lema: “Nunca demonstre fraquezas para seu oponente e ele sempre falhará em encontrá-las.”



LER DRIT A					LER DRIT B																																																																																																																																																																																																												
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																																												
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																																									
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																																									
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																																									
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●○○○○○		Soco	●●○○○	Chi	●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																																									
Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●○○○○○○○○○		Bloqueio	●○○○○○	Força de Vontade	●●●○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																									
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Esportes	●●●●○				Esportes	●●○○○																																																																																																																																																																																																											
Foco	○○○○○				Foco	●●●●○																																																																																																																																																																																																											
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																												
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																												
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>6</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>10</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Flying Heel Stomp</td><td>4</td><td>7</td><td>5</td><td>1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda</td></tr> <tr><td>Forward Slide Kick</td><td>4</td><td>8</td><td>3</td><td>Knockdown</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	6	3		Forward	4	8	2		Roundhouse	2	10	2		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	6		Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Flying Heel Stomp	4	7	5	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda	Forward Slide Kick	4	8	3	Knockdown																																				<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>4</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Ducking Fierce</td><td>3</td><td>9</td><td>0</td><td>Agachamento</td></tr> <tr><td>Psychokinetic Channeling</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, +2 dano em socos e chutes básicos</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	4	2		Strong	4	6	2		Fierce	3	8	1		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	5		Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Ducking Fierce	3	9	0	Agachamento	Psychokinetic Channeling	-	-	-	1 Chi, +2 dano em socos e chutes básicos																																			
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																													
Jab																																																																																																																																																																																																																	
Strong																																																																																																																																																																																																																	
Fierce																																																																																																																																																																																																																	
Short	5	6	3																																																																																																																																																																																																														
Forward	4	8	2																																																																																																																																																																																																														
Roundhouse	2	10	2																																																																																																																																																																																																														
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																													
Apresamento																																																																																																																																																																																																																	
Movimento	7	-	6																																																																																																																																																																																																														
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																													
Flying Heel Stomp	4	7	5	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda																																																																																																																																																																																																													
Forward Slide Kick	4	8	3	Knockdown																																																																																																																																																																																																													
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																													
Jab	6	4	2																																																																																																																																																																																																														
Strong	4	6	2																																																																																																																																																																																																														
Fierce	3	8	1																																																																																																																																																																																																														
Short																																																																																																																																																																																																																	
Forward																																																																																																																																																																																																																	
Roundhouse																																																																																																																																																																																																																	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																													
Apresamento																																																																																																																																																																																																																	
Movimento	7	-	5																																																																																																																																																																																																														
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																													
Ducking Fierce	3	9	0	Agachamento																																																																																																																																																																																																													
Psychokinetic Channeling	-	-	-	1 Chi, +2 dano em socos e chutes básicos																																																																																																																																																																																																													
Combos: Forward Slide Kick para Forward Slide Kick					Combos: Ducking Fierce para Psychokinetic Channeling Jab (dizzy)																																																																																																																																																																																																												

LER DRIT A					LER DRIT B																																																																																																																																																																																																							
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																																							
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																																				
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○																																																																																																																																																																																																				
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																																				
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●○○○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																																				
Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○○		Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																																				
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																							
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Flying Heel Stomp</td><td>4</td><td>9</td><td>6</td><td>1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda</td></tr> <tr><td>Forward Slide Kick</td><td>4</td><td>10</td><td>4</td><td>Knockdown</td></tr> <tr><td>Psychokinetic Channeling</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, +2 dano em socos e chutes básicos</td></tr> <tr><td>Blind</td><td>3</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, Alcance 6, Int + Foco x Vigor + Mistérios do alvo; Int x Int turno a turno para escapar</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	8	4		Forward	4	10	3		Roundhouse	2	12	3		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Flying Heel Stomp	4	9	6	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda	Forward Slide Kick	4	10	4	Knockdown	Psychokinetic Channeling	-	-	-	1 Chi, +2 dano em socos e chutes básicos	Blind	3	-	-	1 Chi, Alcance 6, Int + Foco x Vigor + Mistérios do alvo; Int x Int turno a turno para escapar																					<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Ducking Fierce</td><td>3</td><td>12</td><td>0</td><td>Agachamento</td></tr> <tr><td>Psychokinetic Channeling</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, +2 dano em socos e chutes básicos</td></tr> <tr><td>Spinning Back Fist</td><td>3</td><td>10</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Spinning Knuckle</td><td>3</td><td>9</td><td>7</td><td>1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes</td></tr> <tr><td>Flying Punch</td><td>2</td><td>10</td><td>9</td><td>1 FV, Aérea, metade do Vigor se bater pelas costas</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	7	4		Strong	4	9	4		Fierce	3	11	3		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Ducking Fierce	3	12	0	Agachamento	Psychokinetic Channeling	-	-	-	1 Chi, +2 dano em socos e chutes básicos	Spinning Back Fist	3	10	5		Spinning Knuckle	3	9	7	1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes	Flying Punch	2	10	9	1 FV, Aérea, metade do Vigor se bater pelas costas																				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab																																																																																																																																																																																																												
Strong																																																																																																																																																																																																												
Fierce																																																																																																																																																																																																												
Short	5	8	4																																																																																																																																																																																																									
Forward	4	10	3																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	2	12	3																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento																																																																																																																																																																																																												
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																																									
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Flying Heel Stomp	4	9	6	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda																																																																																																																																																																																																								
Forward Slide Kick	4	10	4	Knockdown																																																																																																																																																																																																								
Psychokinetic Channeling	-	-	-	1 Chi, +2 dano em socos e chutes básicos																																																																																																																																																																																																								
Blind	3	-	-	1 Chi, Alcance 6, Int + Foco x Vigor + Mistérios do alvo; Int x Int turno a turno para escapar																																																																																																																																																																																																								
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	6	7	4																																																																																																																																																																																																									
Strong	4	9	4																																																																																																																																																																																																									
Fierce	3	11	3																																																																																																																																																																																																									
Short																																																																																																																																																																																																												
Forward																																																																																																																																																																																																												
Roundhouse																																																																																																																																																																																																												
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento																																																																																																																																																																																																												
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																																									
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Ducking Fierce	3	12	0	Agachamento																																																																																																																																																																																																								
Psychokinetic Channeling	-	-	-	1 Chi, +2 dano em socos e chutes básicos																																																																																																																																																																																																								
Spinning Back Fist	3	10	5																																																																																																																																																																																																									
Spinning Knuckle	3	9	7	1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes																																																																																																																																																																																																								
Flying Punch	2	10	9	1 FV, Aérea, metade do Vigor se bater pelas costas																																																																																																																																																																																																								
<p>Combos: Forward Slide Kick para Forward Slide Kick, Bloqueio para Blind, Jump para Blind, Psychokinetic Channeling Roundhouse para Psychokinetic Channeling Short</p>					<p>Combos: Ducking Fierce para Psychokinetic Channeling Jab (dizzy), Flying Punch para Ducking Fierce</p>																																																																																																																																																																																																							

LER DRIT A					LER DRIT B																																																																																																																																																																																																							
Posto 7					Posto 7																																																																																																																																																																																																							
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●																																																																																																																																																																																																				
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●●○○○○○		Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																																				
Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□		Chute	●○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○○○		Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																																				
Esportes	●●●●●		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●●		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Foco	●●●●●		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●●		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																							
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																							
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>9</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>11</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>13</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Flying Heel Stomp</td><td>4</td><td>10</td><td>7</td><td>1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda</td></tr> <tr><td>Forward Slide Kick</td><td>4</td><td>11</td><td>5</td><td>Knockdown</td></tr> <tr><td>Psychokinetic Channeling</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, +2 dano em socos e chutes básicos</td></tr> <tr><td>Blind</td><td>4</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, Alcance 6, Int + Foco x Vigor + Mistérios do alvo; Int x Int turno a turno para escapar</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>2</td><td>12</td><td>3</td><td>Agachamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Psycho Crusher</td><td>3</td><td>14</td><td>11</td><td>2 Chi, knockdown, pode bater vários alvos, dano 1 se bloquear</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	9	5		Forward	4	11	4		Roundhouse	2	13	4		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	8		Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção	Flying Heel Stomp	4	10	7	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda	Forward Slide Kick	4	11	5	Knockdown	Psychokinetic Channeling	-	-	-	1 Chi, +2 dano em socos e chutes básicos	Blind	4	-	-	1 Chi, Alcance 6, Int + Foco x Vigor + Mistérios do alvo; Int x Int turno a turno para escapar	Foot Sweep	2	12	3	Agachamento, knockdown	Psycho Crusher	3	14	11	2 Chi, knockdown, pode bater vários alvos, dano 1 se bloquear											<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>8</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>10</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>12</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>5</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Ducking Fierce</td><td>4</td><td>13</td><td>0</td><td>Agachamento</td></tr> <tr><td>Psychokinetic Channeling</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, +2 dano em socos e chutes básicos</td></tr> <tr><td>Spinning Back Fist</td><td>4</td><td>11</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Spinning Knuckle</td><td>4</td><td>10</td><td>8</td><td>1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes</td></tr> <tr><td>Flying Punch</td><td>3</td><td>11</td><td>10</td><td>1 FV, Aérea, metade do Vigor se bater pelas costas</td></tr> <tr><td>Psychic Vise</td><td>5</td><td>8</td><td>-</td><td>1 Chi, 1 FV, absorvido com Int, dano reduz Vel e FV</td></tr> <tr><td>Psychic Rage</td><td>3</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, Alcance 10, teste resistido de FV, se vencer, alvo em frenesi</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	8	5		Strong	5	10	5		Fierce	4	12	4		Short	6	5	5		Forward	5	7	4		Roundhouse	3	9	4		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	8	-	8		Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção	Ducking Fierce	4	13	0	Agachamento	Psychokinetic Channeling	-	-	-	1 Chi, +2 dano em socos e chutes básicos	Spinning Back Fist	4	11	6		Spinning Knuckle	4	10	8	1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes	Flying Punch	3	11	10	1 FV, Aérea, metade do Vigor se bater pelas costas	Psychic Vise	5	8	-	1 Chi, 1 FV, absorvido com Int, dano reduz Vel e FV	Psychic Rage	3	-	-	1 Chi, Alcance 10, teste resistido de FV, se vencer, alvo em frenesi										
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab																																																																																																																																																																																																												
Strong																																																																																																																																																																																																												
Fierce																																																																																																																																																																																																												
Short	5	9	5																																																																																																																																																																																																									
Forward	4	11	4																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	2	13	4																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento																																																																																																																																																																																																												
Movimento	7	-	8																																																																																																																																																																																																									
Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Flying Heel Stomp	4	10	7	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda																																																																																																																																																																																																								
Forward Slide Kick	4	11	5	Knockdown																																																																																																																																																																																																								
Psychokinetic Channeling	-	-	-	1 Chi, +2 dano em socos e chutes básicos																																																																																																																																																																																																								
Blind	4	-	-	1 Chi, Alcance 6, Int + Foco x Vigor + Mistérios do alvo; Int x Int turno a turno para escapar																																																																																																																																																																																																								
Foot Sweep	2	12	3	Agachamento, knockdown																																																																																																																																																																																																								
Psycho Crusher	3	14	11	2 Chi, knockdown, pode bater vários alvos, dano 1 se bloquear																																																																																																																																																																																																								
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	7	8	5																																																																																																																																																																																																									
Strong	5	10	5																																																																																																																																																																																																									
Fierce	4	12	4																																																																																																																																																																																																									
Short	6	5	5																																																																																																																																																																																																									
Forward	5	7	4																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	3	9	4																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento																																																																																																																																																																																																												
Movimento	8	-	8																																																																																																																																																																																																									
Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Ducking Fierce	4	13	0	Agachamento																																																																																																																																																																																																								
Psychokinetic Channeling	-	-	-	1 Chi, +2 dano em socos e chutes básicos																																																																																																																																																																																																								
Spinning Back Fist	4	11	6																																																																																																																																																																																																									
Spinning Knuckle	4	10	8	1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes																																																																																																																																																																																																								
Flying Punch	3	11	10	1 FV, Aérea, metade do Vigor se bater pelas costas																																																																																																																																																																																																								
Psychic Vise	5	8	-	1 Chi, 1 FV, absorvido com Int, dano reduz Vel e FV																																																																																																																																																																																																								
Psychic Rage	3	-	-	1 Chi, Alcance 10, teste resistido de FV, se vencer, alvo em frenesi																																																																																																																																																																																																								
<p>Combos: Forward Slide Kick para Forward Slide Kick, Bloqueio para Blind, Jump para Blind, Psychokinetic Channeling Roundhouse para Psychokinetic Channeling Short (dizzy), Bloqueio para Psycho Crusher</p>					<p>Combos: Ducking Fierce para Psychokinetic Channeling Jab (dizzy), Flying Punch para Ducking Fierce (dizzy), Movimento para Psychic Vise</p>																																																																																																																																																																																																							

LUA

As escolas podem ser encontradas apenas no Havaí. Um professor é chamado de Kahuna, que – tal como um sensei – é uma combinação de guerreiro, sacerdote e médico. Lua tem uma forte dimensão filosófica e espiritual, que infelizmente, muitas vezes não é estudada por seus profissionais.

Variações de Lua se acredita serem encontradas em toda a Polinésia, mas não foram confirmados.

Apesar de seu passado obscuro, Lua é estudado por muitos guerreiros honrados. Quase todos os guerreiros Lua são praticante na Polinésia. É raro que um não-polinésia seja ensinado, e tais casos são realmente exceções. Alunos da Lua são fisicamente condicionados, ao mesmo tempo, a aprender os meandros do corpo humano – para machucar e para curar.

Conceitos: Sacerdotes, médicos, curandeiro, assassino.

Lema: “Aproxime-se, vem ... certamente não sou uma ameaça para você ...”



LUA A					LUA B																																																																																																																																																																																																																						
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																																																						
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																																																			
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																																																			
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○																																																																																																																																																																																																																			
Soco	●○○○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi																																																																																																																																																																																																																				
Chute	○○○○○		●●●○○○○○○○○		Chute	●●●○○		●●●○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																																			
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																			
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade			Apresamento	○○○○○	Força de Vontade																																																																																																																																																																																																																				
Esportes	●●○○○		●●●●●○○○○○○		Esportes	●●●○○		●●●●●○○○○○○																																																																																																																																																																																																																			
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																			
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																																						
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																																						
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>3</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>5</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Flying Tackle</td><td>3</td><td>6</td><td>4</td><td>Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar</td></tr> <tr><td>Sleeper</td><td>3</td><td>9</td><td>1</td><td>1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	3	2		Strong	4	5	2		Fierce	3	7	1		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	6	1		Movimento	7	-	5		Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Flying Tackle	3	6	4	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar	Sleeper	3	9	1	1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos																																									<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>4</td><td>6</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>3</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>1</td><td>10</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Wounded Knee</td><td>1</td><td>9</td><td>1</td><td>-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos</td></tr> <tr><td>Double-Hit Knee</td><td>3</td><td>6</td><td>1</td><td>Role duas vezes</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	4	6	3		Forward	3	8	2		Roundhouse	1	10	2		Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	6	-	6		Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção	Wounded Knee	1	9	1	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos	Double-Hit Knee	3	6	1	Role duas vezes																																								
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																							
Jab	6	3	2																																																																																																																																																																																																																								
Strong	4	5	2																																																																																																																																																																																																																								
Fierce	3	7	1																																																																																																																																																																																																																								
Short																																																																																																																																																																																																																											
Forward																																																																																																																																																																																																																											
Roundhouse																																																																																																																																																																																																																											
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																																							
Apresamento	4	6	1																																																																																																																																																																																																																								
Movimento	7	-	5																																																																																																																																																																																																																								
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																							
Flying Tackle	3	6	4	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar																																																																																																																																																																																																																							
Sleeper	3	9	1	1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos																																																																																																																																																																																																																							
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																							
Jab																																																																																																																																																																																																																											
Strong																																																																																																																																																																																																																											
Fierce																																																																																																																																																																																																																											
Short	4	6	3																																																																																																																																																																																																																								
Forward	3	8	2																																																																																																																																																																																																																								
Roundhouse	1	10	2																																																																																																																																																																																																																								
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																																							
Apresamento																																																																																																																																																																																																																											
Movimento	6	-	6																																																																																																																																																																																																																								
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																							
Wounded Knee	1	9	1	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos																																																																																																																																																																																																																							
Double-Hit Knee	3	6	1	Role duas vezes																																																																																																																																																																																																																							
Combos: Bloqueio para Flying Tackle para Sleeper					Combos: Double-Hit Knee para Wounded Knee (dizzy), Bloqueio para Wounded Knee																																																																																																																																																																																																																						

LUA A					LUA B																																																																																																																																																																																																												
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																																												
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																																									
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																																									
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																																									
Soco	●○○○○	Chi	●●●○○○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																									
Chute	○○○○○		□□□□□□□□		Chute	●●●●○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○		Bloqueio	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○																																																																																																																																																																																																									
Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□		Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Esportes	●●●●○				Esportes	●●●●○																																																																																																																																																																																																											
Foco	●●●○○				Foco	○○○○○																																																																																																																																																																																																											
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																												
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○																																																																																																																																																																																																												
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>3</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Flying Tackle</td><td>4</td><td>6</td><td>6</td><td>Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar</td></tr> <tr><td>Sleeper</td><td>4</td><td>9</td><td>1</td><td>1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> <tr><td>Choke Throw</td><td>4</td><td>8</td><td>4</td><td>Apresamento, aérea, knockdown</td></tr> <tr><td>Disengage</td><td>6</td><td>-</td><td>2</td><td>Destreza x Força para escapar de sustentado</td></tr> <tr><td>Leech</td><td>5</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi por Saúde roubada do alvo em um sustentado</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	3	4		Strong	5	5	4		Fierce	4	7	3		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	5	6	1		Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Flying Tackle	4	6	6	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar	Sleeper	4	9	1	1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos	Kippup	-	-	-		Choke Throw	4	8	4	Apresamento, aérea, knockdown	Disengage	6	-	2	Destreza x Força para escapar de sustentado	Leech	5	-	-	1 Chi por Saúde roubada do alvo em um sustentado																<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Wounded Knee</td><td>2</td><td>11</td><td>2</td><td>-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos</td></tr> <tr><td>Double-Hit Knee</td><td>4</td><td>8</td><td>2</td><td>Role duas vezes</td></tr> <tr><td>Dislocate Limb</td><td>3</td><td>8</td><td>5</td><td>Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> <tr><td>Light Feet</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>+1 Mov (ou +3 por 1 FV)</td></tr> <tr><td>Head Bite</td><td>5</td><td>10</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	8	4		Forward	4	10	3		Roundhouse	2	12	3		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	7	1		Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Wounded Knee	2	11	2	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos	Double-Hit Knee	4	8	2	Role duas vezes	Dislocate Limb	3	8	5	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar	Kippup	-	-	-		Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)	Head Bite	5	10	1	Apresamento Sustentado															
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																													
Jab	7	3	4																																																																																																																																																																																																														
Strong	5	5	4																																																																																																																																																																																																														
Fierce	4	7	3																																																																																																																																																																																																														
Short																																																																																																																																																																																																																	
Forward																																																																																																																																																																																																																	
Roundhouse																																																																																																																																																																																																																	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																													
Apresamento	5	6	1																																																																																																																																																																																																														
Movimento	8	-	7																																																																																																																																																																																																														
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																													
Flying Tackle	4	6	6	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar																																																																																																																																																																																																													
Sleeper	4	9	1	1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos																																																																																																																																																																																																													
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																																														
Choke Throw	4	8	4	Apresamento, aérea, knockdown																																																																																																																																																																																																													
Disengage	6	-	2	Destreza x Força para escapar de sustentado																																																																																																																																																																																																													
Leech	5	-	-	1 Chi por Saúde roubada do alvo em um sustentado																																																																																																																																																																																																													
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																													
Jab																																																																																																																																																																																																																	
Strong																																																																																																																																																																																																																	
Fierce																																																																																																																																																																																																																	
Short	5	8	4																																																																																																																																																																																																														
Forward	4	10	3																																																																																																																																																																																																														
Roundhouse	2	12	3																																																																																																																																																																																																														
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																													
Apresamento	4	7	1																																																																																																																																																																																																														
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																																														
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																													
Wounded Knee	2	11	2	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos																																																																																																																																																																																																													
Double-Hit Knee	4	8	2	Role duas vezes																																																																																																																																																																																																													
Dislocate Limb	3	8	5	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar																																																																																																																																																																																																													
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																																														
Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)																																																																																																																																																																																																													
Head Bite	5	10	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																													
Combos: Bloqueio para Flying Tackle para Sleeper, Jump para Choke Throw					Combos: Double-Hit Knee para Wounded Knee (dizzy), Bloqueio para Wounded Knee, Dislocate Limb para Head Bite																																																																																																																																																																																																												

LUA A					LUA B				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●○○○○	Chi	●●●●●●●○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●●○○○○	
Chute	●●●○○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Bloqueio	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○	
Apresamento	●●●●●		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●●●●●		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●●●		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Foco	●●●○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	3	5		Jab				
Strong	5	5	5		Strong				
Fierce	4	7	4		Fierce				
Short	6	6	5		Short	6	9	5	
Forward	5	8	4		Forward	5	11	4	
Roundhouse	3	10	4		Roundhouse	3	13	4	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	8	1		Apresamento	5	10	1	
Movimento	8	-	8		Movimento	8	-	8	
Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção
Flying Tackle	4	6	7	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar	Wounded Knee	3	12	3	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos
Sleeper	4	11	1	1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos	Double-Hit Knee	5	9	3	Role duas vezes
Kippup	-	-	-		Dislocate Limb	4	11	6	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar
Choke Throw	4	10	5	Apresamento, aérea, knockdown	Kippup	-	-	-	
Disengage	6	-	3	Destreza x Força para escapar de sustentado	Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)
Leech	6	-	-	1 Chi por Saúde roubada do alvo em um sustentado	Head Bite	6	13	1	Apresamento Sustentado
Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)	Choke Throw	4	12	5	Apresamento, aérea, knockdown
Wounded Knee	3	9	3	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos	Grappling Defense	9	-	4	Absorva Apresamentos com Apresamento
Dislocate Limb	4	9	6	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar	Combos: Double-Hit Knee para Wounded Knee (dizzy), Bloqueio para Wounded Knee, Dislocate Limb para Head Bite, Bloqueio para Head Bite, Grappling Defense para Head Bite, Choke Throw para Double-Hit Knee (dizzy)				
Eye Rake	7	5	5	Apresamento, Alvo cego no próximo turno, -1 Honra					
Combos: Bloqueio para Flying Tackle para Sleeper, Jump para Choke Throw, Dislocate Limb para Wounded Knee									

LUTA LIVRE

Instrução básica em Luta-Livre é facilmente encontrada, nas escolas, nos clubes amadores e no YMCA. Muitos lutadores começam sua instrução em escolas secundárias. Vários clubes ou organizações vão ensinar um tipo particular de Luta-Livre; é incomum encontrar uma escola que ensina o estilo em todas as suas formas.

Quem quiser aprender o esporte e gosta de ter seu corpo contorcido e atirado ao solo é bem-vindo. Como todos os outros estilos, que exige muita perseverança e disciplina, muitos estudantes interrompem o programa no início.

Conceitos: Atletas, estudantes universitários, lutadores profissionais.

Lema: “Eu não gosto da sua atitude. Talvez seja a hora de você cumprir sua palavra.”



LUTA LIVRE A					LUTA LIVRE B				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●●	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●●○	Chi	●●●●○		Soco	●○○○○	Chi	●○○○○	
Chute	○○○○○		●●●○○○○○○○○		Chute	○○○○○		●●●○○○○○○○○	
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●●○	Força de Vontade	●●●●○		Apresamento	●●●●●	Força de Vontade	●●●●○	
Esportes	●●●●○		●●●●●●●●○○		Esportes	●●●●○		●●●●●●●●○○	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	8	4		Jab	6	4	4	
Strong	3	10	4		Strong	4	6	4	
Fierce	2	12	3		Fierce	3	8	3	
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	9	1		Apresamento	4	8	1	
Movimento	6	-	7		Movimento	7	-	7	
Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção
Flying Tackle	2	9	6	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar	Flying Tackle	3	8	6	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar
Brain Cracker	3	11	1	Apresamento Sustentado	Suplex	4	10	1	Apresamento, Knockdown
Ground Fighting	-	-	-	1 FV, ao cair, pode lutar no chão	Bear Hug	3	11	1	Apresamento Sustentado
Grappling Defense	7	-	3	Absorva Apresamentos com Apresamento	Kippup	-	-	-	
					Grappling Defense	8	-	3	Absorva Apresamentos com Apresamento
					Air Smash	3	12	3	Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex
					Pile Driver	2	12	1	Apresamento, Knockdown

Combos: Bloqueio para Brain Cracker, Brain Cracker para Flying Tackle para Brain Cracker, Grappling Defense para Brain Cracker, Grappling Defense para Flying Tackle para Brain Cracker

Combos: Flying Tackle para Bear Hug, Bloqueio para Suplex, Air Smash para Pile Driver (dizzy)

LUTA LIVRE A					LUTA LIVRE B																																																																																																																																																																																																							
Posto 7					Posto 7																																																																																																																																																																																																							
Força	●●●●●	Percepção	●●●●○		Força	●●●●●	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●																																																																																																																																																																																																				
Soco	●●●●●	Chi			Soco	●●●●○	Chi																																																																																																																																																																																																					
Chute	○○○○○	●●●●●●○○○○○			Chute	○○○○○	●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																																					
Bloqueio	●●●●●	□□□□□□□□□□			Bloqueio	●●●●●	□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																					
Apresamento	●●●●●	Força de Vontade			Apresamento	●●●●●●	Força de Vontade																																																																																																																																																																																																					
Esportes	●●●●●	●●●●●●●○○○			Esportes	●●●●●	●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																					
Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□			Foco	○○○○○	□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																					
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																							
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																							
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>9</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>11</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>13</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>10</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Flying Tackle</td><td>3</td><td>10</td><td>7</td><td>Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar</td></tr> <tr><td>Brain Cracker</td><td>4</td><td>12</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Ground Fighting</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 FV, ao cair, pode lutar no chão</td></tr> <tr><td>Grappling Defense</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Absorva Apresamentos com Apresamento</td></tr> <tr><td>Buffalo Punch</td><td>2</td><td>15</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Ear Pop</td><td>3</td><td>6</td><td>4</td><td>Ignora Vigor, -1 Honra</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	9	5		Strong	4	11	5		Fierce	3	13	4		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	10	1		Movimento	7	-	8		Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção	Flying Tackle	3	10	7	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar	Brain Cracker	4	12	1	Apresamento Sustentado	Ground Fighting	-	-	-	1 FV, ao cair, pode lutar no chão	Grappling Defense	8	-	4	Absorva Apresamentos com Apresamento	Buffalo Punch	2	15	1		Ear Pop	3	6	4	Ignora Vigor, -1 Honra	Kippup	-	-	-		<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>8</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>10</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>12</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>11</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Flying Tackle</td><td>3</td><td>11</td><td>7</td><td>Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>4</td><td>13</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Bear Hug</td><td>3</td><td>14</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> <tr><td>Grappling Defense</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Absorva Apresamentos com Apresamento</td></tr> <tr><td>Air Smash</td><td>3</td><td>14</td><td>4</td><td>Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex</td></tr> <tr><td>Pile Driver</td><td>2</td><td>15</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Spinning Pile Driver</td><td>2</td><td>18</td><td>2</td><td>2 FV, Apresamento, knockdown, alvo quica 3 hexes, aérea no salto</td></tr> <tr><td>Ear Pop</td><td>3</td><td>5</td><td>4</td><td>Ignora Vigor, -1 Honra</td></tr> <tr><td>Disengage</td><td>5</td><td>-</td><td>3</td><td>Destreza x Força para escapar de sustentado</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	8	5		Strong	4	10	5		Fierce	3	12	4		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	11	1		Movimento	7	-	8		Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção	Flying Tackle	3	11	7	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar	Suplex	4	13	1	Apresamento, Knockdown	Bear Hug	3	14	1	Apresamento Sustentado	Kippup	-	-	-		Grappling Defense	8	-	4	Absorva Apresamentos com Apresamento	Air Smash	3	14	4	Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex	Pile Driver	2	15	1	Apresamento, Knockdown	Spinning Pile Driver	2	18	2	2 FV, Apresamento, knockdown, alvo quica 3 hexes, aérea no salto	Ear Pop	3	5	4	Ignora Vigor, -1 Honra	Disengage	5	-	3	Destreza x Força para escapar de sustentado
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	6	9	5																																																																																																																																																																																																									
Strong	4	11	5																																																																																																																																																																																																									
Fierce	3	13	4																																																																																																																																																																																																									
Short																																																																																																																																																																																																												
Forward																																																																																																																																																																																																												
Roundhouse																																																																																																																																																																																																												
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento	4	10	1																																																																																																																																																																																																									
Movimento	7	-	8																																																																																																																																																																																																									
Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Flying Tackle	3	10	7	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar																																																																																																																																																																																																								
Brain Cracker	4	12	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																								
Ground Fighting	-	-	-	1 FV, ao cair, pode lutar no chão																																																																																																																																																																																																								
Grappling Defense	8	-	4	Absorva Apresamentos com Apresamento																																																																																																																																																																																																								
Buffalo Punch	2	15	1																																																																																																																																																																																																									
Ear Pop	3	6	4	Ignora Vigor, -1 Honra																																																																																																																																																																																																								
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																																									
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	6	8	5																																																																																																																																																																																																									
Strong	4	10	5																																																																																																																																																																																																									
Fierce	3	12	4																																																																																																																																																																																																									
Short																																																																																																																																																																																																												
Forward																																																																																																																																																																																																												
Roundhouse																																																																																																																																																																																																												
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento	4	11	1																																																																																																																																																																																																									
Movimento	7	-	8																																																																																																																																																																																																									
Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Flying Tackle	3	11	7	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar																																																																																																																																																																																																								
Suplex	4	13	1	Apresamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																								
Bear Hug	3	14	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																								
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																																									
Grappling Defense	8	-	4	Absorva Apresamentos com Apresamento																																																																																																																																																																																																								
Air Smash	3	14	4	Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex																																																																																																																																																																																																								
Pile Driver	2	15	1	Apresamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																								
Spinning Pile Driver	2	18	2	2 FV, Apresamento, knockdown, alvo quica 3 hexes, aérea no salto																																																																																																																																																																																																								
Ear Pop	3	5	4	Ignora Vigor, -1 Honra																																																																																																																																																																																																								
Disengage	5	-	3	Destreza x Força para escapar de sustentado																																																																																																																																																																																																								
<p>Combos: Bloqueio para Brain Cracker, Brain Cracker para Flying Tackle para Brain Cracker, Grappling Defense para Brain Cracker, Grappling Defense para Flying Tackle para Brain Cracker, Fierce para Fierce para Fierce (dizzy), Flying Tackle para Brain Cracker</p>					<p>Combos: Flying Tackle para Bear Hug, Bloqueio para Suplex, Air Smash para Pile Driver (dizzy), Flying Tackle para Spinning Pile Driver (dizzy)</p>																																																																																																																																																																																																							

LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA

É fácil encontrar uma escola, mas elas ensinam apenas o básico. As melhores escolas estão nas reservas indígenas, mas é muito difícil ser aceito nestas aulas. Professores suspeitam de qualquer um que não tenha ascendência nativo americana. Este estilo primeiramente ensina as técnicas principais e depois os contra-ataques. Espera-se que um estudante esteja apto a reagir a qualquer situação. Treinadores mantêm seus estudantes sempre atentos usando novas chaves e arremessos.

Este estilo tem praticantes bem diversificados. Eles surgem em todos os tamanhos e raças. Treinadores de Luta Livre Nativo Americana conseguem desenvolver as habilidades de praticamente qualquer pessoa.

Conceitos: fã de Luta-Livre; atleta olímpico; estudante; xamã.

Lema: “Eu não sou um lutador, mas um guerreiro. Minha força vem de meu interior e dos espíritos dos antigos totens. Esta é a razão pela qual nunca perderei.”



LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA A					LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA B																																																																																																																																																																																																																	
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																																																	
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○		Força	●●●○○	Percepção	●●○○○																																																																																																																																																																																																														
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○																																																																																																																																																																																																														
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○																																																																																																																																																																																																														
Soco	●●○○○	Chi	●●●○○○○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																														
Chute	○○○○○		□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																														
Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○		Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																																														
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□		Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																														
Esportes	●●●○○		□□□□□□□□		Esportes	●●●○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																														
Foco	●○○○○		□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																														
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																																	
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																																	
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																	
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>4</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>6</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Buffalo Punch</td><td>1</td><td>10</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Diving Hawk</td><td>3</td><td>11</td><td>5</td><td>1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	4	3		Strong	3	6	3		Fierce	2	8	2		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	6	-	6		Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção	Buffalo Punch	1	10	1		Diving Hawk	3	11	5	1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex																																				<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Thunderstrike</td><td>4</td><td>11</td><td>2</td><td>Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto</td></tr> <tr><td>Air Smash</td><td>3</td><td>10</td><td>2</td><td>Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex</td></tr> <tr><td>Neck Choke</td><td>3</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	6	1		Movimento	7	-	6		Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Thunderstrike	4	11	2	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto	Air Smash	3	10	2	Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex	Neck Choke	3	9	1	Apresamento Sustentado																																			
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																		
Jab	5	4	3																																																																																																																																																																																																																			
Strong	3	6	3																																																																																																																																																																																																																			
Fierce	2	8	2																																																																																																																																																																																																																			
Short																																																																																																																																																																																																																						
Forward																																																																																																																																																																																																																						
Roundhouse																																																																																																																																																																																																																						
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																																		
Apresamento																																																																																																																																																																																																																						
Movimento	6	-	6																																																																																																																																																																																																																			
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																		
Buffalo Punch	1	10	1																																																																																																																																																																																																																			
Diving Hawk	3	11	5	1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex																																																																																																																																																																																																																		
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																		
Jab																																																																																																																																																																																																																						
Strong																																																																																																																																																																																																																						
Fierce																																																																																																																																																																																																																						
Short																																																																																																																																																																																																																						
Forward																																																																																																																																																																																																																						
Roundhouse																																																																																																																																																																																																																						
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																																		
Apresamento	4	6	1																																																																																																																																																																																																																			
Movimento	7	-	6																																																																																																																																																																																																																			
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																		
Thunderstrike	4	11	2	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto																																																																																																																																																																																																																		
Air Smash	3	10	2	Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex																																																																																																																																																																																																																		
Neck Choke	3	9	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																																		
Combos: Bloqueio para Diving Hawk					Combos: Air Smash para Thunderstrike (dizzy), Bloqueio para Neck Choke																																																																																																																																																																																																																	

LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA A					LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA B																																																																																																																																																																																																							
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																																							
Força	●●●●●	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●○○○																																																																																																																																																																																																				
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Soco	●●●●○	Chi	●●●○○○○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																				
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Apresamento	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Foco	●●●○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																							
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Buffalo Punch</td><td>1</td><td>14</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Diving Hawk</td><td>3</td><td>14</td><td>6</td><td>1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex</td></tr> <tr><td>Regeneration</td><td>3</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi por Saúde</td></tr> <tr><td>Shockwave</td><td>3</td><td>9</td><td>-</td><td>1 Chi, Knockdown em linha reta, alcance 5</td></tr> <tr><td>Thunderstrike</td><td>3</td><td>14</td><td>3</td><td>Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	8	4		Strong	3	10	4		Fierce	2	12	3		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	6	-	7		Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção	Buffalo Punch	1	14	1		Diving Hawk	3	14	6	1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex	Regeneration	3	-	-	1 Chi por Saúde	Shockwave	3	9	-	1 Chi, Knockdown em linha reta, alcance 5	Thunderstrike	3	14	3	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto																<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Thunderstrike</td><td>4</td><td>13</td><td>3</td><td>Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto</td></tr> <tr><td>Air Smash</td><td>3</td><td>12</td><td>3</td><td>Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex</td></tr> <tr><td>Neck Choke</td><td>3</td><td>11</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Wounded Knee</td><td>2</td><td>10</td><td>2</td><td>-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos</td></tr> <tr><td>Ground Fighting</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 FV, ao cair, pode lutar no chão</td></tr> <tr><td>Grappling Defense</td><td>8</td><td>-</td><td>3</td><td>Absorva Apresamentos com Apresamento</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	7	4		Forward	4	9	3		Roundhouse	2	11	3		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	8	1		Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Thunderstrike	4	13	3	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto	Air Smash	3	12	3	Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex	Neck Choke	3	11	1	Apresamento Sustentado	Wounded Knee	2	10	2	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos	Ground Fighting	-	-	-	1 FV, ao cair, pode lutar no chão	Grappling Defense	8	-	3	Absorva Apresamentos com Apresamento															
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	5	8	4																																																																																																																																																																																																									
Strong	3	10	4																																																																																																																																																																																																									
Fierce	2	12	3																																																																																																																																																																																																									
Short																																																																																																																																																																																																												
Forward																																																																																																																																																																																																												
Roundhouse																																																																																																																																																																																																												
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento																																																																																																																																																																																																												
Movimento	6	-	7																																																																																																																																																																																																									
Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Buffalo Punch	1	14	1																																																																																																																																																																																																									
Diving Hawk	3	14	6	1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex																																																																																																																																																																																																								
Regeneration	3	-	-	1 Chi por Saúde																																																																																																																																																																																																								
Shockwave	3	9	-	1 Chi, Knockdown em linha reta, alcance 5																																																																																																																																																																																																								
Thunderstrike	3	14	3	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto																																																																																																																																																																																																								
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab																																																																																																																																																																																																												
Strong																																																																																																																																																																																																												
Fierce																																																																																																																																																																																																												
Short	5	7	4																																																																																																																																																																																																									
Forward	4	9	3																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	2	11	3																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento	4	8	1																																																																																																																																																																																																									
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																																									
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Thunderstrike	4	13	3	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto																																																																																																																																																																																																								
Air Smash	3	12	3	Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex																																																																																																																																																																																																								
Neck Choke	3	11	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																								
Wounded Knee	2	10	2	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos																																																																																																																																																																																																								
Ground Fighting	-	-	-	1 FV, ao cair, pode lutar no chão																																																																																																																																																																																																								
Grappling Defense	8	-	3	Absorva Apresamentos com Apresamento																																																																																																																																																																																																								
<p>Combos: Bloqueio para Diving Hawk, Bloqueio para Shockwave, Diving Hawk para Thunderstrike, Jump para Diving Hawk</p>					<p>Combos: Air Smash para Thunderstrike (dizzy), Bloqueio para Neck Choke, Air Smash para Neck Choke</p>																																																																																																																																																																																																							

LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA A					LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA B				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●●	Percepção	●●●●●		Força	●●●●●	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	○○○○○	●●●●●●●○○○○○			Chute	●●●○○	●●●●●●●○○○○○		
Bloqueio	●●●○○	□□□□□□□□□□			Bloqueio	●●●○○	□□□□□□□□□□		
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade			Apresamento	●●●○○	Força de Vontade		
Esportes	●●●●●●●	●●●●●●●●○○○			Esportes	●●●●●	●●●●●●●●○○○		
Foco	●●●○○	□□□□□□□□□□			Foco	●●●●●	□□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	8	6		Jab				
Strong	3	10	6		Strong				
Fierce	2	12	5		Fierce				
Short					Short	5	8	5	
Forward					Forward	4	10	4	
Roundhouse					Roundhouse	2	12	4	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	9	1		Apresamento	4	9	1	
Movimento	6	-	9		Movimento	7	-	8	
Jump	6	-	6	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção
Buffalo Punch	1	14	1		Thunderstrike	4	15	4	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto
Diving Hawk	3	16	8	1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex	Air Smash	3	14	4	Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex
Regeneration	3	-	-	1 Chi por Saúde	Neck Choke	3	12	1	Apresamento Sustentado
Shockwave	3	9	-	1 Chi, Knockdown em linha reta, alcance 5	Wounded Knee	2	11	3	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos
Thunderstrike	3	16	5	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto	Ground Fighting	-	-	-	1 FV, ao cair, pode lutar no chão
Pile Driver	1	13	1	Apresamento, Knockdown	Grappling Defense	8	-	4	Absorva Apresamentos com Apresamento
Spinning Pile Driver	1	16	2	2 FV, Apresamento, knockdown, alvo quica 3 hexes, aérea no salto	Ghost Form	6	-	5	2 Chi iniciais, 1 Chi para manter ativo
					Regeneration	5	-	-	1 Chi por Saúde
Combos: Bloqueio para Diving Hawk, Bloqueio para Shockwave, Diving Hawk para Thunderstrike, Jump para Diving Hawk, Diving Hawk para Spinning Pile Driver					Combos: Air Smash para Thunderstrike (dizzy), Bloqueio para Neck Choke, Air Smash para Neck Choke, Ghost Form para Neck Choke, Grappling Defense para Neck Choke				

MAJESTIC CROW KUNG FU

Em tempos antigos, havia um número grande de escolas de Majestic Crow em terra firme na China, mas após as gerações, desapareceram gradualmente. Agora só um Sifu é conhecido por permanecer: Mestre Xaudó, que é muito velho para ensinar em tempo integral.

Ele também tem muitos inimigos (notavelmente a Shadaloó com que ele cruzou muitas vezes), assim ele tenta manter sua localização em segredo. Ele leva mais um punhado de estudantes de cada vez, e então só ensina ao melhor desses o Estilo, com técnicas avançadas.

Qualquer um que é dedicado bastante para achar o Mestre Xaudó e o impressionar. Porém, ele é muito particular na escola de quem ele ensinará, e dispensará qualquer um que ele não achar desafiador o bastante.

Conceitos: Estudantes de Kung Fu duros de matar, estudante esotérico, bem feitos vagantes

Lema: “O corvo é impassível e indiferente, mas pode atacar com ferocidade incrível ao ser provocado.”



MAJESTIC CROW KUNG FU A					MAJESTIC CROW KUNG FU B																																																																																																																																																																																													
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																													
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																										
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																										
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○																																																																																																																																																																																										
Soco	●○○○○	Chi	●●●○○○○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○○																																																																																																																																																																																										
Chute	○○○○○		□□□□□□□□		Chute	●●●○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Bloqueio	●○○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○		Bloqueio	●○○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																										
Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Esportes	●●●○○		□□□□□□□□		Esportes	●●○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Foco	○○○○○		□□□□□□□□		Foco	●●○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																													
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																													
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																													
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>3</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>5</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>7</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>3</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Monkey Grab Punch</td><td>1</td><td>5</td><td>4</td><td>Ignora bloqueios</td></tr> <tr><td>Rising Storm Crow</td><td>0</td><td>3/9</td><td>2</td><td>1 FV, Apresamento, precisa andar 2 hex, danos somam para dizzy, Knockdown, joga Força hexes</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>1</td><td>8</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown, joga Força hexes</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	3	3		Strong	3	5	3		Fierce	2	7	2		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	3	6	1		Movimento	6	-	6		Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção	Monkey Grab Punch	1	5	4	Ignora bloqueios	Rising Storm Crow	0	3/9	2	1 FV, Apresamento, precisa andar 2 hex, danos somam para dizzy, Knockdown, joga Força hexes	Throw	1	8	1	Apresamento, Knockdown, joga Força hexes																										<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>4</td><td>7</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>3</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>1</td><td>11</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Flash Kick</td><td>2</td><td>14</td><td>0</td><td>1 Chi, 1 FV, knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Wall Spring</td><td>5</td><td>-</td><td>2/4</td><td>Precisa quicar</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	4	7	2		Forward	3	9	1		Roundhouse	1	11	1		Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	6	-	5		Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção	Flash Kick	2	14	0	1 Chi, 1 FV, knockdown em aéreas	Wall Spring	5	-	2/4	Precisa quicar																									
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																														
Jab	5	3	3																																																																																																																																																																																															
Strong	3	5	3																																																																																																																																																																																															
Fierce	2	7	2																																																																																																																																																																																															
Short																																																																																																																																																																																																		
Forward																																																																																																																																																																																																		
Roundhouse																																																																																																																																																																																																		
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																														
Apresamento	3	6	1																																																																																																																																																																																															
Movimento	6	-	6																																																																																																																																																																																															
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																														
Monkey Grab Punch	1	5	4	Ignora bloqueios																																																																																																																																																																																														
Rising Storm Crow	0	3/9	2	1 FV, Apresamento, precisa andar 2 hex, danos somam para dizzy, Knockdown, joga Força hexes																																																																																																																																																																																														
Throw	1	8	1	Apresamento, Knockdown, joga Força hexes																																																																																																																																																																																														
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																														
Jab																																																																																																																																																																																																		
Strong																																																																																																																																																																																																		
Fierce																																																																																																																																																																																																		
Short	4	7	2																																																																																																																																																																																															
Forward	3	9	1																																																																																																																																																																																															
Roundhouse	1	11	1																																																																																																																																																																																															
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																														
Apresamento																																																																																																																																																																																																		
Movimento	6	-	5																																																																																																																																																																																															
Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																														
Flash Kick	2	14	0	1 Chi, 1 FV, knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																														
Wall Spring	5	-	2/4	Precisa quicar																																																																																																																																																																																														
Combos: Nenhum					Combos: Bloqueio para Flash Kick																																																																																																																																																																																													

MAJESTIC CROW KUNG FU A					MAJESTIC CROW KUNG FU B																																																																																																																																																																																													
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																													
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																										
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																										
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																										
Soco	●●○○○	Chi	●●●○○○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																										
Chute	●●○○○		□□□□□□□□		Chute	●●●●○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●○○		Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○																																																																																																																																																																																										
Apresamento	●●●●○		□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Foco	○○○○○		□□□□□□□□		Foco	●●○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																													
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																													
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																													
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>5</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>6</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>8</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Monkey Grab Punch</td><td>2</td><td>7</td><td>5</td><td>Ignora bloqueios</td></tr> <tr><td>Rising Storm Crow</td><td>0</td><td>4/12</td><td>3</td><td>1 FV, Apresamento, precisa andar 2 hex, danos somam para dizzy, Knockdown, joga Força hexes</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>2</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown, joga Força hexes</td></tr> <tr><td>Air Throw</td><td>6</td><td>12</td><td>4</td><td>1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar</td></tr> <tr><td>Drunken Monkey Roll</td><td>7</td><td>-</td><td>6</td><td>Agachamento, Esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td>Flying Heel Stomp</td><td>4</td><td>9</td><td>6</td><td>1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda</td></tr> <tr><td>Triple Strike</td><td>2</td><td>6/6/7</td><td>-</td><td>Ignore o pior dano</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	5	4		Strong	4	7	4		Fierce	3	9	3		Short	5	6	4		Forward	4	8	3		Roundhouse	2	10	3		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	7	1		Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Monkey Grab Punch	2	7	5	Ignora bloqueios	Rising Storm Crow	0	4/12	3	1 FV, Apresamento, precisa andar 2 hex, danos somam para dizzy, Knockdown, joga Força hexes	Throw	2	9	1	Apresamento, Knockdown, joga Força hexes	Air Throw	6	12	4	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar	Drunken Monkey Roll	7	-	6	Agachamento, Esquiva de projéteis	Flying Heel Stomp	4	9	6	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda	Triple Strike	2	6/6/7	-	Ignore o pior dano	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Flash Kick</td><td>3</td><td>15</td><td>0</td><td>1 Chi, 1 FV, knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Wall Spring</td><td>6</td><td>-</td><td>4/6</td><td>Precisa quicar</td></tr> <tr><td>Double-Hit Kick</td><td>2</td><td>9</td><td>3</td><td>Role duas vezes em oponente de pé</td></tr> <tr><td>Double Dread Kick</td><td>2</td><td>9/12</td><td>5</td><td>1 FV, bata, empurre e bata o segundo</td></tr> <tr><td>Stepping Front Kick</td><td>4</td><td>9</td><td>5</td><td>1 FV, entre no hex, bata, empurre e role o segundo dano</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	8	4		Forward	4	10	3		Roundhouse	2	12	3		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Flash Kick	3	15	0	1 Chi, 1 FV, knockdown em aéreas	Wall Spring	6	-	4/6	Precisa quicar	Double-Hit Kick	2	9	3	Role duas vezes em oponente de pé	Double Dread Kick	2	9/12	5	1 FV, bata, empurre e bata o segundo	Stepping Front Kick	4	9	5	1 FV, entre no hex, bata, empurre e role o segundo dano															
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																														
Jab	6	5	4																																																																																																																																																																																															
Strong	4	7	4																																																																																																																																																																																															
Fierce	3	9	3																																																																																																																																																																																															
Short	5	6	4																																																																																																																																																																																															
Forward	4	8	3																																																																																																																																																																																															
Roundhouse	2	10	3																																																																																																																																																																																															
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																														
Apresamento	4	7	1																																																																																																																																																																																															
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																															
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																														
Monkey Grab Punch	2	7	5	Ignora bloqueios																																																																																																																																																																																														
Rising Storm Crow	0	4/12	3	1 FV, Apresamento, precisa andar 2 hex, danos somam para dizzy, Knockdown, joga Força hexes																																																																																																																																																																																														
Throw	2	9	1	Apresamento, Knockdown, joga Força hexes																																																																																																																																																																																														
Air Throw	6	12	4	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar																																																																																																																																																																																														
Drunken Monkey Roll	7	-	6	Agachamento, Esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																														
Flying Heel Stomp	4	9	6	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda																																																																																																																																																																																														
Triple Strike	2	6/6/7	-	Ignore o pior dano																																																																																																																																																																																														
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																														
Jab																																																																																																																																																																																																		
Strong																																																																																																																																																																																																		
Fierce																																																																																																																																																																																																		
Short	5	8	4																																																																																																																																																																																															
Forward	4	10	3																																																																																																																																																																																															
Roundhouse	2	12	3																																																																																																																																																																																															
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																														
Apresamento																																																																																																																																																																																																		
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																															
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																														
Flash Kick	3	15	0	1 Chi, 1 FV, knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																														
Wall Spring	6	-	4/6	Precisa quicar																																																																																																																																																																																														
Double-Hit Kick	2	9	3	Role duas vezes em oponente de pé																																																																																																																																																																																														
Double Dread Kick	2	9/12	5	1 FV, bata, empurre e bata o segundo																																																																																																																																																																																														
Stepping Front Kick	4	9	5	1 FV, entre no hex, bata, empurre e role o segundo dano																																																																																																																																																																																														
Combos: Rising Storm Crow para Flying Heel Stomp					Combos: Bloqueio para Flash Kick, Bloqueio para Stepping Front Kick (dizzy)																																																																																																																																																																																													

MAJESTIC CROW KUNG FU A					MAJESTIC CROW KUNG FU B				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●●	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●●●●	Chi	●●●●●●○○○○○		Soco	●○○○○○	Chi	●●●●●●●●○○○	
Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Bloqueio	●●●●●	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○	
Apresamento	●●●●●		□□□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●●○				Esportes	●●●●●			
Foco	○○○○○				Foco	●●●●○			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra					Manobra				
Vel					Vel				
Dan					Dan				
Mov					Mov				
Especial					Especial				
Jab	6	9	4		Jab	6	5	5	
Strong	4	11	4		Strong	4	7	5	
Fierce	3	13	3		Fierce	3	9	4	
Short	5	6	4		Short	5	10	5	
Forward	4	8	3		Forward	4	12	4	
Roundhouse	2	10	3		Roundhouse	2	14	4	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	9	1		Apresamento				
Movimento	7	-	7		Movimento	7	-	8	
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção
Monkey Grab Punch	2	11	5	Ignora bloqueios	Flash Kick	3	17	0	1 Chi, 1 FV, knockdown em aéreas
Rising Storm Crow	0	6/14	3	1 FV, Apresamento, precisa andar 2 hex, danos somam para dizzy, Knockdown, joga Força hexes	Wall Spring	6	-	5/7	Precisa quicar
Throw	2	11	1	Apresamento, Knockdown, joga Força hexes	Double-Hit Kick	2	11	4	Role duas vezes em oponente de pé
Air Throw	6	14	4	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar	Double Dread Kick	2	11/14	6	1 FV, bata, empurre e bata o segundo
Drunken Monkey Roll	7	-	6	Agachamento, Esquiva de projéteis	Stepping Front Kick	4	11	6	1 FV, entre no hex, bata, empurre e role o segundo dano
Flying Heel Stomp	4	9	6	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda	Fireball	2	10	-	1 Chi, Alcance 8
Triple Strike	2	10/10/7	-	Ignore o pior dano	Flying Fireball	2	10	5	1 Chi, 1 FV, Alcance 8, alvo não esquiva com aérea
Hundred Hand Slap	2	10	1	1 FV, Role três vezes					
Iron Claw	5	13	1	1 FV, Apresamento Sustentado					
Combos: Rising Storm Crow para Flying Heel Stomp, Drunken Monkey Roll para Iron Claw					Combos: Bloqueio para Flash Kick, Bloqueio para Stepping Front Kick (dizzy), Fireball para Flying Fireball (dizzy)				

MUAYTHAI

Escolas podem ser encontradas por todo o mundo, mas as que oferecem o melhor treinamento estão na Tailândia. A Tailândia é o melhor local para encontrar os melhores professores e os melhores Thai kickboxers. Lutadores desta arte nutrem grande prestígio por sua escola e costumam honrá-las nos ringues.

Thai kickboxers são escolhidos dentre os jovens mais promissores, são treinados noite e dia desde crianças para se tornarem guerreiros. Muitos Thai Kickboxers não possuem outra ocupação a não ser as arenas.

Conceitos: Kickboxers, ex-campeões, donos de academia.

Lema: “Treine duro, lute duro e honrará sua escola com a vitória!”



MUAY THAI A					MUAY THAI B																																																																																																																																																																																																																																															
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																																																																															
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																																																																												
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																																																																												
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																																																																												
Soco	○○○○○	Chi	●●○○○○○○○○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																																																												
Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																																												
Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○○		Bloqueio	●○○○○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																																																																												
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																																												
Esportes	●●●●○				Esportes	●●○○○																																																																																																																																																																																																																																														
Foco	○○○○○				Foco	○○○○○																																																																																																																																																																																																																																														
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																																																															
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																																																															
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																																															
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>6</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>10</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Tiger Knee</td><td>7</td><td>8</td><td>3</td><td>2 FV, Aérea, Knockdown</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	6	3		Forward	4	8	2		Roundhouse	2	10	2		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	6		Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Tiger Knee	7	8	3	2 FV, Aérea, Knockdown																																																								<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>5</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>7</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Elbow Smash</td><td>6</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Spinning Back Fist</td><td>3</td><td>8</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Brain Cracker</td><td>4</td><td>8</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	5	2		Strong	4	7	2		Fierce	3	9	1		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	5	1		Movimento	7	-	5		Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Elbow Smash	6	8	1		Spinning Back Fist	3	8	3		Brain Cracker	4	8	1	Apresamento Sustentado																																																		
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																																																
Jab																																																																																																																																																																																																																																																				
Strong																																																																																																																																																																																																																																																				
Fierce																																																																																																																																																																																																																																																				
Short	5	6	3																																																																																																																																																																																																																																																	
Forward	4	8	2																																																																																																																																																																																																																																																	
Roundhouse	2	10	2																																																																																																																																																																																																																																																	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																																																																
Apresamento																																																																																																																																																																																																																																																				
Movimento	7	-	6																																																																																																																																																																																																																																																	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																																																
Tiger Knee	7	8	3	2 FV, Aérea, Knockdown																																																																																																																																																																																																																																																
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																																																
Jab	6	5	2																																																																																																																																																																																																																																																	
Strong	4	7	2																																																																																																																																																																																																																																																	
Fierce	3	9	1																																																																																																																																																																																																																																																	
Short																																																																																																																																																																																																																																																				
Forward																																																																																																																																																																																																																																																				
Roundhouse																																																																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																																																																
Apresamento	4	5	1																																																																																																																																																																																																																																																	
Movimento	7	-	5																																																																																																																																																																																																																																																	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																																																
Elbow Smash	6	8	1																																																																																																																																																																																																																																																	
Spinning Back Fist	3	8	3																																																																																																																																																																																																																																																	
Brain Cracker	4	8	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																																																																
Combos: Bloqueio para Tiger Knee, Jump para Tiger Knee					Combos: Spinning Back Fist para Elbow Smash (dizzy), Bloqueio para Brain Cracker																																																																																																																																																																																																																																															

MUAY THAI A					MUAY THAI B																																																																																																																																																																																																		
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																																		
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																															
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																															
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																															
Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○○		Soco	●●●○○	Chi	●●●○○○○○○○○																																																																																																																																																																																															
Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																		
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																		
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Tiger Knee</td><td>8</td><td>9</td><td>4</td><td>2 FV, Aérea, Knockdown</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>3</td><td>10</td><td>2</td><td>Agachamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Knee Basher</td><td>4</td><td>11</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado, knockdown no fim</td></tr> <tr><td>Maka Wara</td><td>-</td><td>5</td><td>-</td><td>Dano ao bloquear</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	6	7	4		Forward	5	9	3		Roundhouse	3	11	3		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	5	5	1		Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Tiger Knee	8	9	4	2 FV, Aérea, Knockdown	Foot Sweep	3	10	2	Agachamento, Knockdown	Knee Basher	4	11	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim	Maka Wara	-	5	-	Dano ao bloquear																					<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>6</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>8</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>10</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>9</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>11</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Elbow Smash</td><td>6</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Spinning Back Fist</td><td>3</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Brain Cracker</td><td>4</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Knee Basher</td><td>3</td><td>11</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado, knockdown no fim</td></tr> <tr><td>Flying Knee Thrust</td><td>5</td><td>9</td><td>4</td><td>1 FV</td></tr> <tr><td>Double-Hit Knee</td><td>4</td><td>7</td><td>1</td><td>Role duas vezes</td></tr> <tr><td>Wounded Knee</td><td>2</td><td>10</td><td>1</td><td>-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	6	3		Strong	4	8	3		Fierce	3	10	2		Short	5	7	3		Forward	4	9	2		Roundhouse	2	11	2		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	7	1		Movimento	7	-	6		Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Elbow Smash	6	9	1		Spinning Back Fist	3	9	4		Brain Cracker	4	9	1	Apresamento Sustentado	Knee Basher	3	11	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim	Flying Knee Thrust	5	9	4	1 FV	Double-Hit Knee	4	7	1	Role duas vezes	Wounded Knee	2	10	1	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos					
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																			
Jab																																																																																																																																																																																																							
Strong																																																																																																																																																																																																							
Fierce																																																																																																																																																																																																							
Short	6	7	4																																																																																																																																																																																																				
Forward	5	9	3																																																																																																																																																																																																				
Roundhouse	3	11	3																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																			
Apresamento	5	5	1																																																																																																																																																																																																				
Movimento	8	-	7																																																																																																																																																																																																				
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																			
Tiger Knee	8	9	4	2 FV, Aérea, Knockdown																																																																																																																																																																																																			
Foot Sweep	3	10	2	Agachamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																			
Knee Basher	4	11	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim																																																																																																																																																																																																			
Maka Wara	-	5	-	Dano ao bloquear																																																																																																																																																																																																			
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																			
Jab	6	6	3																																																																																																																																																																																																				
Strong	4	8	3																																																																																																																																																																																																				
Fierce	3	10	2																																																																																																																																																																																																				
Short	5	7	3																																																																																																																																																																																																				
Forward	4	9	2																																																																																																																																																																																																				
Roundhouse	2	11	2																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																			
Apresamento	4	7	1																																																																																																																																																																																																				
Movimento	7	-	6																																																																																																																																																																																																				
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																			
Elbow Smash	6	9	1																																																																																																																																																																																																				
Spinning Back Fist	3	9	4																																																																																																																																																																																																				
Brain Cracker	4	9	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																			
Knee Basher	3	11	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim																																																																																																																																																																																																			
Flying Knee Thrust	5	9	4	1 FV																																																																																																																																																																																																			
Double-Hit Knee	4	7	1	Role duas vezes																																																																																																																																																																																																			
Wounded Knee	2	10	1	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos																																																																																																																																																																																																			
<p>Combos: Bloqueio para Tiger Knee, Jump para Tiger Knee, Bloqueio para Knee Basher, Jump para Knee Basher, Knee Basher para Knee Basher</p>					<p>Combos: Spinning Back Fist para Elbow Smash (dizzy), Bloqueio para Brain Cracker, Flying Knee Thrust para Wounded Knee (dizzy), Bloqueio para Knee Basher</p>																																																																																																																																																																																																		

MUAY THAI A					MUAY THAI B																																																																																																																																																																																																		
Posto 7					Posto 7																																																																																																																																																																																																		
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																															
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																															
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●																																																																																																																																																																																															
Soco	●●○○○	Chi	●●●●●●●○○○○○		Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																															
Chute	●●●●●●		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Apresamento	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																															
Esportes	●●●●●		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																		
●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																		
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																		
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>4</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>6</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>9</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>11</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>13</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Tiger Knee</td><td>8</td><td>11</td><td>5</td><td>2 FV, Aérea, Knockdown</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>3</td><td>12</td><td>3</td><td>Agachamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Knee Basher</td><td>4</td><td>13</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado, knockdown no fim</td></tr> <tr><td>Maka Wara</td><td>-</td><td>7</td><td>-</td><td>Dano ao bloquear</td></tr> <tr><td>Disengage</td><td>6</td><td>-</td><td>3</td><td>Destreza x Força para escapar de sustentado</td></tr> <tr><td>Elbow Smash</td><td>7</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Wounded Knee</td><td>3</td><td>12</td><td>3</td><td>-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	4	5		Strong	5	6	5		Fierce	4	8	4		Short	6	9	5		Forward	5	11	4		Roundhouse	3	13	4		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	5	5	1		Movimento	8	-	8		Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção	Tiger Knee	8	11	5	2 FV, Aérea, Knockdown	Foot Sweep	3	12	3	Agachamento, Knockdown	Knee Basher	4	13	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim	Maka Wara	-	7	-	Dano ao bloquear	Disengage	6	-	3	Destreza x Força para escapar de sustentado	Elbow Smash	7	7	1		Wounded Knee	3	12	3	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>13</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Elbow Smash</td><td>7</td><td>11</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Spinning Back Fist</td><td>4</td><td>11</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Brain Cracker</td><td>5</td><td>11</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Knee Basher</td><td>4</td><td>13</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado, knockdown no fim</td></tr> <tr><td>Flying Knee Thrust</td><td>6</td><td>11</td><td>5</td><td>1 FV</td></tr> <tr><td>Double-Hit Knee</td><td>5</td><td>9</td><td>2</td><td>Role duas vezes</td></tr> <tr><td>Wounded Knee</td><td>3</td><td>12</td><td>2</td><td>-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos</td></tr> <tr><td>Turn Punch</td><td>4</td><td>13</td><td>2</td><td>1 FV, 2º turno +1 dan, 3º turno +1 vel e +2 dan, 4º turno +2 vel e +3 dan</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	8	4		Strong	5	10	4		Fierce	4	12	3		Short	6	9	4		Forward	5	11	3		Roundhouse	3	13	3		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	5	8	1		Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Elbow Smash	7	11	1		Spinning Back Fist	4	11	5		Brain Cracker	5	11	1	Apresamento Sustentado	Knee Basher	4	13	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim	Flying Knee Thrust	6	11	5	1 FV	Double-Hit Knee	5	9	2	Role duas vezes	Wounded Knee	3	12	2	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos	Turn Punch	4	13	2	1 FV, 2º turno +1 dan, 3º turno +1 vel e +2 dan, 4º turno +2 vel e +3 dan	Kippup	-	-	-	
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																			
Jab	7	4	5																																																																																																																																																																																																				
Strong	5	6	5																																																																																																																																																																																																				
Fierce	4	8	4																																																																																																																																																																																																				
Short	6	9	5																																																																																																																																																																																																				
Forward	5	11	4																																																																																																																																																																																																				
Roundhouse	3	13	4																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																			
Apresamento	5	5	1																																																																																																																																																																																																				
Movimento	8	-	8																																																																																																																																																																																																				
Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																			
Tiger Knee	8	11	5	2 FV, Aérea, Knockdown																																																																																																																																																																																																			
Foot Sweep	3	12	3	Agachamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																			
Knee Basher	4	13	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim																																																																																																																																																																																																			
Maka Wara	-	7	-	Dano ao bloquear																																																																																																																																																																																																			
Disengage	6	-	3	Destreza x Força para escapar de sustentado																																																																																																																																																																																																			
Elbow Smash	7	7	1																																																																																																																																																																																																				
Wounded Knee	3	12	3	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos																																																																																																																																																																																																			
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																			
Jab	7	8	4																																																																																																																																																																																																				
Strong	5	10	4																																																																																																																																																																																																				
Fierce	4	12	3																																																																																																																																																																																																				
Short	6	9	4																																																																																																																																																																																																				
Forward	5	11	3																																																																																																																																																																																																				
Roundhouse	3	13	3																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																			
Apresamento	5	8	1																																																																																																																																																																																																				
Movimento	8	-	7																																																																																																																																																																																																				
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																			
Elbow Smash	7	11	1																																																																																																																																																																																																				
Spinning Back Fist	4	11	5																																																																																																																																																																																																				
Brain Cracker	5	11	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																			
Knee Basher	4	13	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim																																																																																																																																																																																																			
Flying Knee Thrust	6	11	5	1 FV																																																																																																																																																																																																			
Double-Hit Knee	5	9	2	Role duas vezes																																																																																																																																																																																																			
Wounded Knee	3	12	2	-2 Mov geral e -2 Vel para chutes no oponente por 2 turnos																																																																																																																																																																																																			
Turn Punch	4	13	2	1 FV, 2º turno +1 dan, 3º turno +1 vel e +2 dan, 4º turno +2 vel e +3 dan																																																																																																																																																																																																			
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																																				
<p>Combos: Bloqueio para Tiger Knee, Jump para Tiger Knee, Bloqueio para Knee Basher, Jump para Knee Basher, Knee Basher para Knee Basher, Knee Basher para Tiger Knee (dizzy)</p>					<p>Combos: Spinning Back Fist para Elbow Smash (dizzy), Bloqueio para Brain Cracker, Flying Knee Thrust para Wounded Knee (dizzy), Bloqueio para Knee Basher, Brain Cracker para Turn Punch (dizzy), Knee Basher para Turn Punch (dizzy)</p>																																																																																																																																																																																																		

NINJITSU

Escolas de Ninjitsu são raras, mas relativamente fáceis de encontrar, e os ensinamentos básicos do Ninjitsu podem ser ensinados a qualquer um. Para aprender os poderes místicos do Saiminjutsu, o lutador deve ser aceito no dojô de um clã ninja e adotado por uma família. Poucos gaijin (estrangeiros) existem dentro da comunidade ninja.

Qualquer um pode ter lições em um dojô Ninja comercial, mas um verdadeiro ninja descende de algum clã japonês.

Conceitos: Ninjas são mestres da ilusão e espionagem, podendo esconder dos outros a sua profissão.

Lema: Lutadores de Karatê e Kendô competem para marcar pontos. Um verdadeiro Ninja luta pela vida – sua ou a de seu oponente.



NINJITSU A					NINJITSU B																																																																																																																																																																																																							
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																																							
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																																				
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●○○○○○		Soco	●●○○○	Chi	●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																																				
Chute	●●●○○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●○○○○○○○○○		Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																				
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Esportes	●●●○○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																							
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																							
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>6</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>10</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Cartwheel Kick</td><td>3</td><td>6</td><td>5</td><td>1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido</td></tr> <tr><td>Double-Hit Knee</td><td>4</td><td>6</td><td>1</td><td>Role duas vezes</td></tr> <tr><td>Heel Stamp</td><td>6</td><td>2</td><td>4</td><td>Empurra Força + Chute menos Força do alvo, recua 1</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	6	3		Forward	4	8	2		Roundhouse	2	10	2		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	6		Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Cartwheel Kick	3	6	5	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido	Double-Hit Knee	4	6	1	Role duas vezes	Heel Stamp	6	2	4	Empurra Força + Chute menos Força do alvo, recua 1																															<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>4</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Shikan-Ken</td><td>5</td><td>6</td><td>2</td><td>Teste Força resistido para empurrar, Knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>2</td><td>7</td><td>1</td><td>Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown</td></tr> <tr><td>Back Roll Throw</td><td>3</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown</td></tr> <tr><td>Wall Spring</td><td>6</td><td>-</td><td>2/4</td><td>Precisa quicar</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	4	2		Strong	4	6	2		Fierce	3	8	1		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	5	1		Movimento	7	-	5		Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Shikan-Ken	5	6	2	Teste Força resistido para empurrar, Knockdown em aéreas	Throw	2	7	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown	Back Roll Throw	3	9	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown	Wall Spring	6	-	2/4	Precisa quicar																				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab																																																																																																																																																																																																												
Strong																																																																																																																																																																																																												
Fierce																																																																																																																																																																																																												
Short	5	6	3																																																																																																																																																																																																									
Forward	4	8	2																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	2	10	2																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento																																																																																																																																																																																																												
Movimento	7	-	6																																																																																																																																																																																																									
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Cartwheel Kick	3	6	5	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido																																																																																																																																																																																																								
Double-Hit Knee	4	6	1	Role duas vezes																																																																																																																																																																																																								
Heel Stamp	6	2	4	Empurra Força + Chute menos Força do alvo, recua 1																																																																																																																																																																																																								
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	6	4	2																																																																																																																																																																																																									
Strong	4	6	2																																																																																																																																																																																																									
Fierce	3	8	1																																																																																																																																																																																																									
Short																																																																																																																																																																																																												
Forward																																																																																																																																																																																																												
Roundhouse																																																																																																																																																																																																												
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento	4	5	1																																																																																																																																																																																																									
Movimento	7	-	5																																																																																																																																																																																																									
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Shikan-Ken	5	6	2	Teste Força resistido para empurrar, Knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																																								
Throw	2	7	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown																																																																																																																																																																																																								
Back Roll Throw	3	9	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown																																																																																																																																																																																																								
Wall Spring	6	-	2/4	Precisa quicar																																																																																																																																																																																																								
<p>Combos: Heel Stamp para Cartwheel Kick para Double-hit Knee</p>					<p>Combos: Bloqueio para Back Roll Throw</p>																																																																																																																																																																																																							

NINJITSU A					NINJITSU B				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●○○○○○		Soco	●●●○○	Chi	●●●●●○○○○○	
Chute	●●●●●		□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□		Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□	
Esportes	●●●●●				Esportes	●●●○○			
Foco	●●○○○				Foco	○○○○○			
					Arremesso	●●○○○			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	7	6	4	
Strong					Strong	5	8	4	
Fierce					Fierce	4	10	3	
Short	6	7	4		Short				
Forward	5	9	3		Forward				
Roundhouse	3	11	3		Roundhouse				
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	5	1		Apresamento	5	5	1	
Movimento	8	-	7		Movimento	8	-	7	
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção
Cartwheel Kick	4	7	6	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido	Shikan-Ken	6	8	4	Teste Força resistido para empurrar, Knockdown em aéreas
Double-Hit Knee	5	7	2	Role duas vezes	Throw	3	7	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Heel Stamp	7	3	5	Empurra Força + Chute menos Força do alvo, recua 1	Back Roll Throw	4	9	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Throw	3	7	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown	Wall Spring	7	-	4/6	Precisa quicar
Back Roll Throw	4	9	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown	Boshi-ken	4	9	4	-1 Movimento para o alvo no próximo turno
Air Throw	7	10	4	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar	Shuto	4	10	2	+1 dano em alvo sem proteção
Shrouded Moon	5	-	3	1 Chi, Foco+Furtividade x Percepção+Prontidão, se não perder, evita ataque e +1 Vel no próx. turno	Shuriken	7	3	4	Alcance 5, role duas vezes
Disengage	6	-	2	Destreza x Força para escapar de sustentado	Drunken Monkey Roll	8	-	6	Agachamento, Esquiva de projéteis
Combos: Heel Stamp para Cartwheel Kick para Double-hit Knee (dizzy), Jump para Cartwheel Kick, Shrouded Moon para Back Roll Throw					Combos: Bloqueio para Back Roll Throw, Drunken Monkey Roll para Shuriken (dizzy), Wall Spring Strong para Shuto				

NINJITSU A					NINJITSU B				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●○○○○	Chi	●●●●●●●○○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●●○○○○	
Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●●●				Esportes	●●●●○			
Foco	●●○○○				Foco	●●○○○			
					Arremesso	●●○○○			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	8	3	5		Jab	7	7	4	
Strong	6	5	5		Strong	5	9	4	
Fierce	5	7	4		Fierce	4	11	3	
Short	7	8	5		Short				
Forward	6	10	4		Forward				
Roundhouse	4	12	4		Roundhouse				
Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	6	6	1		Apresamento	5	7	1	
Movimento	9	-	8		Movimento	8	-	7	
Jump	9	-	5	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção
Cartwheel Kick	5	8	7	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido	Shikan-Ken	6	9	4	Teste Força resistido para empurrar, Knockdown em aéreas
Double-Hit Knee	6	8	3	Role duas vezes	Throw	3	9	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Heel Stamp	8	4	6	Empurra Força + Chute menos Força do alvo, recua 1	Back Roll Throw	4	11	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Throw	4	8	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown	Wall Spring	7	-	4/6	Precisa quicar
Back Roll Throw	5	10	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown	Boshi-ken	4	10	4	-1 Movimento para o alvo no próximo turno
Air Throw	8	11	5	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar	Shuto	4	11	2	+1 dano em alvo sem proteção
Shrouded Moon	5	-	4	1 Chi, Foco+Furtividade x Percepção+Prontidão, se não perder, evita ataque e +1 Vel no próx. turno	Shuriken	7	5	4	Alcance 7, role três vezes
Disengage	7	-	3	Destreza x Força para escapar de sustentado	Drunken Monkey Roll	8	-	6	Agachamento, Esquiva de projéteis
Eye Rake	8	3	5	Apresamento, Alvo cego no próximo turno, -1 Honra	Death's Visage	6	-	-	1 Chi, Manipulação+Foco x FV, se não perder, alvo se afasta sem parar por até escapar ou 3 turnos
Flying Thrust Kick	6	14	3	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aé.	Shrouded Moon	5	-	3	1 Chi, Foco+Furtividade x Percepção+Prontidão, se não perder, evita ataque e +1 Vel no próx. turno
Combos: Heel Stamp para Cartwheel Kick para Double-hit Knee (dizzy), Jump para Cartwheel Kick, Shrouded Moon para Back Roll Throw para Cartwheel Kick, Shrouded Moon para Flying Thrust Kick para Flying Thrust Kick, Jump para Flying Thrust Kick					Combos: Bloqueio para Back Roll Throw, Drunken Monkey Roll para Shuriken (dizzy), Wall Spring Strong para Shuto, Death's Visage para Shuriken (dizzy)				

NINJITSU ESPANHOL

Estudantes podem ser recrutados por um dos caçatalentos de Vega espalhados pelas arenas da Espanha.

A maioria dos membros vem do submundo do crime ou do circuito de touradas.

Conceitos: assassino, matador, ladrão.

Lema: “Lutar nem sempre é algo justo – porque o lutador teria de ser?”



NINJITSU ESPANHOL A					NINJITSU ESPANHOL B																																																																																																																																																																																																							
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																																							
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																																				
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																																				
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																																				
Soco	○○○○○	Chi	●●○○○○○○○○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																				
Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	●○○○○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○○		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																							
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>5</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>7</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>9</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>2</td><td>7</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes</td></tr> <tr><td>Air Throw</td><td>6</td><td>10</td><td>3</td><td>1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar</td></tr> <tr><td>Slide Kick</td><td>3</td><td>8</td><td>4</td><td>Knockdown</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	5	3		Forward	4	7	2		Roundhouse	2	9	2		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	5	1		Movimento	7	-	6		Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Throw	2	7	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes	Air Throw	6	10	3	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar	Slide Kick	3	8	4	Knockdown																															<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>5</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>7</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>4</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Monkey Grab Punch</td><td>2</td><td>7</td><td>3</td><td>Ignora bloqueios</td></tr> <tr><td>Displacement</td><td>6</td><td>5</td><td>3</td><td>1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	5	2		Strong	4	7	2		Fierce	3	9	1		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	4	1		Movimento	7	-	5		Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Monkey Grab Punch	2	7	3	Ignora bloqueios	Displacement	6	5	3	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis																														
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab																																																																																																																																																																																																												
Strong																																																																																																																																																																																																												
Fierce																																																																																																																																																																																																												
Short	5	5	3																																																																																																																																																																																																									
Forward	4	7	2																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	2	9	2																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento	4	5	1																																																																																																																																																																																																									
Movimento	7	-	6																																																																																																																																																																																																									
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Throw	2	7	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes																																																																																																																																																																																																								
Air Throw	6	10	3	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar																																																																																																																																																																																																								
Slide Kick	3	8	4	Knockdown																																																																																																																																																																																																								
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	6	5	2																																																																																																																																																																																																									
Strong	4	7	2																																																																																																																																																																																																									
Fierce	3	9	1																																																																																																																																																																																																									
Short																																																																																																																																																																																																												
Forward																																																																																																																																																																																																												
Roundhouse																																																																																																																																																																																																												
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento	4	4	1																																																																																																																																																																																																									
Movimento	7	-	5																																																																																																																																																																																																									
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Monkey Grab Punch	2	7	3	Ignora bloqueios																																																																																																																																																																																																								
Displacement	6	5	3	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																																								
Combos: Slide Kick para Slide Kick					Combos: Displacement para Monkey Grab Punch (dizzy)																																																																																																																																																																																																							

NINJITSU ESPANHOL A					NINJITSU ESPANHOL B																																																																																																																																																																																																							
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																																							
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																																				
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●																																																																																																																																																																																																				
Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○		Soco	●●●○○	Chi	●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																				
Chute	●●●●●		□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	●●●●●	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□		Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Esportes	●●●●●		□□□□□□□□		Esportes	●●●○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Foco	○○○○○		□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																							
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>3</td><td>8</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes</td></tr> <tr><td>Air Throw</td><td>7</td><td>11</td><td>4</td><td>1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar</td></tr> <tr><td>Slide Kick</td><td>4</td><td>11</td><td>5</td><td>Knockdown</td></tr> <tr><td>Tumbling Attack</td><td>4</td><td>7</td><td>4</td><td>1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar</td></tr> <tr><td>Backflip</td><td>8</td><td>-</td><td>6</td><td>1 FV, não é atingido na execução</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	6	8	4		Forward	5	10	3		Roundhouse	3	12	3		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	5	6	1		Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Throw	3	8	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes	Air Throw	7	11	4	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar	Slide Kick	4	11	5	Knockdown	Tumbling Attack	4	7	4	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar	Backflip	8	-	6	1 FV, não é atingido na execução																<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>6</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Monkey Grab Punch</td><td>3</td><td>8</td><td>5</td><td>Ignora bloqueios</td></tr> <tr><td>Displacement</td><td>7</td><td>6</td><td>5</td><td>1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td>Light Feet</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>+1 Mov (ou +3 por 1 FV)</td></tr> <tr><td>Tumbling Attack</td><td>4</td><td>6</td><td>4</td><td>1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar</td></tr> <tr><td>Throw</td><td>3</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown</td></tr> <tr><td>Backflip</td><td>8</td><td>-</td><td>6</td><td>1 FV, não é atingido na execução</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	6	4		Strong	5	8	4		Fierce	4	10	3		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	5	7	1		Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Monkey Grab Punch	3	8	5	Ignora bloqueios	Displacement	7	6	5	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis	Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)	Tumbling Attack	4	6	4	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar	Throw	3	9	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown	Backflip	8	-	6	1 FV, não é atingido na execução															
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab																																																																																																																																																																																																												
Strong																																																																																																																																																																																																												
Fierce																																																																																																																																																																																																												
Short	6	8	4																																																																																																																																																																																																									
Forward	5	10	3																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	3	12	3																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento	5	6	1																																																																																																																																																																																																									
Movimento	8	-	7																																																																																																																																																																																																									
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Throw	3	8	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes																																																																																																																																																																																																								
Air Throw	7	11	4	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar																																																																																																																																																																																																								
Slide Kick	4	11	5	Knockdown																																																																																																																																																																																																								
Tumbling Attack	4	7	4	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar																																																																																																																																																																																																								
Backflip	8	-	6	1 FV, não é atingido na execução																																																																																																																																																																																																								
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	7	6	4																																																																																																																																																																																																									
Strong	5	8	4																																																																																																																																																																																																									
Fierce	4	10	3																																																																																																																																																																																																									
Short																																																																																																																																																																																																												
Forward																																																																																																																																																																																																												
Roundhouse																																																																																																																																																																																																												
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento	5	7	1																																																																																																																																																																																																									
Movimento	8	-	7																																																																																																																																																																																																									
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Monkey Grab Punch	3	8	5	Ignora bloqueios																																																																																																																																																																																																								
Displacement	7	6	5	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																																								
Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)																																																																																																																																																																																																								
Tumbling Attack	4	6	4	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar																																																																																																																																																																																																								
Throw	3	9	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown																																																																																																																																																																																																								
Backflip	8	-	6	1 FV, não é atingido na execução																																																																																																																																																																																																								
<p>Combos: Slide Kick para Slide Kick, Jump para Slide Kick, Slide Kick para Tumbling Attack (dizzy), Tumbling Attack para Tumbling Attack (dizzy)</p>					<p>Combos: Displacement para Monkey Grab Punch (dizzy), Bloqueio para Tumbling Attack</p>																																																																																																																																																																																																							

NINJITSU ESPANHOL A					NINJITSU ESPANHOL B				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●●	Percepção	●●●●○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●●	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●●○○○○○		Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●●○○○○○	
Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●●	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●●●●		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●●●		□□□□□□□□□□	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	8	7	6	
Strong					Strong	6	9	5	
Fierce					Fierce	5	11	5	
Short	6	10	6		Short				
Forward	5	12	5		Forward				
Roundhouse	3	14	5		Roundhouse				
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	9	1		Apresamento	6	8	1	
Movimento	8	-	9		Movimento	9	-	9	
Jump	8	-	6	Aérea, Interrupção	Jump	9	-	6	Aérea, Interrupção
Throw	3	11	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes	Monkey Grab Punch	4	9	7	Ignora bloqueios
Air Throw	7	14	6	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar	Displacement	8	7	7	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis
Slide Kick	4	13	7	Knockdown	Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)
Tumbling Attack	4	10	6	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar	Tumbling Attack	5	8	6	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar
Backflip	8	-	8	1 FV, não é atingido na execução	Throw	4	10	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)	Back Roll Throw	5	12	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Suplex	5	11	1	Apresamento, Knockdown	Choke Throw	5	10	6	Apresamento, aérea, knockdown
Kippup	-	-	-		Backflip	9	-	8	1 FV, não é atingido na execução
Combos: Slide Kick para Slide Kick, Jump para Slide Kick, Slide Kick para Tumbling Attack (dizzy), Tumbling Attack para Tumbling Attack (dizzy), Bloqueio para Tumbling Attack (dizzy), Bloqueio para Suplex					Combos: Displacement para Monkey Grab Punch (dizzy), Bloqueio para Tumbling Attack (dizzy)				

PANCRÁCIO

Tradicionalmente, uma escola Pancrácio era chamada de Korykeion, se assemelhando fortemente as modernas escolas de Boxe. Hoje em dia, no entanto, o estudo ocorre nas casas dos seus mestres. Com o aumento da popularidade deste estilo, tem havido algum falatório a respeito de se restabelecer o Korykeion como um método de instrução formal.

Professores do Pancrácio podem ser encontrados em quase qualquer lugar, mas a maioria deles estão em pequenas aldeias na Grécia. A formação neste estilo é brutal e eficiente, e os instrutores não são conhecidos por sua misericórdia.

Apenas indivíduos com espírito capazes de suportar muito mais aprendem Pancrácio. Enquanto muitos jovens começam a estudar com um comandante, os rigores do estilo tendem a desencorajar os mais dedicados.

Conceitos: fã de Luta-Livre, amazona, campeão do vilarejo

Lema: “Eu sou a personificação de mais de 3000 anos de tradição. Meu estilo pode parecer simples, mas é puro em sua simplicidade”



PANCRÁCIO A					PANCRÁCIO B																																																																																																																																																																																													
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																													
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																										
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																										
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○																																																																																																																																																																																										
Soco	●●○○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi																																																																																																																																																																																											
Chute	○○○○○		●●○○○○○○○○○○		Chute	○○○○○		●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																										
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade			Apresamento	●●○○○	Força de Vontade																																																																																																																																																																																											
Esportes	●●○○○		●●●●●●○○○○○		Esportes	●●○○○		●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																										
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																													
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																													
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																													
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>4</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>3</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Thunderstrike</td><td>3</td><td>10</td><td>1</td><td>Aérea, entre no hex, bata e ande o resto</td></tr> <tr><td>Brain Cracker</td><td>3</td><td>7</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Buffalo Punch</td><td>1</td><td>10</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> <p>Combos: Bloqueio para Brain Cracker, Buffalo Punch para Thunderstrike para Brain Cracker</p>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	4	2		Strong	3	6	2		Fierce	2	8	1		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	3	5	1		Movimento	6	-	5		Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção	Thunderstrike	3	10	1	Aérea, entre no hex, bata e ande o resto	Brain Cracker	3	7	1	Apresamento Sustentado	Buffalo Punch	1	10	1																											<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Flying Tackle</td><td>3</td><td>6</td><td>5</td><td>Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar</td></tr> <tr><td>Pin</td><td>3</td><td>8/6</td><td>4/0</td><td>Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV</td></tr> <tr><td>Air Smash</td><td>3</td><td>10</td><td>2</td><td>Aérea, linha reta, mesmo hex</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> <p>Combos: Flying Tackle para Pin</p>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	6	1		Movimento	7	-	6		Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Flying Tackle	3	6	5	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar	Pin	3	8/6	4/0	Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV	Air Smash	3	10	2	Aérea, linha reta, mesmo hex																				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																														
Jab	5	4	2																																																																																																																																																																																															
Strong	3	6	2																																																																																																																																																																																															
Fierce	2	8	1																																																																																																																																																																																															
Short																																																																																																																																																																																																		
Forward																																																																																																																																																																																																		
Roundhouse																																																																																																																																																																																																		
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																														
Apresamento	3	5	1																																																																																																																																																																																															
Movimento	6	-	5																																																																																																																																																																																															
Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																														
Thunderstrike	3	10	1	Aérea, entre no hex, bata e ande o resto																																																																																																																																																																																														
Brain Cracker	3	7	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																														
Buffalo Punch	1	10	1																																																																																																																																																																																															
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																														
Jab																																																																																																																																																																																																		
Strong																																																																																																																																																																																																		
Fierce																																																																																																																																																																																																		
Short																																																																																																																																																																																																		
Forward																																																																																																																																																																																																		
Roundhouse																																																																																																																																																																																																		
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																														
Apresamento	4	6	1																																																																																																																																																																																															
Movimento	7	-	6																																																																																																																																																																																															
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																														
Flying Tackle	3	6	5	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar																																																																																																																																																																																														
Pin	3	8/6	4/0	Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV																																																																																																																																																																																														
Air Smash	3	10	2	Aérea, linha reta, mesmo hex																																																																																																																																																																																														

PANCRÁCIO A					PANCRÁCIO B																																																																																																																																																																																			
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																			
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○																																																																																																																																																																																
Soco	●●●●○	Chi	●●●●○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●○																																																																																																																																																																																
Chute	○○○○○		●●●●○		Chute	○○○○○		●●●●○																																																																																																																																																																																
Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	●●●●○		Apresamento	●●●●○	Força de Vontade	●●●●○																																																																																																																																																																																
Esportes	●●●●○		●●●●○		Esportes	●●●●○		●●●●○																																																																																																																																																																																
Foco	○○○○○		□□□□□□□□		Foco	●●○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																			
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																			
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																			
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Thunderstrike</td><td>4</td><td>13</td><td>3</td><td>Aérea, entre no hex, bata e ande o resto</td></tr> <tr><td>Brain Cracker</td><td>4</td><td>10</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Buffalo Punch</td><td>2</td><td>13</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Breakfall</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> <tr><td>Fist Sweep</td><td>3</td><td>11</td><td>2</td><td>Agachamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Maka Wara</td><td>-</td><td>5</td><td>-</td><td>Dano ao bloquear</td></tr> <tr><td>Spinning Back Fist</td><td>3</td><td>10</td><td>5</td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	7	4		Strong	4	9	4		Fierce	3	11	3		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	6	1		Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Thunderstrike	4	13	3	Aérea, entre no hex, bata e ande o resto	Brain Cracker	4	10	1	Apresamento Sustentado	Buffalo Punch	2	13	1		Breakfall	-	-	-		Fist Sweep	3	11	2	Agachamento, Knockdown	Maka Wara	-	5	-	Dano ao bloquear	Spinning Back Fist	3	10	5		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Flying Tackle</td><td>3</td><td>8</td><td>6</td><td>Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar</td></tr> <tr><td>Pin</td><td>3</td><td>10/8</td><td>5/0</td><td>Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV</td></tr> <tr><td>Air Smash</td><td>3</td><td>12</td><td>3</td><td>Aérea, linha reta, mesmo hex</td></tr> <tr><td>Toughskin</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, +2 Absorção</td></tr> <tr><td>Maka Wara</td><td>-</td><td>5</td><td>-</td><td>Dano ao bloquear</td></tr> <tr><td>Improved Pin</td><td>4</td><td>10/9</td><td>5/2</td><td>Apresamento Sustentado, Pega no hex adjacente, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	8	1		Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Flying Tackle	3	8	6	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar	Pin	3	10/8	5/0	Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV	Air Smash	3	12	3	Aérea, linha reta, mesmo hex	Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção	Maka Wara	-	5	-	Dano ao bloquear	Improved Pin	4	10/9	5/2	Apresamento Sustentado, Pega no hex adjacente, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																				
Jab	6	7	4																																																																																																																																																																																					
Strong	4	9	4																																																																																																																																																																																					
Fierce	3	11	3																																																																																																																																																																																					
Short																																																																																																																																																																																								
Forward																																																																																																																																																																																								
Roundhouse																																																																																																																																																																																								
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																				
Apresamento	4	6	1																																																																																																																																																																																					
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																					
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																				
Thunderstrike	4	13	3	Aérea, entre no hex, bata e ande o resto																																																																																																																																																																																				
Brain Cracker	4	10	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																				
Buffalo Punch	2	13	1																																																																																																																																																																																					
Breakfall	-	-	-																																																																																																																																																																																					
Fist Sweep	3	11	2	Agachamento, Knockdown																																																																																																																																																																																				
Maka Wara	-	5	-	Dano ao bloquear																																																																																																																																																																																				
Spinning Back Fist	3	10	5																																																																																																																																																																																					
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																				
Jab																																																																																																																																																																																								
Strong																																																																																																																																																																																								
Fierce																																																																																																																																																																																								
Short																																																																																																																																																																																								
Forward																																																																																																																																																																																								
Roundhouse																																																																																																																																																																																								
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																				
Apresamento	4	8	1																																																																																																																																																																																					
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																					
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																				
Flying Tackle	3	8	6	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar																																																																																																																																																																																				
Pin	3	10/8	5/0	Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV																																																																																																																																																																																				
Air Smash	3	12	3	Aérea, linha reta, mesmo hex																																																																																																																																																																																				
Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção																																																																																																																																																																																				
Maka Wara	-	5	-	Dano ao bloquear																																																																																																																																																																																				
Improved Pin	4	10/9	5/2	Apresamento Sustentado, Pega no hex adjacente, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV																																																																																																																																																																																				
<p>Combos: Bloqueio para Brain Cracker, Buffalo Punch para Thunderstrike para Brain Cracker, Spinning Back Fist para Fist Sweep</p>					<p>Combos: Flying Tackle para Pin, Bloqueio para Improved Pin</p>																																																																																																																																																																																			

PANCRÁCIO A					PANCRÁCIO B				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●●	Percepção	●●●●●		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●●●○○○		Soco	●●○○○	Chi	●●●●●●●○○○○○	
Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○○		Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●●○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●●●●●		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	8	4		Jab	7	5	5	
Strong	4	10	4		Strong	5	7	5	
Fierce	3	12	3		Fierce	4	9	4	
Short	5	7	4		Short				
Forward	4	9	3		Forward				
Roundhouse	2	11	3		Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	9	1		Apresamento	5	10	1	
Movimento	7	-	7		Movimento	8	-	8	
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção
Thunderstrike	4	14	3	Aérea, entre no hex, bata e ande o resto	Flying Tackle	4	10	7	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar
Brain Cracker	4	11	1	Apresamento Sustentado	Pin	4	12/10	6/0	Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV
Buffalo Punch	2	14	1		Air Smash	4	13	4	Aérea, linha reta, mesmo hex
Breakfall	-	-	-		Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção
Fist Sweep	3	12	2	Agachamento, Knockdown	Maka Wara	-	6	-	Dano ao bloquear
Maka Wara	-	5	-	Dano ao bloquear	Improved Pin	5	12/11	6/2	Apresamento Sustentado, Pega no hex adjacente, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV
Spinning Back Fist	3	11	5		Buffalo Punch	3	11	1	
Dislocate Limb	3	10	5	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar	Thunderstrike	5	14	4	Aérea, entre no hex, bata e ande o resto
Grappling Defense	8	-	3	Defenda Apresamentos com Apresamento	Breakfall	-	-	-	
Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção	Stomach Pump	5	14	1	Apresamento Sustentado

Combos: Bloqueio para Brain Cracker, Buffalo Punch para Thunderstrike para Brain Cracker, Spinning Back Fist para Fist Sweep, Bloqueio para Dislocate Limb, Dislocate Limb para Thunderstrike

Combos: Flying Tackle para Pin, Bloqueio para Improved Pin, Flying Tackle para Stomach Pump, Stomach Pump para Thunderstrike (dizzy)

SANBO

Infelizmente, poucas escolas ensinam Sanbô, e estas quase sempre ficam na Rússia. Devido às recentes reformas, escolas estão começando a aparecer por todo o mundo e as escolas russas estão agora abertas a todos. Ainda é difícil encontrá-las, mas os estudantes dizem que o esforço vale a pena. O Sanbô é pouco organizado. Os estudantes recebem o treinamento básico e espera-se que a partir dali eles aprendam com a experiência. Esta atitude supostamente tem o objetivo de fortalecer o estudante. Até agora parece que tem funcionado.

Qualquer um pode frequentar as aulas, mas os estudantes de Sanbô são majoritariamente homens fortes e grandes. Também existem lutadoras de Sanbô, mas estas mulheres são tão grandes e intimidadoras quanto os homens.

Conceitos: homem-forte do circo; trabalhador braçal; gigante.

Lema: “Apenas os fortes vencem as batalhas.”



SANBO A					SANBO B																																																																																																																																																																																																												
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																																												
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																																									
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																																									
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																																									
Soco	○○○○○	Chi	●●○○○○○○○○○○		Soco	●●○○○○	Chi	●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																									
Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○○		Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																																									
Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Esportes	●●○○○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																												
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																												
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>3</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>2</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>0</td><td>10</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>6</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>2</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>3</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>3</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Bear Hug</td><td>1</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Double-Hit Kick</td><td>0</td><td>7</td><td>1</td><td>Role duas vezes em oponente de pé</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>2</td><td>8</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	3	6	2		Forward	2	8	1		Roundhouse	0	10	1		Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	2	6	1		Movimento	3	-	5		Jump	3	-	2	Aérea, Interrupção	Bear Hug	1	9	1	Apresamento Sustentado	Double-Hit Kick	0	7	1	Role duas vezes em oponente de pé	Suplex	2	8	1	Apresamento, Knockdown																															<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>4</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Brain Cracker</td><td>4</td><td>7</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Head Bite</td><td>5</td><td>8</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Air Smash</td><td>3</td><td>10</td><td>1</td><td>Aérea, linha reta, mesmo hex</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	4	2		Strong	4	6	2		Fierce	3	8	1		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	5	1		Movimento	7	-	5		Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Brain Cracker	4	7	1	Apresamento Sustentado	Head Bite	5	8	1	Apresamento Sustentado	Air Smash	3	10	1	Aérea, linha reta, mesmo hex																														
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																													
Jab																																																																																																																																																																																																																	
Strong																																																																																																																																																																																																																	
Fierce																																																																																																																																																																																																																	
Short	3	6	2																																																																																																																																																																																																														
Forward	2	8	1																																																																																																																																																																																																														
Roundhouse	0	10	1																																																																																																																																																																																																														
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																													
Apresamento	2	6	1																																																																																																																																																																																																														
Movimento	3	-	5																																																																																																																																																																																																														
Jump	3	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																													
Bear Hug	1	9	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																													
Double-Hit Kick	0	7	1	Role duas vezes em oponente de pé																																																																																																																																																																																																													
Suplex	2	8	1	Apresamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																													
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																													
Jab	6	4	2																																																																																																																																																																																																														
Strong	4	6	2																																																																																																																																																																																																														
Fierce	3	8	1																																																																																																																																																																																																														
Short																																																																																																																																																																																																																	
Forward																																																																																																																																																																																																																	
Roundhouse																																																																																																																																																																																																																	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																													
Apresamento	4	5	1																																																																																																																																																																																																														
Movimento	7	-	5																																																																																																																																																																																																														
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																													
Brain Cracker	4	7	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																													
Head Bite	5	8	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																													
Air Smash	3	10	1	Aérea, linha reta, mesmo hex																																																																																																																																																																																																													
Combos: Double-hit Kick para Suplex para Bear Hug (dizzy)					Combos: Bloqueio para Brain Cracker, Air Smash para Head Bite																																																																																																																																																																																																												

SANBO A					SANBO B				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●●	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●●○○○○○○○○	
Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●●○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	6	7	4	
Strong					Strong	4	9	4	
Fierce					Fierce	3	11	3	
Short	3	7	4		Short				
Forward	2	9	3		Forward				
Roundhouse	0	11	3		Roundhouse				
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	2	9	1		Apresamento	4	8	1	
Movimento	3	-	7		Movimento	7	-	7	
Jump	3	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção
Bear Hug	1	12	1	Apresamento Sustentado	Brain Cracker	4	10	1	Apresamento Sustentado
Double-Hit Kick	0	8	3	Role duas vezes em oponente de pé	Head Bite	5	11	1	Apresamento Sustentado
Suplex	2	11	1	Apresamento, Knockdown	Air Smash	3	12	3	Aérea, linha reta, mesmo hex
Siberian Bear Crusher	2	12	5	1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown	Spinning Clothesline	4	8	2	1 FV, bate e empurra ao redor, não acerta agachamento
Back Breaker	1	12	1	Apresamento, knockdown	Back Breaker	3	11	1	Apresamento, knockdown
Foot Sweep	0	10	2	Agachamento, knockdown	Siberian Bear Crusher	4	11	5	1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown
Combos: Double-hit Kick para Suplex para Bear Hug (dizzy)					Combos: Bloqueio para Brain Cracker, Air Smash para Head Bite				

SANBO A					SANBO B																																																																																																																																																																																																												
Posto 7					Posto 7																																																																																																																																																																																																												
Força	●●●●●	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																																									
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○																																																																																																																																																																																																									
Vigor	●●●●●●	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●																																																																																																																																																																																																									
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●●○○○○○		Soco	●●●●●●●	Chi	○○○○○	●●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																																								
Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●●○○		Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●●○○																																																																																																																																																																																																									
Apresamento	●●●●●●		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●●●●		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Esportes	●●●●○				Esportes	●●●●●																																																																																																																																																																																																											
Foco	●●○○○				Foco	○○○○○																																																																																																																																																																																																											
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																												
●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																												
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>3</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>2</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>0</td><td>13</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>6</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>2</td><td>11</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>3</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>3</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Bear Hug</td><td>1</td><td>14</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Double-Hit Kick</td><td>0</td><td>10</td><td>3</td><td>Role duas vezes em oponente de pé</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>2</td><td>13</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Toughskin</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, +2 Absorção</td></tr> <tr><td>Siberian Bear Crusher</td><td>2</td><td>14</td><td>5</td><td>1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown</td></tr> <tr><td>Reverse Frontal Kick</td><td>1</td><td>12</td><td>3</td><td>Ignora bloqueios</td></tr> <tr><td>Toughskin</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, +2 Absorção</td></tr> <tr><td>Back Breaker</td><td>1</td><td>14</td><td>1</td><td>Apresamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>0</td><td>12</td><td>2</td><td>Agachamento, knockdown</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	3	9	4		Forward	2	11	3		Roundhouse	0	13	3		Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	2	11	1		Movimento	3	-	7		Jump	3	-	4	Aérea, Interrupção	Bear Hug	1	14	1	Apresamento Sustentado	Double-Hit Kick	0	10	3	Role duas vezes em oponente de pé	Suplex	2	13	1	Apresamento, Knockdown	Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção	Siberian Bear Crusher	2	14	5	1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown	Reverse Frontal Kick	1	12	3	Ignora bloqueios	Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção	Back Breaker	1	14	1	Apresamento, knockdown	Foot Sweep	0	12	2	Agachamento, knockdown	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>9</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>11</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>13</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Brain Cracker</td><td>5</td><td>12</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Head Bite</td><td>6</td><td>12</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Air Smash</td><td>4</td><td>13</td><td>4</td><td>Aérea, linha reta, mesmo hex</td></tr> <tr><td>Spinning Clothesline</td><td>5</td><td>10</td><td>3</td><td>1 FV, bate e empurra ao redor, não acerta agachamento</td></tr> <tr><td>Turbo Spinning Clothesline</td><td>6</td><td>10</td><td>4</td><td>1 FV, bate e empurra ao redor, não acerta agachamento</td></tr> <tr><td>Siberian Bear Crusher</td><td>5</td><td>12</td><td>6</td><td>1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown</td></tr> <tr><td>Back Breaker</td><td>4</td><td>12</td><td>1</td><td>Apresamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Grappling Defense</td><td>9</td><td>-</td><td>4</td><td>Defenda apresamentos com Apresamento</td></tr> <tr><td>Disengage</td><td>6</td><td>-</td><td>3</td><td>Destreza x Força para escapar de sustentado</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	9	5		Strong	5	11	5		Fierce	4	13	4		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	5	9	1		Movimento	8	-	8		Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção	Brain Cracker	5	12	1	Apresamento Sustentado	Head Bite	6	12	1	Apresamento Sustentado	Air Smash	4	13	4	Aérea, linha reta, mesmo hex	Spinning Clothesline	5	10	3	1 FV, bate e empurra ao redor, não acerta agachamento	Turbo Spinning Clothesline	6	10	4	1 FV, bate e empurra ao redor, não acerta agachamento	Siberian Bear Crusher	5	12	6	1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown	Back Breaker	4	12	1	Apresamento, knockdown	Grappling Defense	9	-	4	Defenda apresamentos com Apresamento	Disengage	6	-	3	Destreza x Força para escapar de sustentado
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																													
Jab																																																																																																																																																																																																																	
Strong																																																																																																																																																																																																																	
Fierce																																																																																																																																																																																																																	
Short	3	9	4																																																																																																																																																																																																														
Forward	2	11	3																																																																																																																																																																																																														
Roundhouse	0	13	3																																																																																																																																																																																																														
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																													
Apresamento	2	11	1																																																																																																																																																																																																														
Movimento	3	-	7																																																																																																																																																																																																														
Jump	3	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																													
Bear Hug	1	14	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																													
Double-Hit Kick	0	10	3	Role duas vezes em oponente de pé																																																																																																																																																																																																													
Suplex	2	13	1	Apresamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																													
Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção																																																																																																																																																																																																													
Siberian Bear Crusher	2	14	5	1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown																																																																																																																																																																																																													
Reverse Frontal Kick	1	12	3	Ignora bloqueios																																																																																																																																																																																																													
Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção																																																																																																																																																																																																													
Back Breaker	1	14	1	Apresamento, knockdown																																																																																																																																																																																																													
Foot Sweep	0	12	2	Agachamento, knockdown																																																																																																																																																																																																													
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																													
Jab	7	9	5																																																																																																																																																																																																														
Strong	5	11	5																																																																																																																																																																																																														
Fierce	4	13	4																																																																																																																																																																																																														
Short																																																																																																																																																																																																																	
Forward																																																																																																																																																																																																																	
Roundhouse																																																																																																																																																																																																																	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																													
Apresamento	5	9	1																																																																																																																																																																																																														
Movimento	8	-	8																																																																																																																																																																																																														
Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																													
Brain Cracker	5	12	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																													
Head Bite	6	12	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																													
Air Smash	4	13	4	Aérea, linha reta, mesmo hex																																																																																																																																																																																																													
Spinning Clothesline	5	10	3	1 FV, bate e empurra ao redor, não acerta agachamento																																																																																																																																																																																																													
Turbo Spinning Clothesline	6	10	4	1 FV, bate e empurra ao redor, não acerta agachamento																																																																																																																																																																																																													
Siberian Bear Crusher	5	12	6	1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown																																																																																																																																																																																																													
Back Breaker	4	12	1	Apresamento, knockdown																																																																																																																																																																																																													
Grappling Defense	9	-	4	Defenda apresamentos com Apresamento																																																																																																																																																																																																													
Disengage	6	-	3	Destreza x Força para escapar de sustentado																																																																																																																																																																																																													
<p>Combos: Double-hit Kick para Suplex para Bear Hug (dizzy), Bloqueio para Siberian Bear Crusher, Foot Sweep para Suplex, Reverse Frontal Kick para Siberian Bear Crusher, Siberian Bear Crusher para Suplex</p>					<p>Combos: Bloqueio para Brain Cracker, Air Smash para Head Bite</p>																																																																																																																																																																																																												

SAVATE

A maioria dos lutadores que estudam este estilo são descendentes de franceses, embora qualquer um possa aprendê-la. Uma escola de Savate é chamada de "salle", e as melhores estão localizadas em Marselha ou Paris. Este estilo não é muito conhecido por não praticantes e encontrar uma salle pode ser uma tarefa muito difícil. Qualquer lutador com uma quantia considerável de Renome pode abrir uma salle com uma pequena chance de competir com uma escola estabelecida oficialmente. É claro que a raridade de salles espalhadas pelo mundo faz com que tentativas de localizar um mestre de Savate seja algo extremamente difícil.

Salles de Savate estão abertas para qualquer um que deseje aprender o estilo. O treinamento é menos exaustivo do que os estilos mais complexos, mas ainda assim o esforço físico envolvido para aprender os mais simples golpes torna-o inviável para algumas pessoas. Muitos Street Fighters iniciam neste estilo e então adicionam outras manobras para diversificar seu repertório.

Conceitos: Aristocrata Francês, Valentão de Rua, Boxeador, Marinheiro.

Lema: "Boxe? Non, mon ami. Savate não é como Boxe. Venha, deixe-me mostrar para você."



SAVATE A					SAVATE B																																																																																																																																																																																																												
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																																												
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																																									
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○																																																																																																																																																																																																									
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																																									
Soco	●●●●○	Chi	●●●●○		Soco	●●●●○	Chi	●●●●○																																																																																																																																																																																																									
Chute	●○○○○		●●○○○○○○○○○○		Chute	●●○○○○		●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	●○○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	○○○○○		Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	○○○○○																																																																																																																																																																																																									
Esportes	●●●●○		●●●●●●○○○○○		Esportes	●●○○○○		●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																																									
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																												
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																												
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>6</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>8</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>10</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>4</td><td>5</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>3</td><td>7</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>1</td><td>9</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>3</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Displacement</td><td>5</td><td>6</td><td>4</td><td>1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td>Spinning Back Fist</td><td>2</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	6	3		Strong	3	8	3		Fierce	2	10	2		Short	4	5	3		Forward	3	7	2		Roundhouse	1	9	2		Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	6	-	6		Jump	3	-	3	Aérea, Interrupção	Displacement	5	6	4	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis	Spinning Back Fist	2	9	4																																					<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>4</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>5</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Displacement</td><td>6</td><td>4</td><td>3</td><td>1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td>Ax Kick</td><td>3</td><td>9</td><td>0</td><td>Aérea, mesmo hex, knockdown em aérea</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	4	2		Strong	4	6	2		Fierce	3	8	1		Short	5	5	2		Forward	4	7	1		Roundhouse	2	9	1		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	5		Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Displacement	6	4	3	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis	Ax Kick	3	9	0	Aérea, mesmo hex, knockdown em aérea																																			
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																													
Jab	5	6	3																																																																																																																																																																																																														
Strong	3	8	3																																																																																																																																																																																																														
Fierce	2	10	2																																																																																																																																																																																																														
Short	4	5	3																																																																																																																																																																																																														
Forward	3	7	2																																																																																																																																																																																																														
Roundhouse	1	9	2																																																																																																																																																																																																														
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																													
Apresamento																																																																																																																																																																																																																	
Movimento	6	-	6																																																																																																																																																																																																														
Jump	3	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																													
Displacement	5	6	4	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																																													
Spinning Back Fist	2	9	4																																																																																																																																																																																																														
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																													
Jab	6	4	2																																																																																																																																																																																																														
Strong	4	6	2																																																																																																																																																																																																														
Fierce	3	8	1																																																																																																																																																																																																														
Short	5	5	2																																																																																																																																																																																																														
Forward	4	7	1																																																																																																																																																																																																														
Roundhouse	2	9	1																																																																																																																																																																																																														
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																													
Apresamento																																																																																																																																																																																																																	
Movimento	7	-	5																																																																																																																																																																																																														
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																													
Displacement	6	4	3	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																																													
Ax Kick	3	9	0	Aérea, mesmo hex, knockdown em aérea																																																																																																																																																																																																													
Combos: Spinning Back Fist para Displacement para Jab (dizzy)					Combos: Displacement para Ax Kick (dizzy)																																																																																																																																																																																																												
Especial: +1 dano para chutes em pé, +1 absorção se interrompido ao realizar chute, -1 absorção se interrompido por rasteira ao realizar chute					Especial: +1 dano para chutes em pé, +1 absorção se interrompido ao realizar chute, -1 absorção se interrompido por rasteira ao realizar chute																																																																																																																																																																																																												

SAVATE A					SAVATE B																																																																																																																																																																																																												
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																																												
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																																									
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○																																																																																																																																																																																																									
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																																									
Soco	●●●●○	Chi	●●●●○		Soco	●●●●○	Chi	●●●●○																																																																																																																																																																																																									
Chute	●○○○○		●●●○○○○○○○○○		Chute	●●●●○		●●●○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																									
Esportes	●●●●○		●●●●●●●●○○○		Esportes	●●●●○		●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																									
Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																												
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																												
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>7</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>4</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Displacement</td><td>6</td><td>7</td><td>5</td><td>1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td>Spinning Back Fist</td><td>3</td><td>10</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Light Feet</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>+1 Mov (ou +3 por 1 FV)</td></tr> <tr><td>Sonic Boom</td><td>0</td><td>10</td><td>-</td><td>1 Chi, Alcance 6</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	7	4		Strong	4	9	4		Fierce	3	11	3		Short	5	5	4		Forward	4	7	3		Roundhouse	2	9	3		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	7		Jump	4	-	4	Aérea, Interrupção	Displacement	6	7	5	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis	Spinning Back Fist	3	10	5		Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)	Sonic Boom	0	10	-	1 Chi, Alcance 6																					<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Displacement</td><td>6</td><td>7</td><td>5</td><td>1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td>Ax Kick</td><td>3</td><td>12</td><td>2</td><td>Aérea, mesmo hex, knockdown em aérea</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> <tr><td>Flying Thrust Kick</td><td>4</td><td>14</td><td>2</td><td>1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Reverse Frontal Kick</td><td>3</td><td>11</td><td>3</td><td>Ignora bloqueios</td></tr> <tr><td>Double-Hit Kick</td><td>2</td><td>9</td><td>3</td><td>Role duas vezes contra oponente de pé</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	7	4		Strong	4	9	4		Fierce	3	11	3		Short	5	8	4		Forward	4	10	3		Roundhouse	2	12	3		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Displacement	6	7	5	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis	Ax Kick	3	12	2	Aérea, mesmo hex, knockdown em aérea	Kippup	-	-	-		Flying Thrust Kick	4	14	2	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas	Reverse Frontal Kick	3	11	3	Ignora bloqueios	Double-Hit Kick	2	9	3	Role duas vezes contra oponente de pé																				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																													
Jab	6	7	4																																																																																																																																																																																																														
Strong	4	9	4																																																																																																																																																																																																														
Fierce	3	11	3																																																																																																																																																																																																														
Short	5	5	4																																																																																																																																																																																																														
Forward	4	7	3																																																																																																																																																																																																														
Roundhouse	2	9	3																																																																																																																																																																																																														
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																													
Apresamento																																																																																																																																																																																																																	
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																																														
Jump	4	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																													
Displacement	6	7	5	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																																													
Spinning Back Fist	3	10	5																																																																																																																																																																																																														
Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)																																																																																																																																																																																																													
Sonic Boom	0	10	-	1 Chi, Alcance 6																																																																																																																																																																																																													
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																													
Jab	6	7	4																																																																																																																																																																																																														
Strong	4	9	4																																																																																																																																																																																																														
Fierce	3	11	3																																																																																																																																																																																																														
Short	5	8	4																																																																																																																																																																																																														
Forward	4	10	3																																																																																																																																																																																																														
Roundhouse	2	12	3																																																																																																																																																																																																														
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																													
Apresamento																																																																																																																																																																																																																	
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																																														
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																													
Displacement	6	7	5	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																																													
Ax Kick	3	12	2	Aérea, mesmo hex, knockdown em aérea																																																																																																																																																																																																													
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																																														
Flying Thrust Kick	4	14	2	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																																													
Reverse Frontal Kick	3	11	3	Ignora bloqueios																																																																																																																																																																																																													
Double-Hit Kick	2	9	3	Role duas vezes contra oponente de pé																																																																																																																																																																																																													
<p>Combos: Spinning Back Fist para Displacement para Jab (dizzy)</p> <p>Especial: +1 dano para chutes em pé, +1 absorção se interrompido ao realizar chute, -1 absorção se interrompido por rasteira ao realizar chute</p>					<p>Combos: Displacement para Ax Kick (dizzy), Reverse Frontal Kick para Flying Thrust Kick (dizzy)</p> <p>Especial: +1 dano para chutes em pé, +1 absorção se interrompido ao realizar chute, -1 absorção se interrompido por rasteira ao realizar chute</p>																																																																																																																																																																																																												

SAVATE A					SAVATE B																																																																																																																																																																																																							
Posto 7					Posto 7																																																																																																																																																																																																							
Força	●●●●●	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																																				
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●●		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																																				
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●																																																																																																																																																																																																				
Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●●○○○○		Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●●○○○○																																																																																																																																																																																																				
Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●●		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																							
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																							
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>13</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>4</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Displacement</td><td>6</td><td>8</td><td>5</td><td>1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td>Spinning Back Fist</td><td>3</td><td>11</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Light Feet</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>+1 Mov (ou +3 por 1 FV)</td></tr> <tr><td>Sonic Boom</td><td>0</td><td>13</td><td>-</td><td>1 Chi, Alcance 7</td></tr> <tr><td>Punch Defense</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas</td></tr> <tr><td>Kick Defense</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas</td></tr> <tr><td>Deflecting Punch</td><td>6</td><td>9</td><td>-</td><td>Absorção contra socos</td></tr> <tr><td>Reverse Frontal Kick</td><td>3</td><td>12</td><td>3</td><td>Ignora bloqueios</td></tr> <tr><td>Double-Hit Kick</td><td>2</td><td>10</td><td>3</td><td>Role duas vezes contra oponente de pé</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	8	4		Strong	4	10	4		Fierce	3	12	3		Short	5	9	4		Forward	4	11	3		Roundhouse	2	13	3		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	7		Jump	4	-	4	Aérea, Interrupção	Displacement	6	8	5	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis	Spinning Back Fist	3	11	5		Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)	Sonic Boom	0	13	-	1 Chi, Alcance 7	Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Kick Defense	8	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas	Deflecting Punch	6	9	-	Absorção contra socos	Reverse Frontal Kick	3	12	3	Ignora bloqueios	Double-Hit Kick	2	10	3	Role duas vezes contra oponente de pé	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>8</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>10</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>12</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>9</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>11</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>13</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Displacement</td><td>7</td><td>8</td><td>6</td><td>1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td>Ax Kick</td><td>4</td><td>13</td><td>3</td><td>Aérea, mesmo hex, knockdown em aérea</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> <tr><td>Flying Thrust Kick</td><td>5</td><td>15</td><td>3</td><td>1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Reverse Frontal Kick</td><td>4</td><td>12</td><td>4</td><td>Ignora bloqueios</td></tr> <tr><td>Double-Hit Kick</td><td>3</td><td>10</td><td>4</td><td>Role duas vezes contra oponente de pé</td></tr> <tr><td>Knee Basher</td><td>4</td><td>13</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado, knockdown no fim</td></tr> <tr><td>Dashing Punch</td><td>5</td><td>13</td><td>7</td><td>1 FV</td></tr> </tbody> </table> <p>Combos: Displacement para Ax Kick (dizzy), Reverse Frontal Kick para Flying Thrust Kick (dizzy), Knee Basher para Flying Thrust Kick (dizzy)</p> <p>Especial: +1 dano para chutes em pé, +1 absorção se interrompido ao realizar chute, -1 absorção se interrompido por rasteira ao realizar chute</p>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	8	5		Strong	5	10	5		Fierce	4	12	4		Short	6	9	5		Forward	5	11	4		Roundhouse	3	13	4		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	5	7	1		Movimento	8	-	8		Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção	Displacement	7	8	6	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis	Ax Kick	4	13	3	Aérea, mesmo hex, knockdown em aérea	Kippup	-	-	-		Flying Thrust Kick	5	15	3	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas	Reverse Frontal Kick	4	12	4	Ignora bloqueios	Double-Hit Kick	3	10	4	Role duas vezes contra oponente de pé	Knee Basher	4	13	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim	Dashing Punch	5	13	7	1 FV
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	6	8	4																																																																																																																																																																																																									
Strong	4	10	4																																																																																																																																																																																																									
Fierce	3	12	3																																																																																																																																																																																																									
Short	5	9	4																																																																																																																																																																																																									
Forward	4	11	3																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	2	13	3																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento																																																																																																																																																																																																												
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																																									
Jump	4	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Displacement	6	8	5	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																																								
Spinning Back Fist	3	11	5																																																																																																																																																																																																									
Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)																																																																																																																																																																																																								
Sonic Boom	0	13	-	1 Chi, Alcance 7																																																																																																																																																																																																								
Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas																																																																																																																																																																																																								
Kick Defense	8	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas																																																																																																																																																																																																								
Deflecting Punch	6	9	-	Absorção contra socos																																																																																																																																																																																																								
Reverse Frontal Kick	3	12	3	Ignora bloqueios																																																																																																																																																																																																								
Double-Hit Kick	2	10	3	Role duas vezes contra oponente de pé																																																																																																																																																																																																								
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	7	8	5																																																																																																																																																																																																									
Strong	5	10	5																																																																																																																																																																																																									
Fierce	4	12	4																																																																																																																																																																																																									
Short	6	9	5																																																																																																																																																																																																									
Forward	5	11	4																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	3	13	4																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento	5	7	1																																																																																																																																																																																																									
Movimento	8	-	8																																																																																																																																																																																																									
Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Displacement	7	8	6	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																																								
Ax Kick	4	13	3	Aérea, mesmo hex, knockdown em aérea																																																																																																																																																																																																								
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																																									
Flying Thrust Kick	5	15	3	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																																								
Reverse Frontal Kick	4	12	4	Ignora bloqueios																																																																																																																																																																																																								
Double-Hit Kick	3	10	4	Role duas vezes contra oponente de pé																																																																																																																																																																																																								
Knee Basher	4	13	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim																																																																																																																																																																																																								
Dashing Punch	5	13	7	1 FV																																																																																																																																																																																																								
<p>Combos: Spinning Back Fist para Displacement para Jab (dizzy), Double-hit Kick para Displacement para Short (dizzy), Jump para Displacement</p> <p>Especial: +1 dano para chutes em pé, +1 absorção se interrompido ao realizar chute, -1 absorção se interrompido por rasteira ao realizar chute</p>																																																																																																																																																																																																												

SILAT

Escolas são encontradas em todo o mundo, mas as melhores e mais tradicionais continuam a ser encontradas na Malásia e na Indonésia. Mestres de Silat, chamados pandekars, são exigentes: eles exigem dos seus alunos que estudem seis dias por semana, três horas por dia. A formação pode continuar por anos.

Quem é dedicado o suficiente para persistir no estudo de Silat é aceito. Embora lutadores de Silat tendam a ser indonésios, os pandekars não são tão restritivos na escolha de estudantes, e muitos ocidentais têm sido bem aceitos.

Conceitos: Filósofos, místicos itinerantes, aprendizes de feiticeiro.

Lema: “Venha meu amigo, vamos dançar um pouco...”



SILAT A					SILAT B																																																																																																																																																																																																																																																									
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																																																																																									
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																																																																																						
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																																																																																						
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○																																																																																																																																																																																																																																																						
Soco	●○○○○	Chi	●●●●○○○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																																																																						
Chute	●○○○○		□□□□□□□□□		Chute	●●●○○		□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																																																						
Bloqueio	●○○○○	Força de Vontade	●●●●○○○○○○○		Bloqueio	○○○○○	Força de Vontade	●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																																																																						
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□		Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																																																						
Esportes	●●○○○		□□□□□□□□□		Esportes	●●○○○		□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																																																						
Foco	●●●○○		□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																																																						
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																																																																									
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●					●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●																																																																																																																																																																																																																																																									
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																																																									
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>4</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>4</td><td>5</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>3</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>1</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>3</td><td>-</td><td>2</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Sonic Boom</td><td>0</td><td>11</td><td>-</td><td>1 Chi, Alcance 5</td></tr> <tr><td>Zen No Mind</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 FV, escolha 3 cartas e aja no fim do turno com uma delas</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	4	2		Strong	3	6	2		Fierce	2	8	1		Short	4	5	2		Forward	3	7	1		Roundhouse	1	9	1		Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	6	-	5		Jump	3	-	2	Aérea, Interrupção	Sonic Boom	0	11	-	1 Chi, Alcance 5	Zen No Mind	-	-	-	1 FV, escolha 3 cartas e aja no fim do turno com uma delas																																																								<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>6</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>10</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Double-Hit Kick</td><td>2</td><td>7</td><td>1</td><td>Role duas vezes contra oponente de pé</td></tr> <tr><td>Dislocate Limb</td><td>3</td><td>7</td><td>3</td><td>Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	6	2		Forward	4	8	1		Roundhouse	2	10	1		Bloqueio					Apresamento	4	6	1		Movimento	7	-	6		Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Double-Hit Kick	2	7	1	Role duas vezes contra oponente de pé	Dislocate Limb	3	7	3	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar																																																												
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																																																										
Jab	5	4	2																																																																																																																																																																																																																																																											
Strong	3	6	2																																																																																																																																																																																																																																																											
Fierce	2	8	1																																																																																																																																																																																																																																																											
Short	4	5	2																																																																																																																																																																																																																																																											
Forward	3	7	1																																																																																																																																																																																																																																																											
Roundhouse	1	9	1																																																																																																																																																																																																																																																											
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																																																																										
Apresamento																																																																																																																																																																																																																																																														
Movimento	6	-	5																																																																																																																																																																																																																																																											
Jump	3	-	2	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																																																										
Sonic Boom	0	11	-	1 Chi, Alcance 5																																																																																																																																																																																																																																																										
Zen No Mind	-	-	-	1 FV, escolha 3 cartas e aja no fim do turno com uma delas																																																																																																																																																																																																																																																										
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																																																										
Jab																																																																																																																																																																																																																																																														
Strong																																																																																																																																																																																																																																																														
Fierce																																																																																																																																																																																																																																																														
Short	5	6	2																																																																																																																																																																																																																																																											
Forward	4	8	1																																																																																																																																																																																																																																																											
Roundhouse	2	10	1																																																																																																																																																																																																																																																											
Bloqueio																																																																																																																																																																																																																																																														
Apresamento	4	6	1																																																																																																																																																																																																																																																											
Movimento	7	-	6																																																																																																																																																																																																																																																											
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																																																										
Double-Hit Kick	2	7	1	Role duas vezes contra oponente de pé																																																																																																																																																																																																																																																										
Dislocate Limb	3	7	3	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar																																																																																																																																																																																																																																																										
Combos: Nenhum					Combos: Dislocate Limb para Double-Hit Kick (dizzy)																																																																																																																																																																																																																																																									

SILAT A					SILAT B				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●●		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●○○○○	Chi	●●●●●●○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●○○○○○○	
Chute	●○○○○		□□□□□□□□		Chute	●●●●○		□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□	
Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□		Apresamento	●●●●○		□□□□□□□□	
Esportes	●●○○○		□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		□□□□□□□□	
Foco	●●●○○		□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	4	2		Jab				
Strong	4	6	2		Strong				
Fierce	3	8	1		Fierce				
Short	5	5	2		Short	5	8	4	
Forward	4	7	1		Forward	4	10	3	
Roundhouse	2	9	1		Roundhouse	2	12	3	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	7	1		Apresamento	4	8	1	
Movimento	7	-	5		Movimento	7	-	7	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção
Sonic Boom	0	12	-	1 Chi, Alcance 5	Double-Hit Kick	2	9	3	Role duas vezes contra oponente de pé
Zen No Mind	-	-	-	1 FV, escolha 3 cartas e aja no fim do turno com uma delas	Dislocate Limb	3	9	5	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar
Dislocate Limb	3	8	3	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar	Grappling Defense	8	-	3	Absorva Apresamentos com Apresamento
Maka Wara	-	5	-	Dano ao bloquear	Stepping Front Kick	4	9	5	1 FV, entre no hex, bata, empurre e role o segundo dano
Combos: Bloqueio para Dislocate Limb, Dislocate Limb para Dislocate Limb, Jump para Dislocate Limb					Combos: Dislocate Limb para Double-Hit Kick (dizzy), Dislocate Limb para Stepping Front Kick (dizzy)				

SILAT A					SILAT B				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●●		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●○○○○	Chi	●●●●●●●●○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●●○○○○○	
Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○		Bloqueio	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○	
Apresamento	●●●○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●○○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Foco	●●●●○				Foco	○○○○○			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	4	3		Jab	7	6	4	
Strong	5	6	3		Strong	5	8	4	
Fierce	4	8	2		Fierce	4	10	3	
Short	6	9	3		Short	6	9	4	
Forward	5	11	2		Forward	5	11	3	
Roundhouse	3	13	2		Roundhouse	3	13	3	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	7	1		Apresamento	5	9	1	
Movimento	8	-	6		Movimento	8	-	7	
Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção
Sonic Boom	1	13	-	1 Chi, Alcance 8	Double-Hit Kick	3	10	3	Role duas vezes contra oponente de pé
Zen No Mind	-	-	-	1 FV, escolha 3 cartas e aja no fim do turno com uma delas	Dislocate Limb	4	10	5	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar
Dislocate Limb	4	8	4	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar	Grappling Defense	9	-	3	Absorva Apresamentos com Apresamento
Maka Wara	-	5	-	Dano ao bloquear	Stepping Front Kick	5	10	5	1 FV, entre no hex, bata, empurre e role o segundo dano
Dragon Kick	4	15	1	1 Chi, 1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown, role duas vezes se não se mover	Iron Claw	6	13	1	1 FV, Apresamento Sustentado
Kippup	-	-	-		Lightning Leg	3	10	-	1 FV, Role três vezes

Combos: Bloqueio para Dislocate Limb, Dislocate Limb para Dislocate Limb, Jump para Dislocate Limb, Bloqueio para Dragon Kick, Dislocate Limb para Dragon Kick, Sonic Boom para Dragon Kick

Combos: Dislocate Limb para Double-Hit Kick (dizzy), Dislocate Limb para Stepping Front Kick (dizzy), Bloqueio para Iron Claw

SOUL POWER

Não existem escolas formais deste estilo, visto que os alunos são escolhidos a dedo pelos mestres (em sua maioria bruxas) normalmente quando sua morte está próxima.

Normalmente as bruxas do Soul Power observam durante anos o crescimento de discípulos em potencial, esperando o momento certo para se apresentarem e iniciarem os ensinamentos. Para ser um estudante de Soul power, é necessário que o lutador possua o Antecedente Sensei 4 ou 5.

Conceitos: monge, místico, estudioso do oculto, paranormal, bruxa.

Lema: “Se você busca o poder máximo a qualquer preço, procure a Shadaloo e aprenda o Ler Drit; mas se quer preservar sua alma, então venha comigo...”



SOUL POWER A					SOUL POWER B				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●○○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●●○○○○○	
Chute	●○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●○○○○	Força de Vontade	●●●○○○○○○○○○		Bloqueio	●●○○○	Força de Vontade	●●●○○○○○○○○○	
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●○○				Esportes	●●●○○			
Foco	●●●○○				Foco	○○○○○			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab				
Strong					Strong				
Fierce					Fierce				
Short	3	3	3		Short	5	6	3	
Forward	2	5	2		Forward	4	8	2	
Roundhouse	0	7	2		Roundhouse	2	10	2	
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento				
Movimento	5	-	6		Movimento	7	-	6	
Jump	5	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Fireball	2	9	-	1 Chi, Alcance 7	Slide Kick	3	9	4	Knockdown
Regeneration	4	-	-	1 Chi por Saúde	Flying Body Spear	4	9	4	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis
Combos: Jump para Fireball, Movimento para Fireball					Combos: Flying Body Spear para Forward (dizzy)				

SOUL POWER A					SOUL POWER B				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●○○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●●●●		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●○○○○	Chi	●●●●●●○○○○○		Soco	●●○○○	Chi	●●●●●○○○○○	
Chute	●○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●○				Bloqueio	●●○○○			
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○		Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○	
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Foco	●●●●○				Foco	●●●●○			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	4	2	4		Jab	6	5	3	
Strong	2	4	4		Strong	4	7	3	
Fierce	1	6	3		Fierce	3	9	2	
Short	3	3	4		Short	5	7	3	
Forward	2	5	3		Forward	4	9	2	
Roundhouse	0	7	3		Roundhouse	2	11	2	
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento				
Movimento	5	-	7		Movimento	7	-	6	
Jump	5	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Fireball	3	11	-	1 Chi, Alcance 9	Slide Kick	3	10	4	Knockdown
Regeneration	5	-	-	1 Chi por Saúde	Flying Body Spear	4	10	4	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis
Backflip	5	-	6	1 FV, não é atingido na execução	Backflip	7	-	5	1 FV, não é atingido na execução
Flying Fireball	3	11	4	1 Chi, 1 FV, Alcance 9, alvo não esquiva com aérea	Handstand Kick	3	11	1	Knockdown em aéreas
					Chi Kung Healing	3	-	3	1 Chi/Saúde

Combos: Jump para Fireball, Movimento para Fireball, Backflip para Fireball, Bloqueio para Fireball

Combos: Flying Body Spear para Forward (dizzy), Slide Kick para Handstand Kick

SOUL POWER A					SOUL POWER B																																																																																																																																																																																																							
Posto 7					Posto 7																																																																																																																																																																																																							
Força	●●○○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●●	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																																				
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●●●		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○																																																																																																																																																																																																				
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																																				
Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●●●○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																				
Chute	●○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																				
Esportes	●●●●●		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Foco	●●●●●		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																				
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																							
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																							
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>5</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>7</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>3</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>5</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Fireball</td><td>4</td><td>12</td><td>-</td><td>1 Chi, Alcance 11</td></tr> <tr><td>Regeneration</td><td>6</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi por Saúde</td></tr> <tr><td>Backflip</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td>1 FV, não é atingido na execução</td></tr> <tr><td>Flying Fireball</td><td>4</td><td>12</td><td>5</td><td>1 Chi, 1 FV, Alcance 11, alvo não esquiva com aérea</td></tr> <tr><td>Ducking Fierce</td><td>3</td><td>10</td><td>-</td><td>Agachamento</td></tr> <tr><td>Repeating Fireball</td><td>4</td><td>10</td><td>-</td><td>2 Chi, Role cinco vezes, Alcance 11</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	5	5		Strong	4	7	5		Fierce	3	9	4		Short	5	3	5		Forward	4	5	4		Roundhouse	2	7	4		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	8		Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção	Fireball	4	12	-	1 Chi, Alcance 11	Regeneration	6	-	-	1 Chi por Saúde	Backflip	7	-	7	1 FV, não é atingido na execução	Flying Fireball	4	12	5	1 Chi, 1 FV, Alcance 11, alvo não esquiva com aérea	Ducking Fierce	3	10	-	Agachamento	Repeating Fireball	4	10	-	2 Chi, Role cinco vezes, Alcance 11											<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>6</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>4</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>13</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Slide Kick</td><td>3</td><td>12</td><td>5</td><td>Knockdown</td></tr> <tr><td>Flying Body Spear</td><td>4</td><td>12</td><td>5</td><td>1 FV, Aérea, esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td>Backflip</td><td>7</td><td>-</td><td>6</td><td>1 FV, não é atingido na execução</td></tr> <tr><td>Handstand Kick</td><td>3</td><td>13</td><td>2</td><td>Knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Chi Kung Healing</td><td>3</td><td>-</td><td>4</td><td>1 Chi/Saúde</td></tr> <tr><td>Dim Mak</td><td>4</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Psychic Vise</td><td>4</td><td>8</td><td>-</td><td>1 Chi, 1 FV, absorvido com Int, dano reduz Vel e FV</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	6	8	4		Strong	4	10	4		Fierce	3	12	3		Short	5	9	4		Forward	4	11	3		Roundhouse	2	13	3		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Slide Kick	3	12	5	Knockdown	Flying Body Spear	4	12	5	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis	Backflip	7	-	6	1 FV, não é atingido na execução	Handstand Kick	3	13	2	Knockdown em aéreas	Chi Kung Healing	3	-	4	1 Chi/Saúde	Dim Mak	4	9	4		Psychic Vise	4	8	-	1 Chi, 1 FV, absorvido com Int, dano reduz Vel e FV										
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	6	5	5																																																																																																																																																																																																									
Strong	4	7	5																																																																																																																																																																																																									
Fierce	3	9	4																																																																																																																																																																																																									
Short	5	3	5																																																																																																																																																																																																									
Forward	4	5	4																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	2	7	4																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento																																																																																																																																																																																																												
Movimento	7	-	8																																																																																																																																																																																																									
Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Fireball	4	12	-	1 Chi, Alcance 11																																																																																																																																																																																																								
Regeneration	6	-	-	1 Chi por Saúde																																																																																																																																																																																																								
Backflip	7	-	7	1 FV, não é atingido na execução																																																																																																																																																																																																								
Flying Fireball	4	12	5	1 Chi, 1 FV, Alcance 11, alvo não esquiva com aérea																																																																																																																																																																																																								
Ducking Fierce	3	10	-	Agachamento																																																																																																																																																																																																								
Repeating Fireball	4	10	-	2 Chi, Role cinco vezes, Alcance 11																																																																																																																																																																																																								
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	6	8	4																																																																																																																																																																																																									
Strong	4	10	4																																																																																																																																																																																																									
Fierce	3	12	3																																																																																																																																																																																																									
Short	5	9	4																																																																																																																																																																																																									
Forward	4	11	3																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	2	13	3																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento																																																																																																																																																																																																												
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																																									
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Slide Kick	3	12	5	Knockdown																																																																																																																																																																																																								
Flying Body Spear	4	12	5	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																																								
Backflip	7	-	6	1 FV, não é atingido na execução																																																																																																																																																																																																								
Handstand Kick	3	13	2	Knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																																								
Chi Kung Healing	3	-	4	1 Chi/Saúde																																																																																																																																																																																																								
Dim Mak	4	9	4																																																																																																																																																																																																									
Psychic Vise	4	8	-	1 Chi, 1 FV, absorvido com Int, dano reduz Vel e FV																																																																																																																																																																																																								
<p>Combos: Jump para Fireball para Flying Fireball, Movimento para Fireball para Flying Fireball, Repeating Fireball para Repeating Fireball (dizzy), Backflip para Fireball, Bloqueio para Fireball</p>					<p>Combos: Flying Body Spear para Forward (dizzy), Slide Kick para Handstand Kick, Backflip para Psychic Vise</p>																																																																																																																																																																																																							

SUMÔ

A maioria das escolas está localizada no Japão. Estas são as melhores, mas não as únicas. Há três no Havaí, e uma delas produziu um campeão. O Sumo está organizado em um complexo sistema de postos. Os lutadores são classificados de duas maneiras: por peso e número de testes completados. O peso é para evitar que lutadores menores fiquem em desvantagem. Os testes combinam uma estrita disciplina mental com rigorosos desafios físicos. Estes desafios variam de carregar um enorme peso por uma longa distância a enfrentar vários lutadores de sumo de uma só vez. Isto testa tanto a força quanto a vontade do lutador.

O sumo é totalmente dominado por homens grandes. Quanto maior o lutador, maior o respeito que ele recebe, mas este nem sempre é o caso.

Conceito: japonês tradicionalista, homem grande.

Fala: “Meu tamanho é minha maior arma. Você pode ser pequeno e ágil, mas isso não vai me impedir de esmagar você.”



SUMÔ A					SUMÔ B																																																																																																																																																																																																		
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																																		
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																															
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○																																																																																																																																																																																															
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																															
Soco	●●○○○	Chi	●●●○○○○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○○																																																																																																																																																																																															
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																															
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																		
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																		
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>5</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>3</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>3</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Bear Hug</td><td>2</td><td>9</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Head Butt</td><td>3</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Flying Head Butt</td><td>3</td><td>12</td><td>7</td><td>1 FV, Aérea, linha reta</td></tr> <tr><td>Maka Wara</td><td>-</td><td>6</td><td>-</td><td>Dano ao bloquear</td></tr> <tr><td>San He</td><td>5</td><td>-</td><td>-</td><td>Absorção dobrada, 1 Chi</td></tr> <tr><td>Toughskin</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, +2 Absorção</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	5	4		Strong	3	7	4		Fierce	2	9	3		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	3	6	1		Movimento	6	-	7		Jump	3	-	4	Aérea, Interrupção	Bear Hug	2	9	1	Apresamento Sustentado	Head Butt	3	9	1		Flying Head Butt	3	12	7	1 FV, Aérea, linha reta	Maka Wara	-	6	-	Dano ao bloquear	San He	5	-	-	Absorção dobrada, 1 Chi	Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção											<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>4</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>2</td><td>11</td><td>2</td><td>Agachamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Double-Hit Kick</td><td>2</td><td>9</td><td>3</td><td>Role duas vezes contra oponente de pé</td></tr> <tr><td>Air Smash</td><td>3</td><td>12</td><td>3</td><td>Aérea, linha reta, mesmo hex</td></tr> <tr><td>Spinning Foot Sweep</td><td>2</td><td>11</td><td>-</td><td>1 FV, Agachamento, knockdown, acerta ao redor</td></tr> <tr><td>Jumping Shoulder Butt</td><td>4</td><td>11</td><td>3</td><td>Esquiva de projéteis, não acerta agachamento</td></tr> <tr><td>Knee Basher</td><td>3</td><td>12</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado, knockdown no fim</td></tr> <tr><td>Sleeper</td><td>3</td><td>11</td><td>1</td><td>1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	8	4		Forward	4	10	3		Roundhouse	2	12	3		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	4	8	1		Movimento	7	-	7		Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Foot Sweep	2	11	2	Agachamento, Knockdown	Double-Hit Kick	2	9	3	Role duas vezes contra oponente de pé	Air Smash	3	12	3	Aérea, linha reta, mesmo hex	Spinning Foot Sweep	2	11	-	1 FV, Agachamento, knockdown, acerta ao redor	Jumping Shoulder Butt	4	11	3	Esquiva de projéteis, não acerta agachamento	Knee Basher	3	12	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim	Sleeper	3	11	1	1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos					
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																			
Jab	5	5	4																																																																																																																																																																																																				
Strong	3	7	4																																																																																																																																																																																																				
Fierce	2	9	3																																																																																																																																																																																																				
Short																																																																																																																																																																																																							
Forward																																																																																																																																																																																																							
Roundhouse																																																																																																																																																																																																							
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																			
Apresamento	3	6	1																																																																																																																																																																																																				
Movimento	6	-	7																																																																																																																																																																																																				
Jump	3	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																			
Bear Hug	2	9	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																			
Head Butt	3	9	1																																																																																																																																																																																																				
Flying Head Butt	3	12	7	1 FV, Aérea, linha reta																																																																																																																																																																																																			
Maka Wara	-	6	-	Dano ao bloquear																																																																																																																																																																																																			
San He	5	-	-	Absorção dobrada, 1 Chi																																																																																																																																																																																																			
Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção																																																																																																																																																																																																			
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																			
Jab																																																																																																																																																																																																							
Strong																																																																																																																																																																																																							
Fierce																																																																																																																																																																																																							
Short	5	8	4																																																																																																																																																																																																				
Forward	4	10	3																																																																																																																																																																																																				
Roundhouse	2	12	3																																																																																																																																																																																																				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																			
Apresamento	4	8	1																																																																																																																																																																																																				
Movimento	7	-	7																																																																																																																																																																																																				
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																			
Foot Sweep	2	11	2	Agachamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																			
Double-Hit Kick	2	9	3	Role duas vezes contra oponente de pé																																																																																																																																																																																																			
Air Smash	3	12	3	Aérea, linha reta, mesmo hex																																																																																																																																																																																																			
Spinning Foot Sweep	2	11	-	1 FV, Agachamento, knockdown, acerta ao redor																																																																																																																																																																																																			
Jumping Shoulder Butt	4	11	3	Esquiva de projéteis, não acerta agachamento																																																																																																																																																																																																			
Knee Basher	3	12	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim																																																																																																																																																																																																			
Sleeper	3	11	1	1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos																																																																																																																																																																																																			
<p>Combos: Bloqueio para Bear Hug, Flying Head Butt para Head Butt, Bloqueio para Flying Head Butt</p>					<p>Combos: Air Smash para Double-Hit Kick (dizzy), Bloqueio para Foot Sweep, Bloqueio para Knee Basher</p>																																																																																																																																																																																																		

SUMÔ A					SUMÔ B																																																																																																																																																																																																												
Posto 7					Posto 7																																																																																																																																																																																																												
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																																									
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○																																																																																																																																																																																																									
Vigor	●●●●●●	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																																									
Soco	●●●●●	Chi			Soco	○○○○○	Chi																																																																																																																																																																																																										
Chute	○○○○○		●●●●●●○○○○○		Chute	●●●●●		●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade			Apresamento	●●●●●	Força de Vontade																																																																																																																																																																																																										
Esportes	●●●●●		●●●●●●●○○○		Esportes	●●●●○		●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																									
Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																									
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																												
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																												
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>8</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>10</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>12</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>3</td><td>7</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>3</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Bear Hug</td><td>2</td><td>10</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Head Butt</td><td>3</td><td>12</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Flying Head Butt</td><td>3</td><td>13</td><td>8</td><td>1 FV, Aérea, linha reta</td></tr> <tr><td>Maka Wara</td><td>-</td><td>8</td><td>-</td><td>Dano ao bloquear</td></tr> <tr><td>San He</td><td>5</td><td>-</td><td>-</td><td>Absorção dobrada, 1 Chi</td></tr> <tr><td>Toughskin</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, +2 Absorção</td></tr> <tr><td>Hundred Hand Slap</td><td>1</td><td>9</td><td>1</td><td>1 FV, Role três vezes</td></tr> <tr><td>Stunning Shout</td><td>6</td><td>-</td><td>3</td><td>1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	8	5		Strong	3	10	5		Fierce	2	12	4		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	3	7	1		Movimento	6	-	8		Jump	3	-	5	Aérea, Interrupção	Bear Hug	2	10	1	Apresamento Sustentado	Head Butt	3	12	1		Flying Head Butt	3	13	8	1 FV, Aérea, linha reta	Maka Wara	-	8	-	Dano ao bloquear	San He	5	-	-	Absorção dobrada, 1 Chi	Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção	Hundred Hand Slap	1	9	1	1 FV, Role três vezes	Stunning Shout	6	-	3	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>9</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>13</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>9</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Foot Sweep</td><td>3</td><td>12</td><td>2</td><td>Agachamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Double-Hit Kick</td><td>3</td><td>10</td><td>3</td><td>Role duas vezes contra oponente de pé</td></tr> <tr><td>Air Smash</td><td>4</td><td>12</td><td>3</td><td>Aérea, linha reta, mesmo hex</td></tr> <tr><td>Spinning Foot Sweep</td><td>3</td><td>12</td><td>-</td><td>1 FV, Agachamento, knockdown, acerta ao redor</td></tr> <tr><td>Jumping Shoulder Butt</td><td>5</td><td>11</td><td>3</td><td>Esquiva de projéteis, não acerta agachamento</td></tr> <tr><td>Knee Basher</td><td>4</td><td>13</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado, knockdown no fim</td></tr> <tr><td>Sleeper</td><td>4</td><td>12</td><td>1</td><td>1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos</td></tr> <tr><td>Toughskin</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, +2 Absorção</td></tr> <tr><td>San He</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Absorção dobrada, 1 Chi</td></tr> <tr><td>Face Slam</td><td>4</td><td>12</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	6	9	4		Forward	5	11	3		Roundhouse	3	13	3		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	5	9	1		Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Foot Sweep	3	12	2	Agachamento, Knockdown	Double-Hit Kick	3	10	3	Role duas vezes contra oponente de pé	Air Smash	4	12	3	Aérea, linha reta, mesmo hex	Spinning Foot Sweep	3	12	-	1 FV, Agachamento, knockdown, acerta ao redor	Jumping Shoulder Butt	5	11	3	Esquiva de projéteis, não acerta agachamento	Knee Basher	4	13	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim	Sleeper	4	12	1	1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos	Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção	San He	7	-	-	Absorção dobrada, 1 Chi	Face Slam	4	12	1	Apresamento, Knockdown
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																													
Jab	5	8	5																																																																																																																																																																																																														
Strong	3	10	5																																																																																																																																																																																																														
Fierce	2	12	4																																																																																																																																																																																																														
Short																																																																																																																																																																																																																	
Forward																																																																																																																																																																																																																	
Roundhouse																																																																																																																																																																																																																	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																													
Apresamento	3	7	1																																																																																																																																																																																																														
Movimento	6	-	8																																																																																																																																																																																																														
Jump	3	-	5	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																													
Bear Hug	2	10	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																													
Head Butt	3	12	1																																																																																																																																																																																																														
Flying Head Butt	3	13	8	1 FV, Aérea, linha reta																																																																																																																																																																																																													
Maka Wara	-	8	-	Dano ao bloquear																																																																																																																																																																																																													
San He	5	-	-	Absorção dobrada, 1 Chi																																																																																																																																																																																																													
Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção																																																																																																																																																																																																													
Hundred Hand Slap	1	9	1	1 FV, Role três vezes																																																																																																																																																																																																													
Stunning Shout	6	-	3	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno																																																																																																																																																																																																													
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																													
Jab																																																																																																																																																																																																																	
Strong																																																																																																																																																																																																																	
Fierce																																																																																																																																																																																																																	
Short	6	9	4																																																																																																																																																																																																														
Forward	5	11	3																																																																																																																																																																																																														
Roundhouse	3	13	3																																																																																																																																																																																																														
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																													
Apresamento	5	9	1																																																																																																																																																																																																														
Movimento	8	-	7																																																																																																																																																																																																														
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																													
Foot Sweep	3	12	2	Agachamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																													
Double-Hit Kick	3	10	3	Role duas vezes contra oponente de pé																																																																																																																																																																																																													
Air Smash	4	12	3	Aérea, linha reta, mesmo hex																																																																																																																																																																																																													
Spinning Foot Sweep	3	12	-	1 FV, Agachamento, knockdown, acerta ao redor																																																																																																																																																																																																													
Jumping Shoulder Butt	5	11	3	Esquiva de projéteis, não acerta agachamento																																																																																																																																																																																																													
Knee Basher	4	13	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim																																																																																																																																																																																																													
Sleeper	4	12	1	1 FV, Apresamento Sustentado, Dizzy se mantiver por 3 turnos																																																																																																																																																																																																													
Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção																																																																																																																																																																																																													
San He	7	-	-	Absorção dobrada, 1 Chi																																																																																																																																																																																																													
Face Slam	4	12	1	Apresamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																													
<p>Combos: Bloqueio para Bear Hug, Flying Head Butt para Head Butt, Bloqueio para Flying Head Butt, Hundred Hand Slap para Head Butt (dizzy), Stunning Shout para Flying Head Butt</p>					<p>Combos: Air Smash para Double-Hit Kick (dizzy), Bloqueio para Foot Sweep, Bloqueio para Knee Basher, San He para Sleeper, Bloqueio para Sleeper</p>																																																																																																																																																																																																												

TAI CHI CHUAN

Existem escolas em todo o mundo, mas são mais comuns na China e nos Estados Unidos. As formas básicas são amplamente disponíveis em vídeo, mas estas geralmente ensinam como uma forma de exercício e não de arte marcial.

Tai Chi Chuan pode ser estudado por qualquer pessoa de qualquer idade – a formação em suas primeiras fases é mais relaxante do que rigorosa, e muitos estudantes podem se beneficiar, a este nível. É mais comum estudá-la apenas como uma “meditação com movimento”, para unir alívio com exercícios.

Conceitos: imigrantes chineses, viajantes, estudantes filosóficos.

Lema: “Se deseja ser contraído, primeiro deve ser alongado. Para tornar-se fraco, primeiro deve ser forte. Antes de uma possível dispensa, primeiro deve prosperar. O sábio conquista o que é difícil, e o fraco vence o forte.”



TAI CHI CHUAN A					TAI CHI CHUAN B				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●○○○○○	
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○		Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○	
Apresamento	●●●●○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab				
Strong					Strong				
Fierce					Fierce				
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	8	1		Apresamento	5	7	1	
Movimento	7	-	7		Movimento	8	-	5	
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	2	Aérea, Interrupção
Pin	3	10/8	5/0	Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV	San He	7	-	-	Absorção dobrada, 1 Chi
Improved Pin	4	10/9	5/2	Apresamento Sustentado, Pega no hex adjacente, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV	Throw	3	9	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Breakfall	-	-	-		Back Roll Throw	4	11	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Air Throw	7	12	2	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar
Kick Defense	8	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas	Breakfall	-	-	-	
Zen No Mind	-	-	-	1 FV, escolha 3 cartas e aja no fim do turno com uma delas	Disengage	6	-	0	Destreza x Força para escapar de sustentado
Grappling Defense	8	-	3	Absorva Apresamentos com Apresamento	Kippup	-	-	-	
					Zen no Mind	-	-	-	1 FV, escolha 3 cartas e aja no fim do turno com uma delas
Combos: Jump para Improved Pin, Improved Pin para Improved Pin					Combos: Bloqueio para Back Roll Throw, San He para Back Roll Throw				

TAI CHI CHUAN A					TAI CHI CHUAN B				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●●	
Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●●●○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●●●○○○	
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○		Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●●○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●●●		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	7	4		Jab				
Strong	5	9	4		Strong				
Fierce	4	11	3		Fierce				
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	8	1		Apresamento	5	7	1	
Movimento	8	-	7		Movimento	8	-	7	
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção
Pin	4	10/8	5/0	Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV	San He	7	-	-	Absorção dobrada, 1 Chi
Improved Pin	5	10/9	5/2	Apresamento Sustentado, Pega no hex adjacente, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV	Throw	3	9	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Breakfall	-	-	-		Back Roll Throw	4	11	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Punch Defense	9	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Air Throw	7	12	4	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar
Kick Defense	9	-	-	+4 Absorção contra chutes, -2 contra outras Técnicas	Breakfall	-	-	-	
Zen No Mind	-	-	-	1 FV, escolha 3 cartas e aja no fim do turno com uma delas	Disengage	6	-	2	Destreza x Força para escapar de sustentado
Grappling Defense	9	-	3	Absorva Apresamentos com Apresamento	Kippup	-	-	-	
Chi Kung Healing	3	-	3	1 Chi/Saúde	Zen no Mind	-	-	-	1 FV, escolha 3 cartas e aja no fim do turno com uma delas
Dim Mak	5	8	4	1 Chi, pode adiar dano, reduz um Atributo Físico	Chi Kung Healing	5	-	3	1 Chi/Saúde
					Chi Push	3	15	-	2 Chi, +1 Chi p/ +1 dano, -2 dano p/ +1 alcance, -1 dano p/ empurrar, +1 absorção p/ cada 2 Chi gastos pelo alvo
Combos: Jump para Improved Pin, Improved Pin para Improved Pin, Grappling Defense para Improved Pin, Kick Defense para Dim Mak, Punch Defense para Dim Mak					Combos: Bloqueio para Back Roll Throw, San He para Back Roll Throw, Bloqueio para Chi Push, Disengage para Chi Push				

WU SHU

Há escolas de Wu Shu em quase todos os países, mas as melhores ficam na China. Elas são normalmente encontradas em áreas com muitas escolas de ginástica ou acrobacia. Professores de Wu Shu são quase tão rígidos quanto instrutores militares. Eles esperam que os estudantes superem em muito o seu potencial. Estudantes que falham em dar o máximo de si são normalmente convidados a parar de vir às aulas.

O Wu Shu tem mais praticantes femininos do que masculinos, mas isso é devido ao grande número de mulheres na acrobacia. Homens também podem aprender o Wu Shu.

Conceitos: acrobata de circo; ginasta; dançarina; artista do Circo de Pequim.

Lema: “Não sou apenas uma lutadora, também sou uma artista. É importante que meus ataques sejam perfeitos; um erro, e meu oponente terá vencido.”



WU SHU A					WU SHU B				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●○○○○	Chi		
Chute	●●●○○		●●●○○○○○○○○		Chute	●○○○○		●●●○○○○○○○○	
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□		Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade			Apresamento	○○○○○	Força de Vontade		
Esportes	●●●○○		●●●●●○○○○○○		Esportes	●●●○○		●●●●●○○○○○○	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	6	3	3	
Strong					Strong	4	5	3	
Fierce					Fierce	3	7	2	
Short	5	6	3		Short	5	4	3	
Forward	4	8	2		Forward	4	6	2	
Roundhouse	2	10	2		Roundhouse	2	8	2	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento				
Movimento	7	-	6		Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Backflip Kick	4	8	2	Bate e move para trás	Rolling Attack	4	9	7	1 FV, Aérea, linha reta, para no primeiro hex ocupado, quica e retorna 2 hexes
Forward Flip Knee	2	10	2	Aérea, alvo no mesmo hex ou adjacente, salta para trás do alvo, que pode perder o ataque	Vertical Rolling Attack	4	9	3	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis, Knockdown em aéreas
Combos: Jump para Forward Flip Knee para Forward Flip Knee					Combos: Jump para Vertical Rolling Attack				

WU SHU A					WU SHU B																																																																																																																																																																																													
Posto 4					Posto 4																																																																																																																																																																																													
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																										
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○																																																																																																																																																																																										
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●																																																																																																																																																																																										
Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○		Soco	●●●○○	Chi	●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																										
Chute	●●●●●		□□□□□□□□		Chute	●●●○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Bloqueio	●●●●●	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Bloqueio	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○																																																																																																																																																																																										
Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Esportes	●●●●●		□□□□□□□□		Esportes	●●●○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Foco	○○○○○		□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□																																																																																																																																																																																										
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																													
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○																																																																																																																																																																																													
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																													
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>11</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>5</td><td>5</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Backflip Kick</td><td>5</td><td>9</td><td>2</td><td>Bate e move para trás</td></tr> <tr><td>Forward Flip Knee</td><td>3</td><td>11</td><td>2</td><td>Aérea, alvo no mesmo hex ou adjacente, salta para trás do alvo, que pode perder o ataque</td></tr> <tr><td>Flying Thrust Kick</td><td>5</td><td>13</td><td>2</td><td>1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Forward Backflip Kick</td><td>7</td><td>8</td><td>2</td><td>1 FV, Role duas vezes em aéreas</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	6	7	4		Forward	5	9	3		Roundhouse	3	11	3		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	5	5	1		Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Backflip Kick	5	9	2	Bate e move para trás	Forward Flip Knee	3	11	2	Aérea, alvo no mesmo hex ou adjacente, salta para trás do alvo, que pode perder o ataque	Flying Thrust Kick	5	13	2	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas	Forward Backflip Kick	7	8	2	1 FV, Role duas vezes em aéreas																<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>5</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>7</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>9</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>6</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>8</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>10</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Rolling Attack</td><td>5</td><td>11</td><td>8</td><td>1 FV, Aérea, linha reta, para no primeiro hex ocupado, quica e retorna 2 hexes</td></tr> <tr><td>Vertical Rolling Attack</td><td>5</td><td>11</td><td>4</td><td>1 FV, Aérea, esquiva de projéteis, Knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Spinning Back Fist</td><td>4</td><td>8</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Spinning Knuckle</td><td>4</td><td>7</td><td>7</td><td>1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	5	4		Strong	5	7	4		Fierce	4	9	3		Short	6	6	4		Forward	5	8	3		Roundhouse	3	10	3		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	8	-	7		Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Rolling Attack	5	11	8	1 FV, Aérea, linha reta, para no primeiro hex ocupado, quica e retorna 2 hexes	Vertical Rolling Attack	5	11	4	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis, Knockdown em aéreas	Spinning Back Fist	4	8	5		Spinning Knuckle	4	7	7	1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes	Kippup	-	-	-																
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																														
Jab																																																																																																																																																																																																		
Strong																																																																																																																																																																																																		
Fierce																																																																																																																																																																																																		
Short	6	7	4																																																																																																																																																																																															
Forward	5	9	3																																																																																																																																																																																															
Roundhouse	3	11	3																																																																																																																																																																																															
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																														
Apresamento	5	5	1																																																																																																																																																																																															
Movimento	8	-	7																																																																																																																																																																																															
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																														
Backflip Kick	5	9	2	Bate e move para trás																																																																																																																																																																																														
Forward Flip Knee	3	11	2	Aérea, alvo no mesmo hex ou adjacente, salta para trás do alvo, que pode perder o ataque																																																																																																																																																																																														
Flying Thrust Kick	5	13	2	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																														
Forward Backflip Kick	7	8	2	1 FV, Role duas vezes em aéreas																																																																																																																																																																																														
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																														
Jab	7	5	4																																																																																																																																																																																															
Strong	5	7	4																																																																																																																																																																																															
Fierce	4	9	3																																																																																																																																																																																															
Short	6	6	4																																																																																																																																																																																															
Forward	5	8	3																																																																																																																																																																																															
Roundhouse	3	10	3																																																																																																																																																																																															
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																														
Apresamento																																																																																																																																																																																																		
Movimento	8	-	7																																																																																																																																																																																															
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																														
Rolling Attack	5	11	8	1 FV, Aérea, linha reta, para no primeiro hex ocupado, quica e retorna 2 hexes																																																																																																																																																																																														
Vertical Rolling Attack	5	11	4	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis, Knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																														
Spinning Back Fist	4	8	5																																																																																																																																																																																															
Spinning Knuckle	4	7	7	1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes																																																																																																																																																																																														
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																															
<p>Combos: Jump para Forward Flip Knee para Forward Flip Knee, Forward Backflip Kick para Forward Backflip Kick (dizzy), Forward Backflip Kick para Flying Thrust Kick (dizzy)</p>					<p>Combos: Jump para Vertical Rolling Attack, Bloqueio para Rolling Attack para Spinning Knuckle (dizzy)</p>																																																																																																																																																																																													

WU SHU A					WU SHU B																																																																																																																																																																																								
Posto 7					Posto 7																																																																																																																																																																																								
Força	●●●○○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○																																																																																																																																																																																					
Destreza	●●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○																																																																																																																																																																																					
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																					
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●●○○○○○		Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																					
Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Bloqueio	●●●●●	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Apresamento	●●●●●		□□□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Esportes	●●●●●				Esportes	●●●●●●		□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																					
Foco	○○○○○				Foco	○○○○○																																																																																																																																																																																							
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																								
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																								
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																								
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>7</td><td>8</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>6</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>4</td><td>12</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>10</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>6</td><td>8</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>9</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>9</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Backflip Kick</td><td>6</td><td>10</td><td>2</td><td>Bate e move para trás</td></tr> <tr><td>Forward Flip Knee</td><td>4</td><td>12</td><td>2</td><td>Aérea, alvo no mesmo hex ou adjacente, salta para trás do alvo, que pode perder o ataque</td></tr> <tr><td>Flying Thrust Kick</td><td>6</td><td>14</td><td>3</td><td>1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Forward Backflip Kick</td><td>8</td><td>9</td><td>2</td><td>1 FV, Role duas vezes em aéreas</td></tr> <tr><td>Flying Tackle</td><td>5</td><td>8</td><td>7</td><td>Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> <tr><td>Pin</td><td>5</td><td>10/8</td><td>6/0</td><td>Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	7	8	5		Forward	6	10	4		Roundhouse	4	12	4		Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	6	8	1		Movimento	9	-	8		Jump	9	-	5	Aérea, Interrupção	Backflip Kick	6	10	2	Bate e move para trás	Forward Flip Knee	4	12	2	Aérea, alvo no mesmo hex ou adjacente, salta para trás do alvo, que pode perder o ataque	Flying Thrust Kick	6	14	3	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas	Forward Backflip Kick	8	9	2	1 FV, Role duas vezes em aéreas	Flying Tackle	5	8	7	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar	Kippup	-	-	-		Pin	5	10/8	6/0	Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th><th>Vel</th><th>Dan</th><th>Mov</th><th>Especial</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>7</td><td>8</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>5</td><td>10</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>4</td><td>12</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>6</td><td>9</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>5</td><td>11</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>3</td><td>13</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>9</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>8</td><td>-</td><td>9</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>8</td><td>-</td><td>6</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Rolling Attack</td><td>5</td><td>13</td><td>10</td><td>1 FV, Aérea, linha reta, para no primeiro hex ocupado, quica e retorna 2 hexes</td></tr> <tr><td>Vertical Rolling Attack</td><td>5</td><td>13</td><td>6</td><td>1 FV, Aérea, esquiva de projéteis, Knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Spinning Back Fist</td><td>4</td><td>11</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Spinning Knuckle</td><td>4</td><td>10</td><td>9</td><td>1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes</td></tr> <tr><td>Kippup</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> <tr><td>Whirlwind Kick</td><td>3</td><td>9</td><td>5</td><td>2 FV, Aérea, bate e empurra ao redor</td></tr> <tr><td>Flying Heel Stomp</td><td>5</td><td>11</td><td>8</td><td>1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	7	8	6		Strong	5	10	6		Fierce	4	12	5		Short	6	9	6		Forward	5	11	5		Roundhouse	3	13	5		Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	8	-	9		Jump	8	-	6	Aérea, Interrupção	Rolling Attack	5	13	10	1 FV, Aérea, linha reta, para no primeiro hex ocupado, quica e retorna 2 hexes	Vertical Rolling Attack	5	13	6	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis, Knockdown em aéreas	Spinning Back Fist	4	11	7		Spinning Knuckle	4	10	9	1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes	Kippup	-	-	-		Whirlwind Kick	3	9	5	2 FV, Aérea, bate e empurra ao redor	Flying Heel Stomp	5	11	8	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																									
Jab																																																																																																																																																																																													
Strong																																																																																																																																																																																													
Fierce																																																																																																																																																																																													
Short	7	8	5																																																																																																																																																																																										
Forward	6	10	4																																																																																																																																																																																										
Roundhouse	4	12	4																																																																																																																																																																																										
Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																									
Apresamento	6	8	1																																																																																																																																																																																										
Movimento	9	-	8																																																																																																																																																																																										
Jump	9	-	5	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																									
Backflip Kick	6	10	2	Bate e move para trás																																																																																																																																																																																									
Forward Flip Knee	4	12	2	Aérea, alvo no mesmo hex ou adjacente, salta para trás do alvo, que pode perder o ataque																																																																																																																																																																																									
Flying Thrust Kick	6	14	3	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																									
Forward Backflip Kick	8	9	2	1 FV, Role duas vezes em aéreas																																																																																																																																																																																									
Flying Tackle	5	8	7	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar																																																																																																																																																																																									
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																										
Pin	5	10/8	6/0	Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV																																																																																																																																																																																									
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																									
Jab	7	8	6																																																																																																																																																																																										
Strong	5	10	6																																																																																																																																																																																										
Fierce	4	12	5																																																																																																																																																																																										
Short	6	9	6																																																																																																																																																																																										
Forward	5	11	5																																																																																																																																																																																										
Roundhouse	3	13	5																																																																																																																																																																																										
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																									
Apresamento																																																																																																																																																																																													
Movimento	8	-	9																																																																																																																																																																																										
Jump	8	-	6	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																									
Rolling Attack	5	13	10	1 FV, Aérea, linha reta, para no primeiro hex ocupado, quica e retorna 2 hexes																																																																																																																																																																																									
Vertical Rolling Attack	5	13	6	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis, Knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																									
Spinning Back Fist	4	11	7																																																																																																																																																																																										
Spinning Knuckle	4	10	9	1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes																																																																																																																																																																																									
Kippup	-	-	-																																																																																																																																																																																										
Whirlwind Kick	3	9	5	2 FV, Aérea, bate e empurra ao redor																																																																																																																																																																																									
Flying Heel Stomp	5	11	8	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda																																																																																																																																																																																									
<p>Combos: Jump para Forward Flip Knee para Forward Flip Knee, Forward Backflip Kick para Forward Backflip Kick (dizzy), Forward Backflip Kick para Flying Thrust Kick (dizzy), Jump para Flying Tackle para Pin, Jump para Flying Thrust Kick</p>					<p>Combos: Jump para Vertical Rolling Attack, Bloqueio para Rolling Attack para SpinningKnuckle (dizzy), Bloqueio para Whirlwind Kick (dizzy)</p>																																																																																																																																																																																								

Capítulo 3:

Lutadores Únicos

HÍBRIDOS ANIMAIS

Ninguém realmente sabe o que vive nas áreas selvagens do nosso planeta. Estranhas histórias ocasionalmente chegam à civilização – contos de estranhas criaturas andando através da mata indomada. Por milênios, essas histórias têm sido mitos e um pouco mais. Recentemente, contudo, uns poucos desses meio homens/meio animais emergiram dos seus lares para entrar no mundo civilizado.

Muitos híbridos são atraídos pela violência inerente do circuito Street Fighter. Aqui eles encontram um lugar para dar vazão ao seu ódio e frustração. Aqui eles encontram algo que eles entendem: os fortes triunfando enquanto os fracos sucumbem à derrota. Apenas na arena um híbrido pode se liberar sem quebrar os fracos humanos que o cercam.



HÍBRIDO A – SANBO (URSO)					HÍBRIDO B – WU SHU (MAMÍFERO ÁGIL)				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●●●●	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	○○○○○	●●○○○○○○○○○○			Chute	●●●○○	●●●○○○○○○○○		
Bloqueio	●●●○○	□□□□□□□□□□			Bloqueio	●●●○○	□□□□□□□□□□		
Apresamento	●●●○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●●○○	Força de Vontade			Esportes	●●●○○	Força de Vontade		
Foco	○○○○○	●●●●●●○○○○○			Foco	○○○○○	●●●●●●○○○○○		
Híbrido Animal	●●●○○	□□□□□□□□□□			Híbrido Animal	●●●○○	□□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab				
Strong					Strong				
Fierce					Fierce				
Short					Short	7	6	3	
Forward					Forward	6	8	2	
Roundhouse					Roundhouse	4	10	2	
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	2	9	1		Apresamento				
Movimento	5	-	6		Movimento	9	-	6	
Jump	5	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	9	-	3	Aérea, Interrupção
Bite	3	11	2		Claw	5	8	3	
Claw	1	12	3		Tail Slash	5	7	4	
Bear Hug	1	12	1	Apresamento Sustentado	Upper Tail Strike	7	9	4	Knockdown em aéreas
Suplex	2	11	1	Apresamento, Knockdown	Pounce	5	8	7	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis
Head Bite	3	12	1	Apresamento Sustentado					
Combos: Bite para Suplex para Head Bite					Combos: Pounce para Upper Tail Strike				

HÍBRIDO A – SANBO (URSO)					HÍBRIDO B – WU SHU (MAMÍFERO ÁGIL)				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●●●	Percepção	●●●●○○		Força	●●●●○○	Percepção	●●○○○○	
Destreza	●●●●○○	Inteligência	●●○○○○		Destreza	●●●●●●	Inteligência	●●○○○○	
Vigor	●●●●●●	Raciocínio	●●●●○○		Vigor	●●●●○○	Raciocínio	●●●●○○	
Soco	○○○○○○	Chi			Soco	●●●●○○	Chi		
Chute	○○○○○○		●●●○○○○○○○○		Chute	●●●●○○		●●●○○○○○○○○	
Bloqueio	●●●●○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●●○○				Apresamento	○○○○○○			
Esportes	●●●●○○	Força de Vontade			Esportes	●●●●○○	Força de Vontade		
Foco	●●●●○○		●●●●●●●●○○○○		Foco	○○○○○○		●●●●●●●●○○○○	
Híbrido Animal	●●●●○○		□□□□□□□□□□		Híbrido Animal	●●●●○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	8	6	4	
Strong					Strong	6	8	4	
Fierce					Fierce	3	10	3	
Short					Short	7	8	4	
Forward					Forward	6	10	3	
Roundhouse					Roundhouse	4	12	3	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	10	1		Apresamento				
Movimento	6	-	7		Movimento	9	-	7	
Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	9	-	4	Aérea, Interrupção
Bite	4	11	3		Claw	5	9	4	
Claw	2	12	4		Tail Slash	5	8	5	
Bear Hug	2	13	1	Apresamento Sustentado	Tail Sweep	5	9	-	Agachamento, Knockdown, todos hex ao redor, 1 FV
Suplex	3	12	1	Apresamento, Knockdown	Typhoon Tail	4	13/10	5	1 Chi, 1 FV, primeiro dano no hex alvo, que é empurrado para fora; segundo dano em todos ao redor, Aérea
Back Breaker	2	13	1	Apresamento, knockdown	Pounce	5	9	8	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis
Siberian Bear Crusher	3	13	5	1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown	Upper Tail Strike	7	10	5	Knockdown em aéreas
Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção	Dragon's Tail	5	12	2	Knockdown em aéreas, empurra alvo em pé
Head Bite	4	13	1	Apresamento Sustentado					
Combos: Bite para Suplex para Head Bite					Combos: Pounce para Upper Tail Strike, Bloqueio para Dragon's Tail				

HÍBRIDO A – SANBO (URSO)					HÍBRIDO B – WU SHU (MAMÍFERO ÁGIL)																																																																																																																																																																																																																	
Posto 7					Posto 7																																																																																																																																																																																																																	
Força	●●●●●●	Percepção	●●●●●●		Força	●●●●●●	Percepção	●●○○○○																																																																																																																																																																																																														
Destreza	●●●○○○	Inteligência	●●○○○○		Destreza	●●●●●●	Inteligência	●●○○○○																																																																																																																																																																																																														
Vigor	●●●●●●	Raciocínio	●●●○○○		Vigor	●●●○○○	Raciocínio	●●●●●●																																																																																																																																																																																																														
Soco	●○○○○○	Chi			Soco	●●●○○○	Chi																																																																																																																																																																																																															
Chute	●●○○○○	●●●●●●●○○○○○			Chute	●●●●●●	●●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																																															
Bloqueio	●●●●●●	□□□□□□□□□□			Bloqueio	●●●○○○	□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																															
Apresamento	●●●●●●				Apresamento	○○○○○○																																																																																																																																																																																																																
Esportes	●●●●●●	Força de Vontade			Esportes	●●●○○○	Força de Vontade																																																																																																																																																																																																															
Foco	●●●○○○	●●●●●●●●●○○○			Foco	●●●○○○	●●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																															
Híbrido Animal	●●●●○○	□□□□□□□□□□			Híbrido Animal	●●●○○○	□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																															
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																																	
●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○																																																																																																																																																																																																																	
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																																	
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>5</td><td>6</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>3</td><td>8</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>2</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>4</td><td>8</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>3</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>1</td><td>12</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>7</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td>3</td><td>11</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>8</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>5</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Bite</td><td>4</td><td>11</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Claw</td><td>2</td><td>12</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Bear Hug</td><td>2</td><td>13</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Suplex</td><td>3</td><td>13</td><td>1</td><td>Apresamento, Knockdown</td></tr> <tr><td>Back Breaker</td><td>2</td><td>14</td><td>1</td><td>Apresamento, knockdown</td></tr> <tr><td>Siberian Bear Crusher</td><td>3</td><td>14</td><td>6</td><td>1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown</td></tr> <tr><td>Toughskin</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>1 Chi, +2 Absorção</td></tr> <tr><td>Head Bite</td><td>4</td><td>14</td><td>1</td><td>Apresamento Sustentado</td></tr> <tr><td>Drunken Monkey Roll</td><td>6</td><td>-</td><td>7</td><td>Agachamento, esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td>Siberian Suplex</td><td>3</td><td>13</td><td>1</td><td>1 FV, role duas vezes, andam um hex</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	5	6	5		Strong	3	8	5		Fierce	2	10	4		Short	4	8	5		Forward	3	10	4		Roundhouse	1	12	4		Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento	3	11	1		Movimento	6	-	8		Jump	6	-	5	Aérea, Interrupção	Bite	4	11	4		Claw	2	12	5		Bear Hug	2	13	1	Apresamento Sustentado	Suplex	3	13	1	Apresamento, Knockdown	Back Breaker	2	14	1	Apresamento, knockdown	Siberian Bear Crusher	3	14	6	1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown	Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção	Head Bite	4	14	1	Apresamento Sustentado	Drunken Monkey Roll	6	-	7	Agachamento, esquiva de projéteis	Siberian Suplex	3	13	1	1 FV, role duas vezes, andam um hex	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>8</td><td>8</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>6</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>3</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>7</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>6</td><td>12</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>4</td><td>14</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>10</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>9</td><td>-</td><td>7</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>9</td><td>-</td><td>4</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Claw</td><td>5</td><td>10</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Tail Slash</td><td>5</td><td>9</td><td>5</td><td></td></tr> <tr><td>Tail Sweep</td><td>5</td><td>10</td><td>-</td><td>Agachamento, Knockdown, todos hex ao redor, 1 FV</td></tr> <tr><td>Typhoon Tail</td><td>4</td><td>14/11</td><td>5</td><td>1 Chi, 1 FV, primeiro dano no hex alvo, que é empurrado para fora; segundo dano em todos ao redor, Aérea</td></tr> <tr><td>Pounce</td><td>5</td><td>10</td><td>8</td><td>1 FV, Aérea, esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td>Upper Tail Strike</td><td>7</td><td>11</td><td>5</td><td>Knockdown em aéreas</td></tr> <tr><td>Dragon's Tail</td><td>5</td><td>13</td><td>2</td><td>Knockdown em aéreas, empurra alvo em pé</td></tr> <tr><td>Fireball</td><td>3</td><td>9</td><td>-</td><td>1 Chi, Alcance 9</td></tr> <tr><td>Flying Fireball</td><td>3</td><td>9</td><td>4</td><td>1 Chi, 1 FV, Alcance 9, alvo não esquiva com aérea</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	8	8	4		Strong	6	10	4		Fierce	3	12	3		Short	7	10	4		Forward	6	12	3		Roundhouse	4	14	3		Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	9	-	7		Jump	9	-	4	Aérea, Interrupção	Claw	5	10	4		Tail Slash	5	9	5		Tail Sweep	5	10	-	Agachamento, Knockdown, todos hex ao redor, 1 FV	Typhoon Tail	4	14/11	5	1 Chi, 1 FV, primeiro dano no hex alvo, que é empurrado para fora; segundo dano em todos ao redor, Aérea	Pounce	5	10	8	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis	Upper Tail Strike	7	11	5	Knockdown em aéreas	Dragon's Tail	5	13	2	Knockdown em aéreas, empurra alvo em pé	Fireball	3	9	-	1 Chi, Alcance 9	Flying Fireball	3	9	4	1 Chi, 1 FV, Alcance 9, alvo não esquiva com aérea
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																		
Jab	5	6	5																																																																																																																																																																																																																			
Strong	3	8	5																																																																																																																																																																																																																			
Fierce	2	10	4																																																																																																																																																																																																																			
Short	4	8	5																																																																																																																																																																																																																			
Forward	3	10	4																																																																																																																																																																																																																			
Roundhouse	1	12	4																																																																																																																																																																																																																			
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																																		
Apresamento	3	11	1																																																																																																																																																																																																																			
Movimento	6	-	8																																																																																																																																																																																																																			
Jump	6	-	5	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																		
Bite	4	11	4																																																																																																																																																																																																																			
Claw	2	12	5																																																																																																																																																																																																																			
Bear Hug	2	13	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																																		
Suplex	3	13	1	Apresamento, Knockdown																																																																																																																																																																																																																		
Back Breaker	2	14	1	Apresamento, knockdown																																																																																																																																																																																																																		
Siberian Bear Crusher	3	14	6	1 FV, apresamento, saltam até 3 hexes, knockdown																																																																																																																																																																																																																		
Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção																																																																																																																																																																																																																		
Head Bite	4	14	1	Apresamento Sustentado																																																																																																																																																																																																																		
Drunken Monkey Roll	6	-	7	Agachamento, esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																																																		
Siberian Suplex	3	13	1	1 FV, role duas vezes, andam um hex																																																																																																																																																																																																																		
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																																		
Jab	8	8	4																																																																																																																																																																																																																			
Strong	6	10	4																																																																																																																																																																																																																			
Fierce	3	12	3																																																																																																																																																																																																																			
Short	7	10	4																																																																																																																																																																																																																			
Forward	6	12	3																																																																																																																																																																																																																			
Roundhouse	4	14	3																																																																																																																																																																																																																			
Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																																		
Apresamento																																																																																																																																																																																																																						
Movimento	9	-	7																																																																																																																																																																																																																			
Jump	9	-	4	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																																		
Claw	5	10	4																																																																																																																																																																																																																			
Tail Slash	5	9	5																																																																																																																																																																																																																			
Tail Sweep	5	10	-	Agachamento, Knockdown, todos hex ao redor, 1 FV																																																																																																																																																																																																																		
Typhoon Tail	4	14/11	5	1 Chi, 1 FV, primeiro dano no hex alvo, que é empurrado para fora; segundo dano em todos ao redor, Aérea																																																																																																																																																																																																																		
Pounce	5	10	8	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																																																		
Upper Tail Strike	7	11	5	Knockdown em aéreas																																																																																																																																																																																																																		
Dragon's Tail	5	13	2	Knockdown em aéreas, empurra alvo em pé																																																																																																																																																																																																																		
Fireball	3	9	-	1 Chi, Alcance 9																																																																																																																																																																																																																		
Flying Fireball	3	9	4	1 Chi, 1 FV, Alcance 9, alvo não esquiva com aérea																																																																																																																																																																																																																		
<p>Combos: Bite para Suplex para Head Bite, Drunken Monkey Roll para Head Bite, Siberian Bear Crusher para Siberian Suplex para Head Bite, Siberian Bear Crusher para Head Bite</p>					<p>Combos: Pounce para Upper Tail Strike, Bloqueio para Dragon's Tail, Flying Fireball para Pounce (dizzy), Bloqueio para Tail Sweep</p>																																																																																																																																																																																																																	

HÍBRIDO C – KARATÊ SHOTOKAN (LAGARTO)					HÍBRIDO D – KUNG FU (FELINO)				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●●●○○	Chi		
Chute	○○○○○		●●●○○○○○○○○		Chute	○○○○○		●●●○○○○○○○○	
Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●●○○	Força de Vontade			Esportes	●●●○○	Força de Vontade		
Foco	○○○○○		●●●●○○○○○○○		Foco	○○○○○		●●●○○○○○○○○○	
Híbrido Animal	●●●●●		□□□□□□□□□□		Híbrido Animal	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	8	5	3	
Strong					Strong	6	7	3	
Fierce					Fierce	5	9	2	
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento				
Movimento	7	-	6		Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Bite	5	10	2		Claw	5	8	3	
Tail Slash	3	10	4		Bite	7	7	2	
Claw	3	11	3		Punch Defense	10	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas
Head Bite	5	10	1	Apresamento Sustentado	Deflecting Punch	8	6	-	Absorção contra socos
Upper Tail Strike	5	10	5	Knockdown em aéreas	Drunken Monkey Roll	9	-	5	Agachamento, Esquiva de projéteis
Combos: Bloqueio para Upper Tail Strike, Upper Tail Strike para Head Bite					Combos: Deflecting Punch para Bite (dizzy), Drunken Monkey Roll para Claw				

HÍBRIDO C – KARATÊ SHOTOKAN (LAGARTO)					HÍBRIDO D – KUNG FU (FELINO)				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●●	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●○○○○○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●●●●○○○○○○○	
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●○				Bloqueio	●●●●○			
Apresamento	●●●●○				Apresamento	●●●●○			
Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○		Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○	
Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Híbrido Animal	●●●●●				Híbrido Animal	●●●●○			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	8	7	4	
Strong					Strong	6	9	4	
Fierce					Fierce	5	11	3	
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	7	1		Apresamento	6	8	1	
Movimento	7	-	7		Movimento	7	-	7	
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção
Bite	5	11	3		Claw	5	9	4	
Tail Slash	3	11	5		Bite	7	8	3	
Claw	3	12	4		Punch Defense	10	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas
Head Bite	5	10	1	Apresamento Sustentado	Deflecting Punch	8	8	-	Absorção contra socos
Upper Tail Strike	5	11	6	Knockdown em aéreas	Drunken Monkey Roll	9	-	6	Agachamento, Esquiva de projéteis
Venom	5	8	3	1 Chi, -1 Vel e 1 dano nos próximos dois turnos para o alvo	Ripping Bite	5	9	1	1 FV, Apresamento, -1 Força e Destreza para alvo
Acid Breath	2	9	3	1 Chi, Alcance 5, Dano -3 e -6 nos turnos seguintes	Tearing Bite	6	12	1	1 Chi, Apresamento, joga a Força -1
Tail Sweep	3	12	-	Agachamento, Knockdown, todos hex ao redor, 1 FV	Jaw Spin	6	13	-	1 Chi, deve receber um ataque mais lento antes
Combos: Bloqueio para Upper Tail Strike, Upper Tail Strike para Head Bite, Venom para Head Bite					Combos: Deflecting Punch para Bite (dizzy), Drunken Monkey Roll para Claw, Ripping Bite para Tearing Bite				

HÍBRIDO C – KARATÊ SHOTOKAN (LAGARTO)					HÍBRIDO D – KUNG FU (FELINO)				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●●	Percepção	●●○○○		Força	●●●●●	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●●○	Chi			Soco	●●●●○	Chi		
Chute	○○○○○		●●●●●●●○○○		Chute	○○○○○		●●●●●●●○○○○	
Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●○○				Apresamento	●●●●○			
Esportes	●●●●●	Força de Vontade			Esportes	●●●●●	Força de Vontade		
Foco	●●●●●		●●●●●●●○○○		Foco	●●●●○		●●●●●●●●○○	
Híbrido Animal	●●●●●		□□□□□□□□□□		Híbrido Animal	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	8	5		Jab	8	8	5	
Strong	5	10	5		Strong	6	10	5	
Fierce	4	12	4		Fierce	5	12	4	
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	8	1		Apresamento	6	9	1	
Movimento	8	-	7		Movimento	7	-	8	
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção
Bite	6	11	3		Claw	5	10	5	
Tail Slash	4	11	5		Bite	7	9	4	
Claw	4	12	4		Punch Defense	10	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas
Head Bite	6	11	1	Apresamento Sustentado	Deflecting Punch	8	9	-	Absorção contra socos
Upper Tail Strike	6	11	6	Knockdown em aéreas	Drunken Monkey Roll	9	-	7	Agachamento, Esquiva de projéteis
Venom	6	10	3	1 Chi, -1 Vel e 1 dano nos próximos dois turnos para o alvo	Ripping Bite	5	10	1	1 FV, Apresamento, -1 Força e Destreza para alvo
Acid Breath	3	11	3	1 Chi, Alcance 5, Dano -3 e -6 nos turnos seguintes	Tearing Bite	6	13	1	1 Chi, Apresamento, joga a Força -1
Tail Sweep	4	12	-	Agachamento, Knockdown, todos hex ao redor, 1 FV	Jaw Spin	6	14	-	1 Chi, deve receber um ataque mais lento antes
Power Uppercut	4	12	1	Knockdown em aéreas	Balance	-	-	-	+1 Mov para aéreas
Dragon Punch	5	15	3	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas	Kippup	-	-	-	
					Breakfall	-	-	-	
					Monkey Grab Punch	4	10	6	Ignora bloqueios

Combos: Bloqueio para Upper Tail Strike, Upper Tail Strike para Head Bite, Venom para Head Bite, Acid Breath para Dragon Punch (dizzy), Venom para Upper Tail Strike (dizzy)

Combos: Deflecting Punch para Bite (dizzy), Drunken Monkey Roll para Claw, Ripping Bite para Tearing Bite (dizzy), Monkey Grab Punch para Tearing Bite (dizzy)

HÍBRIDO E – L. L. NATIVO AMERICANA (GAVIÃO)					HÍBRIDO F – CAPOEIRA (SÍMIO)				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●●●	Percepção	●●○○○○	
Destreza	●●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●○○○○	Inteligência	●●○○○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	○○○○○	●●●○○○○○○○○			Chute	●●●○○	●●●○○○○○○○○		
Bloqueio	●●●○○	□□□□□□□□□□			Bloqueio	●●●○○	□□□□□□□□□□		
Apresamento	●●●○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●●○○	Força de Vontade			Esportes	●●●○○	Força de Vontade		
Foco	○○○○○	●●●●●○○○○○○			Foco	○○○○○	●●●●●○○○○○○		
Híbrido Animal	●●●○○	□□□□□□□□□□			Híbrido Animal	●●○○○	□□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab				
Strong					Strong				
Fierce					Fierce				
Short					Short	3	9	3	
Forward					Forward	2	11	2	
Roundhouse					Roundhouse	0	13	2	
Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	6	6	1		Apresamento				
Movimento	9	-	6		Movimento	5	-	6	
Jump	9	-	3	Aérea, Interrupção	Bite	3	9	2	
Claw	5	9	3		Backflip	5	-	5	1 FV, não é atingido na execução
Bite	7	8	2		Tumbling Attack	1	8	3	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar
Ripping Bite	5	8	1	1 FV, Apresamento, -1 Força e Destreza para alvo					
Head Bite	7	9	1	Apresamento Sustentado					
Thunderstrike	6	11	2	Entre no hex, bata e se mova					
Combos: Bite para Ripping Bite, Bloqueio para Head Bite					Combos: Backflip para Tumbling Attack, Bloqueio para Tumbling Attack				

HÍBRIDO E – L. L. NATIVO AMERICANA (GAVIÃO)					HÍBRIDO F – CAPOEIRA (SÍMIO)				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●●●	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●○○○○	Chi	●●●○○○○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○○	
Chute	○○○○○		□□□□□□□□		Chute	●●●●○		□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●○○				Bloqueio	●●●●○			
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○	
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		□□□□□□□□	
Foco	●●●○○				Foco	○○○○○			
Híbrido Animal	●●●●○				Híbrido Animal	●●○○○			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	8	5	4		Jab				
Strong	6	7	4		Strong				
Fierce	5	9	3		Fierce				
Short					Short	4	10	4	
Forward					Forward	3	12	3	
Roundhouse					Roundhouse	1	14	3	
Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	6	7	1		Apresamento	3	9	1	
Movimento	9	-	7		Movimento	6	-	7	
Jump	9	-	4	Aérea, Interrupção	Bite	4	9	3	
Claw	5	10	4		Backflip	6	-	6	1 FV, não é atingido na execução
Bite	7	9	3		Tumbling Attack	2	9	4	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar
Ripping Bite	5	9	1	1 FV, Apresamento, -1 Força e Destreza para alvo	Ripping Bite	2	9	1	1 FV, Apresamento, -1 Força e Destreza para alvo
Head Bite	7	10	1	Apresamento Sustentado	Tearing Bite	4	12	1	1 Chi, Apresamento, joga a Força -1
Thunderstrike	6	13	3	Entre no hex, bata e se mova					
Throw	4	9	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown					
Air Throw	8	12	4	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar					
Diving Hawk	6	13	6	1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex					
Combos: Bite para Ripping Bite, Bloqueio para Head Bite, Diving Hawk para Thunderstrike, Thunderstrike para Diving Hawk					Combos: Backflip para Tumbling Attack, Bloqueio para Tumbling Attack (dizzy), Bloqueio para Ripping Bite para Tumbling Attack (dizzy)				

HÍBRIDO E – L. L. NATIVO AMERICANA (GAVIÃO)					HÍBRIDO F – CAPOEIRA (SÍMIO)				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●●●	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●●●	Chi			Soco	●●●●○	Chi		
Chute	○○○○○	●●●●●●○○○○○			Chute	●●●●○	●●●●●●○○○○○		
Bloqueio	●●●●●	□□□□□□□□□□			Bloqueio	●●●●○	□□□□□□□□□□		
Apresamento	●●●○○				Apresamento	●●●●○			
Esportes	●●●●●	Força de Vontade			Esportes	●●●●●	Força de Vontade		
Foco	●●●○○	●●●●●●●●○○○			Foco	○○○○○	●●●●●●●●○○○		
Híbrido Animal	●●●●○	□□□□□□□□□□			Híbrido Animal	●●○○○	□□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	9	8	5		Jab	6	9	5	
Strong	7	10	5		Strong	4	11	5	
Fierce	6	12	4		Fierce	3	13	4	
Short					Short	5	10	5	
Forward					Forward	4	12	4	
Roundhouse					Roundhouse	2	14	4	
Bloqueio	11	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	7	7	1		Apresamento	4	10	1	
Movimento	10	-	8		Movimento	7	-	8	
Jump	10	-	5	Aérea, Interrupção	Bite	5	9	4	
Claw	6	10	5		Backflip	7	-	7	1 FV, não é atingido na execução
Bite	8	9	4		Tumbling Attack	3	10	5	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar
Ripping Bite	6	9	1	1 FV, Apresamento, -1 Força e Destreza para alvo	Ripping Bite	3	9	1	1 FV, Apresamento, -1 Força e Destreza para alvo
Head Bite	8	10	1	Apresamento Sustentado	Tearing Bite	5	12	1	1 Chi, Apresamento, joga a Força -1
Thunderstrike	7	14	4	Entre no hex, bata e se mova	Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção
Throw	5	9	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown	Head Butt	4	13	3	
Air Throw	9	12	5	1 FV, Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar	Head Bite	5	13	1	Apresamento Sustentado
Diving Hawk	7	14	7	1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex	Dislocate Limb	3	11	6	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar
Buffalo Punch	5	14	1						
Shockwave	7	9	-	1 Chi, Knockdown em linha reta, alcance 4					
Thunderclap	4	2	-	1 Chi, afeta todos a 3 hex					
Combos: Bite para Ripping Bite, Bloqueio para Head Bite, Diving Hawk para Thunderstrike, Thunderstrike para Diving Hawk, Buffalo Punch para Shockwave					Combos: Backflip para Tumbling Attack, Bloqueio para Tumbling Attack (dizzy), Bloqueio para Ripping Bite para Tumbling Attack (dizzy), Dislocate Limb para Tearing Bite (dizzy), Dislocate Limb para Head Bite				

HÍBRIDO G – FORÇAS ESPECIAIS (CANGURU)					HÍBRIDO H – KICKBOXING OCIDENTAL (LOBO)				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●●●	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	●●○○○		●●○○○○○○○○○○		Chute	●●○○○		●●○○○○○○○○○○	
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●○○○	Força de Vontade			Esportes	●●○○○	Força de Vontade		
Foco	○○○○○		●●●●●●○○○○○		Foco	○○○○○		●●●●●●○○○○○	
Híbrido Animal	●●●○○		□□□□□□□□□□		Híbrido Animal	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab				
Strong					Strong				
Fierce					Fierce				
Short	4	7	3		Short	7	6	3	
Forward	3	9	2		Forward	6	8	2	
Roundhouse	1	11	2		Roundhouse	4	10	2	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	7	1		Apresamento				
Movimento	6	-	6		Movimento	9	-	6	
Tail Slash	2	10	4		Jump	9	-	3	Aérea, Interrupção
Bite	4	10	2		Bite	7	8	2	
Upper Tail Strike	4	10	4	Knockdown em aéreas	Claw	5	9	3	
Foot Sweep	1	10	1	Agachamento, Knockdown	Double-Hit Kick	4	7	2	Role duas vezes em oponente de pé
Suplex	3	9	1	Apresamento, Knockdown	Double Dread Kick	4	7/10	4	1 FV, bata, empurre e bata o segundo
Combos: Bloqueio para Suplex, Foot Sweep para Upper Tail Strike					Combos: Double-Hit Kick para Double Dread Kick (dizzy)				

HÍBRIDO G – FORÇAS ESPECIAIS (CANGURU)					HÍBRIDO H – KICKBOXING OCIDENTAL (LOBO)				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●●	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	●●●●○		●●●○○○○○○○○		Chute	●●●●○		●●●○○○○○○○○	
Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□	
Apresamento	●●●○○				Apresamento	●●●○○			
Esportes	●●●●○	Força de Vontade			Esportes	●●●●○	Força de Vontade		
Foco	○○○○○		●●●●●●●●○○		Foco	○○○○○		●●●●●●●●○○	
Híbrido Animal	●●●●○		□□□□□□□□		Híbrido Animal	●●●●○		□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab				
Strong					Strong				
Fierce					Fierce				
Short	6	9	4		Short	7	8	4	
Forward	5	11	3		Forward	6	10	4	
Roundhouse	3	13	3		Roundhouse	4	12	3	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	8	1		Apresamento				
Movimento	8	-	7		Movimento	9	-	7	
Tail Slash	4	10	5		Jump	9	-	4	Aérea, Interrupção
Bite	6	10	3		Bite	7	9	3	
Upper Tail Strike	6	10	5	Knockdown em aéreas	Claw	5	10	4	
Foot Sweep	3	12	2	Agachamento, Knockdown	Double-Hit Kick	4	9	3	Role duas vezes em oponente de pé
Suplex	5	10	1	Apresamento, Knockdown	Double Dread Kick	4	9/12	5	1 FV, bata, empurre e bata o segundo
Head Bite	6	11	1		Ripping Bite	5	9	1	1 FV, Apresamento, -1 Força e Destreza para alvo
Tiger Knee	8	11	4	2 FV, Aérea, knockdown	Tearing Bite	7	12	1	1 Chi, Apresamento, joga a Força -1
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Flying Knee Thrust	7	10	5	1 FV
					Reverse Frontal Kick	5	11	3	Ignora bloqueios
Combos: Bloqueio para Suplex, Foot Sweep para Upper Tail Strike, Jump para Tiger Knee, Jump para Upper Tail Strike					Combos: Double-Hit Kick para Double Dread Kick (dizzy), Ripping Bite para Double Dread Kick (dizzy)				

HÍBRIDO G – FORÇAS ESPECIAIS (CANGURU)					HÍBRIDO H – KICKBOXING OCIDENTAL (LOBO)				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●●	Percepção	●●●○○		Força	●●●●●	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●○○	Chi			Soco	●●●●○	Chi		
Chute	●●●●●		●●●●●●○○○○		Chute	●●●●○		●●●●●●○○○○	
Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●○○				Apresamento	●●●●○			
Esportes	●●●●●	Força de Vontade			Esportes	●●●●●	Força de Vontade		
Foco	○○○○○		●●●●●●●●○○		Foco	○○○○○		●●●●●●●●○○	
Híbrido Animal	●●●●○		□□□□□□□□□□		Híbrido Animal	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	8	7	5		Jab	8	8	5	
Strong	6	9	5		Strong	6	10	5	
Fierce	5	11	4		Fierce	5	12	4	
Short	7	10	5		Short	7	9	4	
Forward	6	12	4		Forward	6	11	4	
Roundhouse	4	14	4		Roundhouse	4	13	3	
Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	6	8	1		Apresamento				
Movimento	9	-	8		Movimento	9	-	7	
Tail Slash	5	10	6		Jump	9	-	4	Aérea, Interrupção
Bite	7	10	4		Bite	7	10	3	
Upper Tail Strike	7	10	6	Knockdown em aéreas	Claw	5	11	4	
Foot Sweep	4	13	3	Agachamento, Knockdown	Double-Hit Kick	4	10	3	Role duas vezes em oponente de pé
Suplex	6	10	1	Apresamento, Knockdown	Double Dread Kick	4	10/13	5	1 FV, bata, empurre e bata o segundo
Head Bite	7	11	1		Ripping Bite	5	10	1	1 FV, Apresamento, -1 Força e Destreza para alvo
Tiger Knee	9	12	5	2 FV, Aérea, knockdown	Tearing Bite	7	13	1	1 Chi, Apresamento, joga a Força -1
Jump	9	-	5	Aérea, Interrupção	Flying Knee Thrust	7	11	5	1 FV
Tail Sweep	6	11	-	Agachamento, Knockdown, todos hex ao redor, 1 FV	Reverse Frontal Kick	5	12	3	Ignora bloqueios
Typhoon Tail	5	15/12	7	1 Chi, 1 FV, primeiro dano no hex alvo, que é empurrado para fora; segundo dano em todos ao redor, Aérea	Knee Basher	5	13	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim
Dragon's Tail	6	14	4	Knockdown em aéreas, empurra alvo em pé	Brain Cracker	6	11	1	Apresamento Sustentado
Combos: Bloqueio para Suplex, Foot Sweep para Upper Tail Strike, Jump para Tiger Knee, Jump para Upper Tail Strike, Bloqueio para Typhoon Tail					Punch Defense	10	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas
					Deflecting Punch	8	9	-	Absorção contra socos
					Lunging Punch	6	10	6	Agachamento, Só Kick Defense defende
					Combos: Double-Hit Kick para Double Dread Kick (dizzy), Ripping Bite para Double Dread Kick (dizzy), Bloqueio para Knee Basher, Deflecting Punch para Brain Cracker				

ELEMENTALISTAS E CIBERNÉTICOS

Recentemente, as arenas de lutas têm sido invadidas por novos gêneros de guerreiros – meio-humanos, meio-máquinas, apenas conhecidos como Ciborgues ou Cibernéticos, e também elementais. Muitos empresários e tradicionalistas sentem o espírito da competição violado. Entretanto, Ciborgues têm sido completamente permitidos em torneios de Street Fighting. Embora com certa relutância.

Ninguém sabe o que leva certas pessoas a exibirem poderes elementais. Talvez uma peculiaridade em sua estrutura genética dá aos assim chamados elementaristas seu estranho controle sobre os elementos da terra, ar, água e fogo. Ou talvez as habilidades dos elementaristas venham de uma fonte psíquica ou até mesmo mágica. A natureza dos poderes elementais tem desconsertado até mesmo os mais brilhantes cientistas.

Os elementaristas têm uma firme ligação com o planeta. Eles também tendem a se especializar apenas em um elemento. Seus temperamentos geralmente refletem seus elementos escolhidos. Um elementarista do fogo é cabeça quente e volátil, enquanto um elementarista da terra é lento para o raiva e firme em suas convicções. Elementaristas da água são pensadores livres e persistentes, e elementaristas do ar são viajantes. Aparentemente o comportamento de um elementarista é um fator maior na determinação de qual elemento ele pode manipular.



ÁGUA A – CAPOEIRA					ÁGUA B – KUNG FU																																																																																																																																																																																																							
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																																							
Força	●●●○○		Percepção	●●○○○		Força	●●○○○		Percepção	●●○○○																																																																																																																																																																																																		
Destreza	●●●●○		Inteligência	●●○○○		Destreza	●●○○○		Inteligência	●●●●○																																																																																																																																																																																																		
Vigor	●●●○○		Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○		Raciocínio	●●●●○																																																																																																																																																																																																		
Soco	○○○○○		Chi			Soco	●●●○○		Chi																																																																																																																																																																																																			
Chute	●●●○○			●●●○○○○○○○○		Chute	○○○○○			●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																		
Bloqueio	●●○○○			□□□□□□□□□□		Bloqueio	○○○○○			□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																		
Apresamento	○○○○○					Apresamento	○○○○○																																																																																																																																																																																																					
Esportes	●○○○○		Força de Vontade			Esportes	●●●○○		Força de Vontade																																																																																																																																																																																																			
Foco	●●○○○			●●●●●○○○○○○○		Foco	●●○○○			●●●●○○○○○○○																																																																																																																																																																																																		
Elemental	●●●●○			□□□□□□□□□□		Elemental	●●●○○			□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																		
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																																							
●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																																							
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																																							
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>6</td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>8</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>10</td><td>0</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel</td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>1</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Double-Hit Knee</td><td>4</td><td>6</td><td>0</td><td>Role duas vezes</td></tr> <tr><td>Pool</td><td>5</td><td>-</td><td>0</td><td>Só pode ser atingido por energia</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	6	1		Forward	4	8	0		Roundhouse	2	10	0		Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Apresamento					Movimento	7	-	4		Jump	7	-	1	Aérea, Interrupção	Double-Hit Knee	4	6	0	Role duas vezes	Pool	5	-	0	Só pode ser atingido por energia																															<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td>2</td><td>6</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td>1</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>5</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>5</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Drunken</td><td>5</td><td>-</td><td>5</td><td>Agachamento, Esquiva de projéteis</td></tr> <tr><td>Monkey Roll</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Drench</td><td>5</td><td>7</td><td>1</td><td>1 Chi, Alcance 6</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab	4	4	3		Strong	2	6	3		Fierce	1	8	2		Short					Forward					Roundhouse					Bloqueio					Apresamento					Movimento	5	-	6		Jump	5	-	3	Aérea, Interrupção	Drunken	5	-	5	Agachamento, Esquiva de projéteis	Monkey Roll					Drench	5	7	1	1 Chi, Alcance 6																														
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab																																																																																																																																																																																																												
Strong																																																																																																																																																																																																												
Fierce																																																																																																																																																																																																												
Short	5	6	1																																																																																																																																																																																																									
Forward	4	8	0																																																																																																																																																																																																									
Roundhouse	2	10	0																																																																																																																																																																																																									
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel																																																																																																																																																																																																								
Apresamento																																																																																																																																																																																																												
Movimento	7	-	4																																																																																																																																																																																																									
Jump	7	-	1	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Double-Hit Knee	4	6	0	Role duas vezes																																																																																																																																																																																																								
Pool	5	-	0	Só pode ser atingido por energia																																																																																																																																																																																																								
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																																								
Jab	4	4	3																																																																																																																																																																																																									
Strong	2	6	3																																																																																																																																																																																																									
Fierce	1	8	2																																																																																																																																																																																																									
Short																																																																																																																																																																																																												
Forward																																																																																																																																																																																																												
Roundhouse																																																																																																																																																																																																												
Bloqueio																																																																																																																																																																																																												
Apresamento																																																																																																																																																																																																												
Movimento	5	-	6																																																																																																																																																																																																									
Jump	5	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																																								
Drunken	5	-	5	Agachamento, Esquiva de projéteis																																																																																																																																																																																																								
Monkey Roll																																																																																																																																																																																																												
Drench	5	7	1	1 Chi, Alcance 6																																																																																																																																																																																																								
Combos: Pool para Double-hit Knee para Double-hit Knee (dizzy)					Combos: Drench para Drench para Drench (dizzy)																																																																																																																																																																																																							

ÁGUA A – CAPOEIRA					ÁGUA B – KUNG FU				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●○○○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●●●	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○		Soco	●●●○○	Chi	●●●●●●●○○○	
Chute	●●●●●		□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□	
Bloqueio	●●○○○				Bloqueio	●●○○○			
Apresamento	●●○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○		Esportes	●●●○○	Força de Vontade	●●●●○○○○○○○	
Foco	●●○○○		□□□□□□□□		Foco	●●●○○		□□□□□□□□	
Elemental	●●●○○				Elemental	●●●○○			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	5	5	4	
Strong					Strong	3	7	4	
Fierce					Fierce	2	9	3	
Short	6	8	4		Short				
Forward	5	10	3		Forward				
Roundhouse	3	12	3		Roundhouse				
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento				
Movimento	8	-	7		Movimento	6	-	7	
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção
Double-Hit Knee	5	8	2	Role duas vezes	Drunken Monkey Roll	6	-	6	Agachamento, Esquiva de projéteis
Pool	6	-	2	Só pode ser atingido por energia	Drench	6	9	2	1 Chi, Alcance 6
Backflip Kick	5	10	2	Bate e move para trás	Drain	4	1	3	1 Chi, dano automático, Percepção + Mistérios para notar e esquivar
Cartwheel Kick	4	8	6	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido	Elemental Skin	3	-	-	1 Chi, 1 FV, dura Foco turnos, um sucesso a menos nos danos sofridos
Knee Basher	4	12	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim					
Combos: Pool para Double-hit Knee para Double-hit Knee (dizzy), Pool para Cartwheel Kick, Knee Basher para Knee Basher, Pool para Knee Basher					Combos: Drench para Drench para Drench (dizzy), Drench para Drain				

ÁGUA A – CAPOEIRA					ÁGUA B – KUNG FU				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●○○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●●●	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●○○○○	Chi	●●●●●●●○○○○		Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●●●●○	
Chute	●●●●●●		□□□□□□□□□□		Chute	●○○○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●●●	Força de Vontade	●●●●●●●●●○○		Esportes	●●●●●	Força de Vontade	●●●●●○○○○○	
Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Elemental	●●●●●		□□□□□□□□□□		Elemental	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	4	5		Jab	6	7	5	
Strong	5	6	5		Strong	4	9	5	
Fierce	4	8	4		Fierce	3	11	4	
Short	6	10	5		Short	5	4	5	
Forward	5	12	4		Forward	4	6	4	
Roundhouse	3	14	4		Roundhouse	2	8	4	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento				
Movimento	8	-	8		Movimento	7	-	8	
Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção
Double-Hit Knee	5	10	3	Role duas vezes	Drunken Monkey Roll	7	-	7	Agachamento, Esquiva de projéteis
Pool	6	-	3	Só pode ser atingido por energia	Drench	6	11	3	1 Chi, Alcance 6
Backflip Kick	5	12	2	Bate e move para trás	Drain	4	1	4	1 Chi, dano automático, Percepção + Mistérios para notar e esquivar
Cartwheel Kick	4	10	7	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido	Elemental Skin	3	-	-	1 Chi, 1 FV, dura Foco turnos, um sucesso a menos nos danos sofridos
Knee Basher	4	14	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim	Pool	6	-	3	Só pode ser atingido por energia
Elemental Skin	3	-	-	1 Chi, 1 FV, dura Foco turnos, um sucesso a menos nos danos sofridos	Rekka Ken	-	-	-	1 FV, +3 Vel a Soco Básico
Elemental Stride	6	-	-	1 Chi, desaparece e surge onde quiser no fim do turno	Kippup	-	-	-	

Combos: Pool para Double-hit Knee para Double-hit Knee (dizzy), Pool para Cartwheel Kick, Knee Basher para Knee Basher, Pool para Knee Basher

Combos: Drench para Drench para Drench (dizzy), Drench para Drain (dizzy), Drunken Monkey Roll para Elemental Skin

ÁGUA C – NINJITSU					ÁGUA D – SAVATE				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●●●○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●○○○○○	
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●○○○				Bloqueio	●●○○○			
Apresamento	●●○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●○○○○○○○		Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○○	
Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Elemental	●●●○○				Elemental	●●●○○			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	6	4		Jab	7	7	4	
Strong	5	8	4		Strong	5	9	4	
Fierce	4	10	3		Fierce	4	11	3	
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	5	1		Apresamento				
Movimento	8	-	7		Movimento	8	-	7	
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção
Shikan-Ken	6	8	4	Teste Força resistido para empurrar, Knockdown em aéreas	Displacement	7	7	5	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis
Drain	4	1	3	1 Chi, dano automático, Percepção + Mistérios para notar e esquivar	Drench	5	8	2	1 Chi, Alcance 6
Drench	6	8	2	1 Chi, Alcance 4	Drain	3	1	3	1 Chi, dano automático, Percepção + Mistérios para notar e esquivar
Disengage	6	-	2	Destreza x Força para escapar de sustentado	Elemental Skin	2	-	-	1 Chi, 1 FV, dura Foco turnos, um sucesso a menos nos danos sofridos
Rekka Ken	-	-	-	1 FV, +3 Vel a Soco Básico	Kippup	-	-	-	
Combos: Drain para Shikan-ken (dizzy), Jump para Drench					Combos: Drench para Displacement (dizzy)				
Especial: +1 dano para chutes em pé, +1 absorção se interrompido ao realizar chute, -1 absorção se interrompido por rasteira ao realizar chute									

ÁGUA C – NINJITSU					ÁGUA D – SAVATE				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●●	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●●●	Chi	●●●●●		Soco	●●●●○	Chi	●●●●●	
Chute	○○○○○		●●●●●●●●○○○		Chute	●●●●○		●●●●●●●●○○○	
Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●●●●	Força de Vontade	●●●●●		Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●	
Foco	●●●●●		●●●●●●○○○○○		Foco	●●●●○		●●●●●●●○○○○○	
Elemental	●●●○○		□□□□□□□□□□		Elemental	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	7	5		Jab	7	8	4	
Strong	5	9	5		Strong	5	10	4	
Fierce	4	11	4		Fierce	4	12	3	
Short					Short	6	9	4	
Forward					Forward	5	11	3	
Roundhouse					Roundhouse	3	13	3	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	5	1		Apresamento				
Movimento	8	-	8		Movimento	8	-	7	
Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção
Shikan-Ken	6	9	5	Teste Força resistido para empurrar, Knockdown em aéreas	Displacement	7	8	5	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis
Drain	4	1	4	1 Chi, dano automático, Percepção + Mistérios para notar e esquivar	Drench	6	9	2	1 Chi, Alcance 6
Drench	6	11	3	1 Chi, Alcance 9	Drain	4	1	3	1 Chi, dano automático, Percepção + Mistérios para notar e esquivar
Disengage	6	-	3	Destreza x Força para escapar de sustentado	Elemental Skin	3	-	-	1 Chi, 1 FV, dura Foco turnos, um sucesso a menos nos danos sofridos
Rekka Ken	-	-	-	1 FV, +3 Vel a Soco Básico	Kippup	-	-	-	
Envelop	3	10/8	3	1 Chi, Alvo teste Vigor todo turno para evitar dizzy, todos no hex são afetados, dura Foco turnos, alvo pode lutar normalmente com Vel -2	Ax Kick	4	13	2	Aérea, mesmo hex, knockdown em aérea
Entrancing Cobra	7	-	4	1 Chi, Destreza + Foco x Raciocínio + Mistérios do alvo; se vencer, dizzy	Slide Kick	4	12	5	Knockdown
					Reverse Frontal Kick	4	12	3	Ignora bloqueios
Combos: Drain para Shikan-ken (dizzy), Jump para Drench, Rekka Ken Fierce para Drench (dizzy)					Combos: Drench para Displacement (dizzy), Revers e Frontal Kick para Ax Kick (dizzy), Drench para Slide Kick (dizzy)				
Especial: +1 dano para chutes em pé, +1 absorção se interrompido ao realizar chute, -1 absorção se interrompido por rasteira ao realizar chute					Especial: +1 dano para chutes em pé, +1 absorção se interrompido ao realizar chute, -1 absorção se interrompido por rasteira ao realizar chute				

ÁGUA E – FORÇAS ESPECIAIS					ÁGUA F – KICKBOXING OCIDENTAL				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●○○○○○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●●●●○○○○○○○	
Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		●●●●●○○○○○○○	
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○		Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○	
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●○		●●●●●○○○○	
Elemental	●●●●○		□□□□□□□□□□		Elemental	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	7	7	4	
Strong					Strong	5	9	4	
Fierce					Fierce	4	11	3	
Short	4	8	4		Short				
Forward	3	10	3		Forward				
Roundhouse	1	12	3		Roundhouse				
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	6	1		Apresamento				
Movimento	6	-	7		Movimento	8	-	7	
Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção
Flash Kick	2	15	0	1 Chi, 1 FV, Knockdown em aéreas	Lunging Punch	5	9	5	Agachamento, Só Kick Defense defende
Pool	6	-	2	Só pode ser atingido por energia	Drench	6	8	2	1 Chi, Alcance 4
Knee Basher	2	12	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim	Drain	4	1	3	1 Chi, dano automático, Percepção + Mistérios para notar e esquivar
Tiger Knee	6	10	4	2 FV, Aérea, knockdown	Power Uppercut	4	11	1	Knockdown em aéreas
					Hyper Fist	6	8	1	1 FV, Role três vezes
Combos: Pool para Flash Kick, Pool para Knee Basher					Combos: Drench para Lunging Punch (dizzy), Drain para Lunging Punch				

ÁGUA E – FORÇAS ESPECIAIS					ÁGUA F – KICKBOXING OCIDENTAL				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●●	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●●	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●●●●●	Chi		
Chute	●●●●●		●●●●●●●○○○○		Chute	●●●○○		●●●●●●●●○○○	
Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●●●●	Força de Vontade			Esportes	●●●●○	Força de Vontade		
Foco	●●●●○		●●●●●●●●○○○		Foco	●●●●○		●●●●●●●●○○○	
Elemental	●●●●○		□□□□□□□□□□		Elemental	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	8	8	4	
Strong					Strong	6	10	4	
Fierce					Fierce	5	12	3	
Short	4	10	5		Short	7	7	4	
Forward	3	12	4		Forward	6	9	3	
Roundhouse	1	14	4		Roundhouse	4	11	3	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	7	1		Apresamento				
Movimento	6	-	8		Movimento	9	-	7	
Jump	6	-	5	Aérea, Interrupção	Jump	9	-	4	Aérea, Interrupção
Flash Kick	2	17	0	1 Chi, 1 FV, Knockdown em aéreas	Lunging Punch	6	10	5	Agachamento, Só Kick Defense defende
Pool	6	-	3	Só pode ser atingido por energia	Drench	6	10	2	1 Chi, Alcance 7
Knee Basher	2	14	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim	Drain	4	1	3	1 Chi, dano automático, Percepção + Mistérios para notar e esquivar
Tiger Knee	6	12	5	2 FV, Aérea, knockdown	Power Uppercut	5	12	1	Knockdown em aéreas
Sense Element	-	-	-	Percepção + Elemental	Hyper Fist	7	9	1	1 FV, Role três vezes
Heal	4	-	4	1 Chi/Saúde ou 5m³	Elemental Skin	3	-	-	1 Chi, 1 FV, dura Foco turnos, um sucesso a menos nos danos sofridos
Sonic Boom	2	11	-	1 Chi, Alcance 9	Flying Knee Thrust	7	10	5	1 FV
					Reverse Frontal Kick	5	10	3	Ignora bloqueios
Combos: Pool para Flash Kick, Pool para Knee Basher					Combos: Drench para Lunging Punch (dizzy), Drain para Lunging Punch, Flying Knee Thrust para Reverse Frontal Kick (dizzy)				

ÁGUA G – WU SHU					AR A – CAPOEIRA				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●○○○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●○○○○	Chi		
Chute	●●○○○		●●●○○○○○○○		Chute	●●○○○		●●●○○○○○○○	
Bloqueio	●○○○○		□□□□□□□□		Bloqueio	○○○○○		□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●○○○	Força de Vontade			Esportes	●●○○○	Força de Vontade		
Foco	●●○○○		●●●●○○○○○○		Foco	●●○○○		●●●●○○○○○○	
Elemental	●●○○○		□□□□□□□□		Elemental	●●○○○		□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	6	3	2	
Strong					Strong	4	5	2	
Fierce					Fierce	3	7	1	
Short	5	5	3		Short	5	6	2	
Forward	4	7	2		Forward	4	8	1	
Roundhouse	2	9	2		Roundhouse	2	10	1	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio				
Apresamento					Apresamento				
Movimento	7	-	6		Movimento	7	-	5	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção
Drain	3	1	2	1 Chi, dano automático, Percepção + Mistérios para notar e esquivar	Backflip Kick	4	8	2	Bata e ande para trás
Flying Heel Stomp	4	6	5	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda	Air Blast	3	8	-	1 Chi, Alcance 6, Percepção + Luta às Cegas para alvo interromper
Combos: Nenhum					Combos: Backflip Kick para Air Blast				

ÁGUA G – WU SHU					AR A – CAPOEIRA				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●○○○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●○○○○	Chi		
Chute	●●●●○		●●●●●○○○○○		Chute	●●●○○		●●●●●○○○○○	
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○				Apresamento	●●○○○			
Esportes	●●●●○	Força de Vontade			Esportes	●●●○○	Força de Vontade		
Foco	●●●●○		●●●●●○○○○○		Foco	●●●○○		●●●●●○○○○○	
Elemental	●●○○○		□□□□□□□□		Elemental	●●○○○		□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	7	3	3	
Strong					Strong	5	5	3	
Fierce					Fierce	4	7	2	
Short	6	8	4		Short	6	6	3	
Forward	5	10	3		Forward	5	8	2	
Roundhouse	3	12	3		Roundhouse	3	10	2	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	
Apresamento					Apresamento	5	5	1	
Movimento	8	-	7		Movimento	8	-	6	
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção
Drain	3	1	3	1 Chi, dano automático, Percepção + Mistérios para notar e esquivar	Backflip Kick	5	8	2	Bata e ande para trás
Flying Heel Stomp	5	9	6	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda	Air Blast	3	10	-	1 Chi, Alcance 6, Percepção + Luta às Cegas para alvo interromper
Balance	-	-	-	+1 Mov para aéreas	Back Roll Throw	4	9	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Hurricane Kick	5	7	3	1 Chi, 1 FV, Aérea, bate e empurra ao redor	Throw	3	7	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
					Drunken Monkey Roll	8	-	5	Agachamento, Esquiva de projéteis
					Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida
Combos: Bloqueio para Hurricane Kick, Jump para Hurricane Kick					Combos: Backflip Kick para Air Blast, Drunken Monkey Roll para Backroll Throw para Air Blast, Drunken Monkey Roll para Air Blast, Jump para Air Blast				

ÁGUA G – WU SHU					AR A – CAPOEIRA				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●○○○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●●	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●○○○○	Chi		
Chute	●●●●●		●●●●●●○○○○		Chute	●●●●○		●●●●●●○○○○	
Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○				Apresamento	●●○○○			
Esportes	●●●●●●	Força de Vontade			Esportes	●●●●○	Força de Vontade		
Foco	●●●●○		●●●●●●●●○○		Foco	●●●●●		●●●●●●○○○○	
Elemental	●●○○○		□□□□□□□□□□		Elemental	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	7	4	4	
Strong					Strong	5	6	4	
Fierce					Fierce	4	8	3	
Short	6	9	6		Short	6	8	4	
Forward	5	11	5		Forward	5	10	3	
Roundhouse	3	13	5		Roundhouse	3	12	3	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	
Apresamento					Apresamento	5	6	1	
Movimento	8	-	9		Movimento	8	-	7	
Jump	8	-	6	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção
Drain	3	1	5	1 Chi, dano automático, Percepção + Mistérios para notar e esquivar	Backflip Kick	5	10	2	Bata e ande para trás
Flying Heel Stomp	5	10	8	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda	Air Blast	3	13	-	1 Chi, Alcance 10, Percepção + Luta às Cegas para alvo interromper
Balance	-	-	-	+1 Mov para aéreas	Back Roll Throw	4	10	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Hurricane Kick	5	8	5	1 Chi, 1 FV, Aérea, bate e empurra ao redor	Throw	3	8	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Backflip Kick	5	11	2	Bata e ande para trás	Drunken Monkey Roll	8	-	6	Agachamento, Esquiva de projéteis
Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)	Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida
					Forward Backflip Kick	7	9	2	1 FV, Role duas vezes em aéreas
					Push	2	11	-	1 Chi, afeta quadrado de 5 x 3 à frente do personagem, knockdown em aéreas, empurra 1 hex por dano
					Vacuum	2	12	2	1 Chi, alvo no hex rola Vigor para não ficar dizzy

Combos: Bloqueio para Hurricane Kick (dizzy), Jump para Hurricane Kick (dizzy)

Combos: Backflip Kick para Air Blast (dizzy), Drunken Monkey Roll para Backroll Throw para Air Blast, Drunken Monkey Roll para Air Blast, Jump para Air Blast

AR B – KUNG FU					AR C – NINJITSU				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●○○○	Chi	●●●●●●●○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●●○○○○	
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●○○○○				Bloqueio	●●●○○			
Apresamento	●●●●○				Apresamento	●●●○○			
Esportes	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○○		Esportes	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○○	
Foco	●●●○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Elemental	●●●●●				Elemental	●●●○○			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	4	3		Jab				
Strong	5	6	3		Strong				
Fierce	4	8	2		Fierce				
Short					Short	5	7	3	
Forward					Forward	4	9	2	
Roundhouse					Roundhouse	2	11	2	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	7	1		Apresamento	4	7	1	
Movimento	8	-	6		Movimento	7	-	6	
Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Throw	3	9	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes	Flight	5	-	4	Pode ativar com Bloqueio, 1 Chi por turno, +1 Vel e Mov = Vigor no uso
Hair Throw	3	12	2	Apresamento, Passe pelo hex do alvo, Knockdown, Joga Força hexes	Back Roll Throw	3	11	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Flight	6	-	4	Pode ativar com Bloqueio, 1 Chi por turno, +1 Vel e Mov = Vigor no uso	Throw	2	9	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Air Blast	4	9	-	1 Chi, Alcance 7, Percepção + Luta às Cegas para alvo interromper	Wall Spring	6	-	3/5	Precisa quicar
Elemental Stride	6	-	-	1 Chi, desaparece e surge onde quiser no fim do turno	Cartwheel Kick	3	7	5	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido
					Dislocate Limb	3	8	4	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar
					Drunken Monkey Roll	7	-	5	Agachamento, Esquiva de projéteis
					Shrouded Moon	4	-	3	1 Chi, Foco+Furtividade x Percepção+Prontidão, se não perder, evita ataque e +1 Vel no próx. turno
Combos: Bloqueio (Flight) para Hair Throw, Air Blast para Elemental Stride para Hair Throw					Combos: Bloqueio (Flight) para Back Roll Throw, Dislocate Limb para Back Roll Throw para Cartwheel Kick				

AR B – KUNG FU					AR C – NINJITSU				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●●	
Destreza	●●●●●●	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●●●○○○		Soco	●●●○○	Chi	●●●●●●●●○○○	
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●○○				Bloqueio	●●●○○			
Apresamento	●●●●○				Apresamento	●●●○○			
Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Esportes	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○	
Foco	●●●●●		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Elemental	●●●●●				Elemental	●●●○○			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	8	6	4		Jab	7	6	3	
Strong	6	8	4		Strong	5	8	3	
Fierce	5	10	3		Fierce	4	10	2	
Short					Short	6	7	3	
Forward					Forward	5	9	2	
Roundhouse					Roundhouse	3	11	2	
Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	6	7	1		Apresamento	5	7	1	
Movimento	9	-	7		Movimento	8	-	6	
Jump	9	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção
Throw	4	9	1	Apresamento, Knockdown, Joga Força hexes	Flight	5	-	4	Pode ativar com Bloqueio, 1 Chi por turno, +1 Vel e Mov = Vigor no uso
Hair Throw	4	12	2	Apresamento, Passe pelo hex do alvo, Knockdown, Joga Força hexes	Back Roll Throw	4	11	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown
Flight	6	-	4	Pode ativar com Bloqueio, 1 Chi por turno, +1 Vel e Mov = Vigor no uso	Throw	3	9	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown
Air Blast	4	12	-	1 Chi, Alcance 7, Percepção + Luta às Cegas para alvo interromper	Wall Spring	7	-	3/5	Precisa quicar
Elemental Stride	6	-	-	1 Chi, desaparece e surge onde quiser no fim do turno	Cartwheel Kick	4	7	5	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido
Lightness	6	-	5	1 Chi, +1 Vel/+1 Mov no turno 1, +2 Vel/+3 Mov por Foco turnos para manobras com Jump	Dislocate Limb	4	8	4	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar
Sense Element	-	-	-	Percepção + Elemental	Drunken Monkey Roll	8	-	5	Agachamento, Esquiva de projéteis
					Shrouded Moon	4	-	3	1 Chi, Foco+Furtividade x Percepção+Prontidão, se não perder, evita ataque e +1 Vel no próx. turno
					Disengage	6	-	1	Destreza x Força para escapar de sustentado
					Sakki	-	-	-	Foco + Esportes
					Shikan-Ken	6	8	3	Teste Força resistido para empurrar, Knockdown em aéreas

Combos: Bloqueio (Flight) para Hair Throw, Air Blast para Elemental Stride para Hair Throw, Jumping Fierce para Jumping Fierce para Jumping Fierce (dizzy), Air Blast para Air Blast (dizzy)

Combos: Bloqueio (Flight) para Back Roll Throw, Dislocate Limb para Back Roll Throw para Cartwheel Kick, Shrouded Moon para Shikan-Ken para Shikan-ken (dizzy)

AR D – KABADDI					AR E – FORÇAS ESPECIAIS				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●○○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●●●		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	○○○○○	●●●●●●○○○○○			Chute	●●●●●	●●●●●○○○○○		
Bloqueio	●●●○○	□□□□□□□□□□			Bloqueio	●●●●●	□□□□□□□□□□		
Apresamento	○○○○○				Apresamento	●●○○○			
Esportes	●●●○○	Força de Vontade			Esportes	●●○○○	Força de Vontade		
Foco	●●●○○	●●●●●○○○○○			Foco	●●○○○	●●●●●●○○○○○		
Elemental	●●●●●	□□□□□□□□□□			Elemental	●●●○○	□□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○ ○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○ ○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	4	4		Jab				
Strong	4	6	4		Strong				
Fierce	3	8	3		Fierce				
Short					Short	6	7	2	
Forward					Forward	5	9	1	
Roundhouse					Roundhouse	3	11	1	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento	5			
Movimento	7	-	7		Movimento	8	-	5	
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	2	Aérea, Interrupção
Regeneration	5	-	-	1 Chi por Saúde	Flash Kick	4	14	0	1 Chi, 1 FV, knockdown em aéreas
Air Blast	4	12	-	1 Chi, Alcance 9, Percepção + Luta às Cegas para alvo interromper	Flight	5	-	4	Pode ativar com Bloqueio, 1 Chi por turno, +1 Vel e Mov = Vigor no uso
Elemental Stride	6	-	-	1 Chi, desaparece e surge onde quiser no fim do turno	Backflip Kick	5	9	2	Bate e move para trás
Push	3	10	-	1 Chi, afeta quadrado de 4 x 3 à frente do personagem, knockdown em aéreas, empurra 1 hex por dano	Foot Sweep	3	10	0	Agachamento, knockdown
					Knee Basher	4	11	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim
Combos: Movimento para Air Blast, Jump para Air Blast, Elemental Stride para Push					Combos: Bloqueio (Flight) para Flash Kick, Bloqueio (Flight) para Backflip Kick, Bloqueio (Flight) para Knee Basher				

AR D – KABADDI					AR E – FORÇAS ESPECIAIS				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●●●		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●●○	Chi			Soco	●●●●○	Chi		
Chute	○○○○○	●●●●●●●●●○○			Chute	●●●●○	●●●●●●●●○○○		
Bloqueio	●●●●●	□□□□□□□□□□			Bloqueio	●●●●○	□□□□□□□□□□		
Apresamento	●●●○○				Apresamento	●●○○○			
Esportes	●●●●○	Força de Vontade			Esportes	●●●●○	Força de Vontade		
Foco	●●●●○	●●●●●●○○○○○			Foco	●●○○○	●●●●●●●○○○○○		
Elemental	●●●●●	□□□□□□□□□□			Elemental	●●●○○	□□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	6	4		Jab	7	6	4	
Strong	5	8	4		Strong	5	8	4	
Fierce	4	10	3		Fierce	4	10	3	
Short					Short	6	7	4	
Forward					Forward	5	9	3	
Roundhouse					Roundhouse	3	11	3	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5				Apresamento	5			
Movimento	8	-	7		Movimento	8	-	7	
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção
Regeneration	5	-	-	1 Chi por Saúde	Flash Kick	4	14	0	1 Chi, 1 FV, knockdown em aéreas
Air Blast	4	13	-	1 Chi, Alcance 9, Percepção + Luta às Cegas para alvo interromper	Flight	5	-	5	Pode ativar com Bloqueio, 1 Chi por turno, +1 Vel e Mov = Vigor no uso
Elemental Stride	6	-	-	1 Chi, desaparece e surge onde quiser no fim do turno	Backflip Kick	5	9	2	Bate e move para trás
Push	3	11	-	1 Chi, afeta quadrado de 4 x 3 à frente do personagem, knockdown em aéreas, empurra 1 hex por dano	Foot Sweep	3	10	2	Agachamento, knockdown
Head Butt	5	10	2		Knee Basher	4	11	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim
Brain Cracker	5	9	1	Apresamento Sustentado	Elemental Skin	2	-	-	1 Chi, 1 FV, -1 sucesso em projéteis sofridos, -2 dano sofrido de Aéreas, dura Foco turnos
Flying Body Spear	5	10	5	1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis	Spinning Clothesline	5	7	2	1 FV, bate e empurra ao redor, não acerta agachamento
Kippup	-	-	-						
Combos: Movimento para Air Blast, Jump para Air Blast, Elemental Stride para Push para Air Blast (dizzy), Elemental Stride para Brain Cracker, Bloqueio para Brain Cracker					Combos: Bloqueio (Flight) para Flash Kick, Bloqueio (Flight) para Backflip Kick, Bloqueio (Flight) para Knee Basher				

AR F – KICKBOXING OCIDENTAL					AR G – WU SHU				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	●●○○○		●●●○○○○○○○○		Chute	●●○○○		●●●○○○○○○○○	
Bloqueio	●○○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●○○○○	Força de Vontade			Esportes	●●○○○	Força de Vontade		
Foco	●●○○○		●●●●○○○○○○○		Foco	●●○○○		●●●●○○○○○○○	
Elemental	●●○○○		□□□□□□□□□□		Elemental	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab				
Strong					Strong				
Fierce					Fierce				
Short	4	5	1		Short	4	6	2	
Forward	3	7	0		Forward	3	8	2	
Roundhouse	1	9	0		Roundhouse	1	10	1	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio				
Apresamento	3	5	1		Apresamento				
Movimento	6	-	4		Movimento	6	-	5	
Jump	6	-	1	Aérea, Interrupção	Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção
Flight	4	-	4	Pode ativar com Bloqueio, 1 Chi por turno, +1 Vel e Mov = Vigor no uso	Flight	4	-	4	Pode ativar com Bloqueio, 1 Chi por turno, +1 Vel e Mov = Vigor no uso
Flying Knee Thrust	4	7	2	1 FV	Lightness	4	-	3	1 Chi, +1 Vel/+1 Mov no turno 1, +2 Vel/+3 Mov por Foco turnos para manobras com Jump
Knee Basher	2	9	1	Apresamento Sustentado, Knockdown no fim					
Combos: Bloqueio (Flight) para Flying Knee Thrust, Bloqueio (Flight) para Knee Basher					Combos: Jumping Roundhouse para Jumping Roundhouse				

AR F – KICKBOXING OCIDENTAL					AR G – WU SHU				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●○○○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●●○○○○○○○	
Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●○○○○				Bloqueio	●●●○○			
Apresamento	●●○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○		Esportes	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○○○	
Foco	●●●○○				Foco	●●●○○			
Elemental	●●●○○				Elemental	●●●○○			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab				
Strong					Strong				
Fierce					Fierce				
Short	6	7	3		Short	6	6	4	
Forward	5	9	2		Forward	5	8	3	
Roundhouse	4	11	2		Roundhouse	3	10	3	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	5	1		Apresamento				
Movimento	8	-	6		Movimento	8	-	7	
Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção
Flight	5	-	4	Pode ativar com Bloqueio, 1 Chi por turno, +1 Vel e Mov = Vigor no uso	Flight	5	-	4	Pode ativar com Bloqueio, 1 Chi por turno, +1 Vel e Mov = Vigor no uso
Flying Knee Thrust	6	9	4	1 FV	Lightness	5	-	5	1 Chi, +1 Vel/+1 Mov no turno 1, +2 Vel/+3 Mov por Foco turnos para manobras com Jump
Knee Basher	4	11	1	Apresamento Sustentado, Knockdown no fim	Double-Hit Kick	3	7	3	Role duas vezes contra oponente em pé
Lightness	5	-	4	1 Chi, +1 Vel/Mov se usado com outra manobra, dura Foco turnos com +2 Vel e +3 Mov para manobras com Jump	Lightning Leg	3	7	0	1 FV, Role três vezes
Combos: Bloqueio (Flight) para Flying Knee Thrust, Bloqueio (Flight) para Knee Basher, Lightness Flying Knee Thrust para Jumping Forward (dizzy), Lightness Flying Knee Thrust para Jumping Roundhouse (dizzy), Knee Basher para Lightness Forward (dizzy)					Combos: Bloqueio (Flight) para Lightning Leg para Lightning Leg (dizzy), Jumping Roundhouse para Jumping Roundhouse para Jumping Roundhouse (dizzy)				

AR F – KICKBOXING OCIDENTAL					AR G – WU SHU				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●●○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●○○○○	Chi	●●●●●●●○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●●●●○○○	
Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●○				Bloqueio	●●●●●			
Apresamento	●●●●○				Apresamento	●●○○○			
Esportes	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Esportes	●●●●●	Força de Vontade	●●●●●●●○○○○	
Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Elemental	●●●○○				Elemental	●●●●○			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	4	3		Jab				
Strong	5	6	3		Strong				
Fierce	4	8	2		Fierce				
Short	6	8	3		Short	6	8	5	
Forward	5	10	2		Forward	5	10	4	
Roundhouse	4	12	2		Roundhouse	3	12	4	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	8	1		Apresamento				
Movimento	8	-	6		Movimento	8	-	7	
Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção
Flight	5	-	4	Pode ativar com Bloqueio, 1 Chi por turno, +1 Vel e Mov = Vigor no uso	Flight	5	-	5	Pode ativar com Bloqueio, 1 Chi por turno, +1 Vel e Mov = Vigor no uso
Flying Knee Thrust	6	10	4	1 FV	Lightness	5	-	6	1 Chi, +1 Vel/+1 Mov no turno 1, +2 Vel/+3 Mov por Foco turnos para manobras com Jump
Knee Basher	4	12	1	Apresamento Sustentado, Knockdown no fim	Double-Hit Kick	3	9	4	Role duas vezes em oponente de pé
Lightness	5	-	4	1 Chi, +1 Vel/Mov se usado com outra manobra, dura Foco turnos com +2 Vel e +3 Mov para manobras com Jump	Lightning Leg	3	9	0	1 FV, Role três vezes
Air Blast	4	10	-	1 Chi, Alcance 6, Percepção + Luta às Cegas para alvo interromper	Whirlwind Kick	3	8	4	2 FV, Aérea, bate e empurra ao redor
Slide Kick	4	11	4	Knockdown	Great Wall of China	3	9	0	2 FV, Role três vezes em três alvos em hex adjacentes conectados
Throw	3	10	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown					
Back Roll Throw	4	12	1	Apresamento, arremessa Força + Chute hexes, Knockdown					
Combos: Bloqueio (Flight) para Flying Knee Thrust, Bloqueio (Flight) para Knee Basher, Lightness Flying Knee Thrust para Jumping Forward (dizzy), Lightness Flying Knee Thrust para Jumping Roundhouse (dizzy), Knee Basher para Lightness Forward (dizzy), Bloqueio para Back Roll Throw para Air Blast					Combos: Bloqueio (Flight) para Lightning Leg para Lightning Leg (dizzy), Jumping Roundhouse para Jumping Roundhouse para Jumping Roundhouse (dizzy)				

FOGO A – KABADDI					FOGO B – KUNG FU				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●●○	Chi	●●●●○		Soco	●●●●○	Chi	●●●●○	
Chute	○○○○○		●●●●○	○○○○○	Chute	○○○○○		●●●●○	○○○○○
Bloqueio	●○○○○		□□□□□	□□□□□	Bloqueio	●○○○○		□□□□□	□□□□□
Apresamento	●●○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●○○○○	Força de Vontade	●●●●○		Esportes	●●○○○	Força de Vontade	●●●●○	
Foco	●○○○○		●●●●○	○○○○○	Foco	●○○○○		●●●●○	○○○○○
Elemental	●●●●○		□□□□□	□□□□□	Elemental	●●○○○		□□□□□	□□□□□
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	6	1		Jab	6	5	2	
Strong	3	8	1		Strong	4	7	2	
Fierce	2	10	0		Fierce	3	9	1	
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	6	1		Apresamento				
Movimento	6	-	4		Movimento	7	-	5	
Jump	6	-	1	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção
Head Butt	3	10	0		Drunken Monkey Roll	7	-	4	Agachamento, Esquiva de projéteis
Flaming Fist	-	-	-	1 Chi, +3 dano a socos básicos	Flaming Fist	-	-	-	1 Chi, +3 dano a socos básicos
Brain Cracker	3	9	1	Apresamento Sustentado					
Combos: Head Butt para Jab (Flaming Fist) (dizzy)					Combos: Drunken Monkey Roll para Jab (Flaming Fist), Drunken Monkey Roll para Strong (Flaming Fist), Drunken Monkey Roll para Fierce (Flaming Fist)				

FOGO A – KABADDI					FOGO B – KUNG FU				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	●●●○○	Chi	●●●●●●●○○○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●●○○○○○	
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○○		Esportes	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○○	
Foco	●●●○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Elemental	●●●○○		□□□□□□□□□□		Elemental	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	6	3		Jab	6	7	3	
Strong	4	8	3		Strong	4	9	3	
Fierce	3	10	2		Fierce	3	11	2	
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	6	1		Apresamento				
Movimento	7	-	6		Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Head Butt	4	10	1		Drunken Monkey Roll	7	-	5	Agachamento, Esquiva de projéteis
Flaming Fist	-	-	-	1 Chi, +3 dano a socos básicos	Flaming Fist	-	-	-	1 Chi, +3 dano a socos básicos
Brain Cracker	4	9	1	Apresamento Sustentado	Fire Strike	3	10	-	1 Chi, linha de 4 hexes
Fireball	1	8	-	1 Chi, Alcance 6	Elemental Skin	2	5	-	1 Chi, 1 FV, causa dano ao levar golpe físico, +1 dan a Socos, Chutes e Apresamentos, dura Foco turnos
Flying Body Spear	4	10	4	1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis					
Combos: Bloqueio para Brain Cracker, Head Butt para Jab (Flaming Fist) (dizzy), Fireball para Flying Body Spear para Brain Cracker, Fireball para Jab (Flaming Fist)					Combos: Drunken Monkey Roll para Jab (Flaming Fist), Drunken Monkey Roll para Strong (Flaming Fist), Drunken Monkey Roll para Fierce (Flaming Fist), Drunken Monkey Roll para Fire Strike				

FOGO A – KABADDI					FOGO B – KUNG FU				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●●●○○		Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●●○○○○	
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○		Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○	
Foco	●●●●●		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Elemental	●●●●○		□□□□□□□□□□		Elemental	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	7	4		Jab	6	8	4	
Strong	4	9	4		Strong	4	10	4	
Fierce	3	11	3		Fierce	3	12	3	
Short					Short	5	6	4	
Forward					Forward	4	8	3	
Roundhouse					Roundhouse	2	10	3	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	6	1		Apresamento				
Movimento	7	-	7		Movimento	7	-	7	
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção
Head Butt	4	11	2		Drunken Monkey Roll	7	-	6	Agachamento, Esquiva de projéteis
Flaming Fist	-	-	-	1 Chi, +3 dano a socos básicos	Flaming Fist	-	-	-	1 Chi, +3 dano a socos básicos
Brain Cracker	4	10	1	Apresamento Sustentado	Fire Strike	4	12	-	1 Chi, linha de 4 hexes
Fireball	1	12	-	1 Chi, Alcance 9	Elemental Skin	3	7	-	1 Chi, 1 FV, causa dano ao levar golpe físico, +1 dan a Socos, Chutes e Apresamentos, dura Foco turnos
Flying Body Spear	4	11	5	1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis					
Cobra Charm	2	-	3	1 Chi, Raciocínio + Mistérios resistido, Inteligência para manter	Rekka Ken	-	-	-	
Kippup	-	-	-		Maka Wara	-	6	-	Dano ao bloquear
Repeating Fireball	1	10	-	2 Chi, Role seis vezes, Alcance 9					

Combos: Bloqueio para Brain Cracker, Head Butt para Jab (Flaming Fist) (dizzy), Fireball para Flying Body Spear para Brain Cracker, Fireball para Jab (Flaming Fist), Repeating Fireball para Repeating Fireball (dizzy)

Combos: Drunken Monkey Roll para Jab (Flaming Fist), Drunken Monkey Roll para Strong (Flaming Fist), Drunken Monkey Roll para Fierce (Flaming Fist), Drunken Monkey Roll para Fire Strike, Bloqueio para Rekka Ken Jab (dizzy)

FOGO C – KARATÊ SHOTOKAN					FOGO D – FORÇAS ESPECIAIS				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	●●●○○	Chi			Soco	●●●○○	Chi		
Chute	○○○○○	●●●●○○○○○○○			Chute	○○○○○	●●○○○○○○○○○○○		
Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□□			Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□□		
Apresamento	○○○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●○○○	Força de Vontade			Esportes	●●○○○	Força de Vontade		
Foco	●○○○○	●●●●○○○○○○○			Foco	●○○○○	●●●●●●●○○○○○		
Elemental	●●○○○	□□□□□□□□□□			Elemental	●●○○○	□□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	5	2		Jab	5	6	1	
Strong	4	7	2		Strong	3	8	1	
Fierce	3	9	1		Fierce	2	10	0	
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento				
Movimento	7	-	5		Movimento	6	-	4	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Jump	6	-	1	Aérea, Interrupção
Lunging Punch	4	7	3	Agachamento, Só Kick Defense defende	Flaming Fist	-	-	-	1 Chi, +3 dano a socos básicos
Flaming Fist	-	-	-	1 Chi, +3 dano a socos básicos	Spinning Back Fist	2	9	3	
					Spinning Knuckle	2	8	5	1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes
Combos: Lunging Punch para Fierce (Flaming Fist) (dizzy)					Combos: Spinning Knuckle para Fierce (Flaming Fist)				

FOGO C – KARATÊ SHOTOKAN					FOGO D – FORÇAS ESPECIAIS						
Posto 4					Posto 4						
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○			Força	●●●●○	Percepção	●●●○○		
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○			Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○		
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○			Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		
Soco	●●●●○	Chi				Soco	●●●○○	Chi			
Chute	○○○○○		●●●●●○○○○○			Chute	○○○○○		●●●●●○○○○○		
Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□			Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□		
Apresamento	○○○○○					Apresamento	●●●○○				
Esportes	●●●●○	Força de Vontade				Esportes	●●○○○	Força de Vontade			
Foco	●●○○○		●●●●●○○○○○			Foco	●●○○○		●●●●●○○○○○		
Elemental	●●○○○		□□□□□□□□□□			Elemental	●●●●●		□□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde						
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○						
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□						
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial		
Jab	6	7	4		Jab	6	6	2			
Strong	4	9	4		Strong	4	8	2			
Fierce	3	11	3		Fierce	3	10	1			
Short					Short						
Forward					Forward						
Roundhouse					Roundhouse						
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel		
Apresamento					Apresamento	4	7	1			
Movimento	7	-	7		Movimento	7	-	5			
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção		
Lunging Punch	4	9	5	Agachamento, Só Kick Defense defende	Flaming Fist	-	-	-	1 Chi, +3 dano a socos básicos		
Flaming Fist	-	-	-	1 Chi, +3 dano a socos básicos	Spinning Back Fist	3	9	3			
Maka Wara	-	5	-	Dano ao bloquear	Spinning Knuckle	3	8	5	1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes		
					Elemental Skin	2	5	-	1 Chi, 1 FV, causa dano ao levar golpe físico, +1 dan a Socos, Chutes e Apresamentos, dura Foco turnos		
					Suplex	4	9	1	Apresamento, knockdown		
					Neck Choke	3	10	1	Apresamento Sustentado		
<p>Combos: Lunging Punch para Fierce (Flaming Fist) (dizzy), Bloqueio para Jab (Flaming Fist) (dizzy), Jab (Flaming Fist) para Jab (Flaming Fist) para Jab (Flaming Fist) (dizzy), Jump para Lunging Punch</p>					<p>Combos: Spinning Knuckle para Fierce (Flaming Fist), Bloqueio para Suplex, Bloqueio para Neck Choke</p>						

FOGO C – KARATÊ SHOTOKAN					FOGO D – FORÇAS ESPECIAIS				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●●○○○○		Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●●○○○○	
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○		□□□□□□□□□□		Apresamento	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○		Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○	
Foco	●●●●●		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Elemental	●●●●○		□□□□□□□□□□		Elemental	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	8	4		Jab	7	7	4	
Strong	4	10	4		Strong	5	9	4	
Fierce	3	12	3		Fierce	4	11	3	
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento	5	9	1	
Movimento	7	-	7		Movimento	8	-	7	
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção
Lunging Punch	4	10	5	Agachamento, Só Kick Defense defende	Flaming Fist	-	-	-	1 Chi, +3 dano a socos básicos
Flaming Fist	-	-	-	1 Chi, +3 dano a socos básicos	Spinning Back Fist	4	10	5	
Maka Wara	-	7	-	Dano ao bloquear	Spinning Knuckle	4	9	7	1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes
Elemental Skin	1	7	-	1 Chi, 1 FV, causa dano ao levar golpe físico, +1 dan a Socos, Chutes e Apresamentos, dura Foco turnos	Elemental Skin	3	5	-	1 Chi, 1 FV, causa dano ao levar golpe físico, +1 dan a Socos, Chutes e Apresamentos, dura Foco turnos
Elemental Stride	4	-	-	1 Chi, desaparece e surge onde quiser no fim do turno	Suplex	5	11	1	Apresamento, knockdown
					Neck Choke	4	12	1	Apresamento Sustentado
					Heat Wave	5	9	4	1 Chi, ignora bloqueios, dano apenas para dizzy
					Spontaneous Combustion	7	12	2	2 Chi, teste resistido de Foco, 1 Chi para manter com dano 9

Combos: Lunging Punch para Fierce (Flaming Fist) (dizzy), Bloqueio para Jab (Flaming Fist) (dizzy), Jab (Flaming Fist) para Jab (Flaming Fist) para Jab (Flaming Fist) (dizzy), Jump para Lunging Punch

Combos: Spinning Knuckle para Fierce (Flaming Fist), Bloqueio para Suplex, Bloqueio para Neck Choke, Spontaneous Combustion para Spinning Knuckle (dizzy)

FOGO E – KICKBOXING OCIDENTAL					TERRA A – BOXE				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●○○○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	●●●○○	Chi	●●●○○○○○○○○		Soco	●●●○○	Chi	●●○○○○○○○○○○	
Chute	○○○○○		□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□	
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□		Bloqueio	●○○○○		□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●○○○○○○		Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○○○	
Esportes	●●○○○		□□□□□□□□		Esportes	●●○○○		□□□□□□□□	
Foco	●○○○○		□□□□□□□□		Foco	●○○○○		□□□□□□□□	
Elemental	●○○○○		□□□□□□□□		Elemental	●○○○○		□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	5	2		Jab	5	6	2	
Strong	4	7	2		Strong	3	8	2	
Fierce	3	9	1		Fierce	2	10	1	
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio				
Apresamento					Apresamento				
Movimento	7	-	5		Movimento	6	-	5	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção
Fist Sweep	3	9	0	Agachamento, Knockdown	Lunging Punch	3	8	3	Agachamento, Só Kick Defense defende
Flaming Fist	-	-	-	1 Chi, +3 dano a socos básicos	Wall	2	7	-	Alcance 3, Parede tem Saúde Foco e Vigor Elemental
Combos: Strong (Flaming Fist) para Fist Sweep (dizzy)					Combos: Wall para Lunging Punch (dizzy)				

FOGO E – KICKBOXING OCIDENTAL					TERRA A – BOXE				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●●○	Chi	●●●●○		Soco	●●●●○	Chi	●●●●○	
Chute	○○○○○		●●●●○	○○○○○○○	Chute	○○○○○		●●●●○	○○○○○○○
Bloqueio	●●●○○		□□□□□	□□□□□	Bloqueio	●●○○○		□□□□□	□□□□□
Apresamento	●●○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●○		Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●○	
Foco	●○○○○		●●●●○	○○○○○	Foco	●●●●○		●●●●○	○○○○○
Elemental	●●○○○		□□□□□	□□□□□	Elemental	●●●●●		□□□□□	□□□□□
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	7	4		Jab	5	7	4	
Strong	4	9	4		Strong	3	9	4	
Fierce	3	11	3		Fierce	2	11	3	
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio				
Apresamento					Apresamento				
Movimento	7	-	7		Movimento	6	-	7	
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção
Fist Sweep	3	11	0	Agachamento, Knockdown	Lunging Punch	3	9	5	Agachamento, Só Kick Defense defende
Flaming Fist	-	-	-	1 Chi, +3 dano a socos básicos	Wall	2	9	-	Alcance 6, Parede tem Saúde Foco e Vigor Elemental
Brain Cracker	4	10	1	Apresamento Sustentado	Elemental Skin	2	-	-	1 Chi, 1 FV, -2 dano para socos/chutes sofridos, imune a Knockdown e arremessos, Foco turnos
Rekka Ken	-	-	-	1 FV, +3 Vel a Soco Básico	Stone	2	8	-	1 Chi, Alcance 8
Combos: Strong (Flaming Fist) para Fist Sweep (dizzy), Fierce (Flaming Fist) para Jab (RekkaKen) para Jab (Flaming Fist) (dizzy)					Combos: Wall para Lunging Punch (dizzy), Bloqueio para Stone, Elemental Skin para Lunging Punch				

FOGO E – KICKBOXING OCIDENTAL					TERRA A – BOXE				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●●	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●●●●	Chi	●●●●●●○○○○○		Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●○○○○○	
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Esportes	●●●●●	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○	
Foco	●●●○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Elemental	●●●○○				Elemental	●●●●●			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	9	4		Jab	5	9	5	
Strong	4	11	4		Strong	3	11	5	
Fierce	3	13	3		Fierce	2	13	4	
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio				
Apresamento					Apresamento				
Movimento	7	-	7		Movimento	6	-	8	
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	6	-	5	Aérea, Interrupção
Fist Sweep	3	13	0	Agachamento, Knockdown	Lunging Punch	3	11	6	Agachamento, Só Kick Defense defende
Flaming Fist	-	-	-	1 Chi, +3 dano a socos básicos	Wall	2	10	-	Alcance 8, Parede tem Saúde Foco e Vigor Elemental
Brain Cracker	4	12	1	Apresamento Sustentado	Elemental Skin	2	-	-	1 Chi, 1 FV, -2 dano para socos/chutes sofridos, imune a Knockdown e arremessos, Foco turnos
Rekka Ken	-	-	-	1 FV, +3 Vel a Soco Básico	Stone	2	10	-	1 Chi, Alcance 8
Haymaker	2	14	2		Fist Sweep	2	13	3	Agachamento, knockdown
Heat Wave	4	9	4	1 Chi, ignora bloqueios, dano apenas para dizzy	Heal	3	-	4	1 Chi/Saúde ou 5m³
Widowmaker	1	15	2	Deve andar dois hex, Aérea, knockdown, não afeta aéreas, esquiva de projéteis	Sense Element	-	-	-	Percepção + Elemental
Combos: Strong (Flaming Fist) para Fist Sweep (dizzy), Fierce (Flaming Fist) para Jab (RekkaKen) para Jab (Flaming Fist) (dizzy), Bloqueio para Heatwave para Heatwave (dizzy)					Combos: Wall para Lunging Punch (dizzy), Bloqueio para Stone, Elemental Skin para LungingPunch, Fist Sweep para Jab (dizzy)				

TERRA B – KUNG FU					TERRA C – LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●●○	Percepção	●○○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●○○○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	●●●●○	Chi			Soco	●●○○○	Chi		
Chute	○○○○○	●●●●○○○○○○○			Chute	○○○○○	●●●●○○○○○○○		
Bloqueio	●●●●○	□□□□□□□□□□			Bloqueio	●●○○○	□□□□□□□□□□		
Apresamento	○○○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●○○○○	Força de Vontade			Esportes	●●○○○	Força de Vontade		
Foco	●○○○○	●●●●○○○○○○○			Foco	●●○○○	●●●●○○○○○○○		
Elemental	●●●●○	□□□□□□□□□□			Elemental	●●●●○	□□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	5	1		Jab	4	5	2	
Strong	3	7	1		Strong	2	7	2	
Fierce	2	9	0		Fierce	1	9	1	
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento				
Movimento	6	-	4		Movimento	5	-	5	
Jump	6	-	1	Aérea, Interrupção	Jump	5	-	2	Aérea, Interrupção
San He	5	-	-	Absorção dobrada, 1 Chi	Thunderstrike	2	11	1	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto
Wall	2	6	-	Alcance 2, Parede tem Saúde Foco e Vigor Elemental	Stone	1	6	-	1 Chi, Alcance 5
					Wall	1	7	-	Alcance 4, Parede tem Saúde Foco e Vigor Elemental
Combos: San He para Wall, San He para Fierce					Combos: Bloqueio para Thunderstrike				

TERRA B – KUNG FU					TERRA C – LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●○○	Percepção	●○○○○		Força	●●●●●	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●○○○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●●○	Chi			Soco	●●○○○	Chi		
Chute	○○○○○	●●●●●●○○○○○			Chute	○○○○○	●●●●●○○○○○		
Bloqueio	●●●●○	□□□□□□□□□□			Bloqueio	●●●●○	□□□□□□□□□□		
Apresamento	○○○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●○○○	Força de Vontade			Esportes	●●●●○	Força de Vontade		
Foco	●●●●○	●●●●●○○○○○			Foco	●●●●○	●●●●●○○○○○		
Elemental	●●●●●	□□□□□□□□□□			Elemental	●●●●○	□□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	6	2		Jab	4	6	4	
Strong	4	8	2		Strong	2	8	4	
Fierce	3	10	1		Fierce	1	10	3	
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento				
Movimento	7	-	5		Movimento	5	-	7	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Jump	5	-	4	Aérea, Interrupção
San He	6	-	-	Absorção dobrada, 1 Chi	Thunderstrike	2	13	3	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto
Wall	3	9	-	Alcance 5, Parede tem Saúde Foco e Vigor Elemental	Stone	2	9	-	1 Chi, Alcance 8
Maka Wara	-	6	-	Dano ao bloquear	Wall	2	9	-	Alcance 7, Parede tem Saúde Foco e Vigor Elemental
Elemental Skin	3	-	-	1 Chi, 1 FV, -2 dano para socos/chutes sofridos, imune a Knockdown e arremessos, Foco turnos	Diving Hawk	2	13	6	1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex
					Ice Blast	2	10	-	2 Chi, 4 sucessos em Força para escapar, Alcance 8
					Buffalo Punch	0	12	1	
Combos: San He para Wall, San He para Fierce (dizzy)					Combos: Bloqueio para Thunderstrike				

TERRA B – KUNG FU					TERRA C – LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●○○	Percepção	●○○○○		Força	●●●●●	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●●		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●●○	
Vigor	●●●●●●	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●●●	Chi			Soco	●●○○○	Chi		
Chute	○○○○○	●●●●●●●●○○○			Chute	○○○○○	●●●●●●●○○○○○		
Bloqueio	●●●●●	□□□□□□□□□□			Bloqueio	●●●●●	□□□□□□□□□□		
Apresamento	●●○○○				Apresamento	●●○○○			
Esportes	●●●○○	Força de Vontade			Esportes	●●●●●	Força de Vontade		
Foco	●●●●●	●●●●●●●○○○○			Foco	●●●●●●	●●●●●●●●○○○		
Elemental	●●●●●	□□□□□□□□□□			Elemental	●●●●○	□□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	7	3		Jab	5	6	5	
Strong	4	9	3		Strong	3	8	5	
Fierce	3	11	2		Fierce	2	10	4	
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	5	1		Apresamento	3	7	1	
Movimento	7	-	6		Movimento	6	-	8	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	6	-	5	Aérea, Interrupção
San He	6	-	-	Absorção dobrada, 1 Chi	Thunderstrike	3	15	4	Aérea, mesmo hex, bata e mova o resto
Wall	3	12	-	Alcance 6, Parede tem Saúde Foco e Vigor Elemental	Stone	3	11	-	1 Chi, Alcance 11
Maka Wara	-	8	-	Dano ao bloquear	Wall	3	11	-	Alcance 9, Parede tem Saúde Foco e Vigor Elemental
Elemental Skin	3	-	-	1 Chi, 1 FV, -2 dano para socos/chutes sofridos, imune a Knockdown e arremessos, Foco turnos	Diving Hawk	3	15	7	1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex
Monkey Grab Punch	2	9	4	Ignora bloqueios	Ice Blast	3	13	-	2 Chi, 4 sucessos em Força para escapar, Alcance 11
Punch Defense	8	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Buffalo Punch	1	12	1	
Deflecting Punch	6	8	-	Absorção contra socos	Suplex	3	9	1	Apresamento, knockdown
Pit	4	11	2	1 Chi, deve ter contato com o solo, alvo pode escalar buraco com Movimento (vel -4)	Pit	4	11	4	1 Chi, deve ter contato com o solo, alvo pode escalar buraco com Movimento (vel -4)
					Weight	3		4	1 Chi, Alcance 11, alvo -2 Vel, -2 Mov e não pode saltar
Combos: San He para Wall, San He para Fierce (dizzy), Bloqueio para Pit, Deflecting Punch para Monkey Grab Punch (dizzy)					Combos: Bloqueio para Thunderstrike, Jump para Weight para Ice Blast				

TERRA D – SANBO					TERRA E – FORÇAS ESPECIAIS				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●○○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●○○○○○○○		Soco	●●●○○	Chi	●●●○○○○○○○○○	
Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□		Chute	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●○○○○				Bloqueio	●●○○○			
Apresamento	●●●●○				Apresamento	●○○○○			
Esportes	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○○		Esportes	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○	
Foco	●●●○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Elemental	●●●●○				Elemental	●●●●●			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	6	6	3	
Strong					Strong	4	8	3	
Fierce					Fierce	3	10	2	
Short	5	8	2		Short	5	7	3	
Forward	4	10	1		Forward	4	9	2	
Roundhouse	2	12	1		Roundhouse	2	11	2	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	8	1		Apresamento	4	5	1	
Movimento	7	-	5		Movimento	7	-	6	
Reverse Frontal Kick	3	11	0	Ignora bloqueios	Elemental Stride	4	-	-	1 Chi, desaparece e surge onde quiser no fim do turno
Bear Hug	3	11	1	Apresamento Sustentado	Flying Knee Thrust	5	9	4	1 FV
Elemental Skin	3	-	-	1 Chi, 1 FV, -2 dano para socos/chutes sofridos, imune a Knockdown e arremessos, Foco turnos	Suplex	4	7	1	Apresamento, knockdown
Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção	Spinning Back Fist	4	9	4	
Wall	3	8	-	Alcance 4, Parede tem Saúde Foco e Vigor Elemental	Spinning Knuckle	4	8	6	1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes
Double-Hit Kick	2	9	1	Role duas vezes em oponente de pé	Flash Kick	3	14	-	1 Chi, 1 FV, knockdown em aéreas
Suplex	4	10	1	Apresamento, knockdown					
Combos: Bloqueio para Suplex para Reverse Frontal Kick (dizzy), Bloqueio para Bear Hug					Combos: Flying Knee Thrust para Suplex, Spinning Knuckle para Spinning Knuckle(dizzy)				

TERRA D – SANBO					TERRA E – FORÇAS ESPECIAIS				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●●	Percepção	●○○○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●●		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●●●●○	Chi		
Chute	●●●●○		●●●●●●●○○○		Chute	●●●○○		●●●●●●○○○○○	
Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●●●				Apresamento	●●●○○			
Esportes	●●●●○	Força de Vontade			Esportes	●●●●●	Força de Vontade		
Foco	●●●●○		●●●●●●●○○○		Foco	●●○○○		●●●●●●●○○○	
Elemental	●●●●○		□□□□□□□□□□		Elemental	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	6	7	5	
Strong					Strong	4	9	5	
Fierce					Fierce	3	11	4	
Short	5	9	4		Short	5	7	5	
Forward	4	11	3		Forward	4	9	4	
Roundhouse	2	13	3		Roundhouse	2	11	4	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	10	1		Apresamento	4	7	1	
Movimento	7	-	7		Movimento	7	-	7	
Reverse Frontal Kick	3	12	2	Ignora bloqueios	Elemental Stride	5	-	-	1 Chi, desaparece e surge onde quiser no fim do turno
Bear Hug	3	13	1	Apresamento Sustentado	Flying Knee Thrust	5	9	6	1 FV
Elemental Skin	3	-	-	1 Chi, 1 FV, -2 dano para socos/chutes sofridos, imune a Knockdown e arremessos, Foco turnos	Suplex	4	9	1	Apresamento, knockdown
Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção	Spinning Back Fist	4	10	6	
Wall	3	11	-	Alcance 5, Parede tem Saúde Foco e Vigor Elemental	Spinning Knuckle	4	9	8	1 FV, Esquiva de projéteis, role duas vezes
Double-Hit Kick	2	10	3	Role duas vezes em oponente de pé	Flash Kick	3	14	-	1 Chi, 1 FV, knockdown em aéreas
Suplex	4	12	1	Apresamento, knockdown	Dislocate Limb	3	8	6	Apresamento, alvo só pode chutar enquanto não colocar braço no lugar
Flying Tackle	3	10	6	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar	Foot Sweep	2	10	3	Agachamento, knockdown
Kippup	-	-	-		Knee Basher	3	11	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim

Combos: Bloqueio para Suplex para Reverse Frontal Kick (dizzy), Bloqueio para Bear Hug, Flying Tackle para Bear Hug, Flying Tackle para Suplex (dizzy), Wall para Flying Tackle para Suplex (dizzy)

Combos: Flying Knee Thrust para Suplex, Spinning Knuckle para Spinning Knuckle (dizzy), Bloqueio para Dislocate Limb, Elemental Stride para Flash Kick, Elemental Stride para Knee Basher

CIBERNÉTICO A – FORÇAS ESPECIAIS					CIBERNÉTICO B – MUAY THAI				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●●●	Percepção	●●●○○		Força	●●●●●	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●○○○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●●○○○	Chi		
Chute	●●○○○		●●○○○○○○○○○○		Chute	●●○○○		●●●○○○○○○○○	
Bloqueio	●○○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●○○○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●●○○	Força de Vontade			Esportes	●●●○○	Força de Vontade		
Foco	○○○○○		●●●●●●○○○○○		Foco	○○○○○		●●●●●●○○○○○	
Cibernético	●●●●○		□□□□□□□□□□		Cibernético	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	4	6	3	
Strong					Strong	2	8	3	
Fierce					Fierce	1	10	2	
Short	3	7	3		Short	3	7	3	
Forward	2	9	2		Forward	2	9	2	
Roundhouse	0	11	2		Roundhouse	0	11	2	
Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	2	7	1		Apresamento				
Movimento	5	-	6		Movimento	5	-	6	
Jump	5	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	5	-	3	Aérea, Interrupção
Bite	3	10	2		Double-Hit Kick	0	8	2	Role duas vezes contra oponente de pé
Neck Choke	1	10	1	Apresamento Sustentado	Double-Hit Knee	2	7	1	Role duas vezes
Flying Knee Thrust	3	9	4	1 FV	Elbow Smash	4	9	1	
Sonic Boom	0	13	-	1 Chi ou Saúde, Alcance 6					
Combos: Nenhum					Combos: Double-hit Kick para Double-hit Knee para El bow Smash (dizzy)				

CIBERNÉTICO A – FORÇAS ESPECIAIS					CIBERNÉTICO B – MUAY THAI				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●●	Percepção	●●●○○		Força	●●●●●	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●●●○○	Chi		
Chute	●●●●●		●●●○○○○○○○○○		Chute	●●●○○		●●●○○○○○○○○○	
Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●●●●	Força de Vontade			Esportes	●●●●●	Força de Vontade		
Foco	○○○○○		●●●●●●●●○○○		Foco	○○○○○		●●●●●●●●○○○	
Cibernético	●●●●●		□□□□□□□□□□		Cibernético	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	5	7	4	
Strong					Strong	3	9	4	
Fierce					Fierce	2	11	3	
Short	4	9	4		Short	4	8	4	
Forward	3	11	3		Forward	3	10	3	
Roundhouse	1	13	3		Roundhouse	1	12	3	
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	3	7	1		Apresamento				
Movimento	6	-	6		Movimento	6	-	7	
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção
Bite	4	10	3		Double-Hit Kick	1	9	3	Role duas vezes contra oponente de pé
Neck Choke	2	10	1	Apresamento Sustentado	Double-Hit Knee	3	8	2	Role duas vezes
Flying Knee Thrust	4	9	5	1 FV	Elbow Smash	5	10	1	
Sonic Boom	0	13	-	1 Chi ou Saúde, Alcance 7	Ice Blast	1	12	-	2 Chi ou Saúde, 4 sucessos em Força para escapar, Alcance 7
Flying Thrust Kick	3	15	2	1 FV, Aérea, empurra 1 hex, knockdown em aéreas	Tiger Knee	6	10	4	2 FV, Aérea, knockdown
Venom	4	11	3	1 Chi ou Saúde, -1 Vel e 1 dano nos próximos dois turnos para o alvo					
Combos: Sonic Boom para Flying Thrust Kick, Venom para Venom para Venom (dizzy)					Combos: Double-hit Kick para Double-hit Knee para Elbow Smash (dizzy), Ice Blast para Tiger Knee				

CIBERNÉTICO C – CAPOEIRA					CIBERNÉTICO D – QUALQUER ESTILO				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●●●○○	Chi		
Chute	●●●○○		●●○○○○○○○○○○		Chute	●●●○○		●●●●○○○○○○○○	
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●●○○	Força de Vontade			Esportes	●●○○○	Força de Vontade		
Foco	○○○○○		●●●●●●○○○○○		Foco	○○○○○		●●●●○○○○○○○○	
Cibernético	●●●○○		□□□□□□□□□□		Cibernético	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	7	5	2	
Strong					Strong	5	7	2	
Fierce					Fierce	4	9	1	
Short	6	6	3		Short	6	6	2	
Forward	5	8	2		Forward	5	8	1	
Roundhouse	3	10	2		Roundhouse	3	10	1	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio				
Apresamento					Apresamento				
Movimento	8	-	6		Movimento	8	-	5	
Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	2	Aérea, Interrupção
Speed of the Mongoose	7	-	1	1 Chi ou Saúde, +4 Vel ou +6 Mov no próximo turno em linha reta	Extendible Limbs	-	-	-	Alcance 5 para socos e chutes básicos
Cartwheel Kick	4	6	5	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido					
Combos: Speed of the Mongoose para Cartwheel Kick					Combos: Movimento para Fierce				

CIBERNÉTICO C – CAPOEIRA					CIBERNÉTICO D – QUALQUER ESTILO				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●○○○	Chi	●●●●○		Soco	●●●●○	Chi	●●●●○	
Chute	●●●●○		●●●●○	○○○○○○○	Chute	●●●●○		●●●●○	○○○○○○○
Bloqueio	●●●●○		□□□□□	□□□□□	Bloqueio	●●●●○		□□□□□	□□□□□
Apresamento	○○○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●○		Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●○	
Foco	○○○○○		●●●●○	○○○○○	Foco	○○○○○		●●●●○	○○○○○
Cibernético	●●●●○		□□□□□	□□□□□	Cibernético	●●●●○		□□□□□	□□□□□
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	5	4		Jab	7	7	3	
Strong	5	7	4		Strong	5	9	3	
Fierce	4	9	3		Fierce	4	11	2	
Short	6	8	4		Short	6	8	3	
Forward	5	10	3		Forward	5	10	2	
Roundhouse	3	12	3		Roundhouse	3	12	2	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento				
Movimento	8	-	7		Movimento	8	-	6	
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção
Speed of the Mongoose	7	-	2	1 Chi ou Saúde, +4 Vel ou +6 Mov no próximo turno em linha reta	Extendible Limbs	-	-	-	Alcance 5 para socos e chutes básicos
Cartwheel Kick	4	8	6	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido	Fireball	3	11	-	1 Chi/Saúde, Alcance 10
Rolling Attack	5	11	8	1 FV, Aérea, linha reta, para no primeiro hex ocupado, quica e retorna 2 hexes	Repeating Fireball	3	9	-	2 Chi/Saúde, Alcance 10, role cinco vezes
Vertical Rolling Attack	5	11	4	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis, Knockdown em aéreas					
Drunken Monkey Roll	8	-	6	Agachamento, Esquiva de projéteis					
Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida					
Combos: Speed of the Mongoose para Cartwheel Kick					Combos: Movimento para Fierce				

CIBERNÉTICO C – CAPOEIRA					CIBERNÉTICO D – QUALQUER ESTILO				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●●●	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●○○	Chi	●●●●●●●○○○○		Soco	●●●●●	Chi	●●●●●●●○○○○	
Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□		Chute	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Apresamento	○○○○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○○	
Esportes	●●●●●		□□□□□□□□□□		Esportes	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Cibernético	●●●○○		□□□□□□□□□□		Cibernético	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	8	6	5		Jab	8	8	5	
Strong	6	8	5		Strong	6	10	5	
Fierce	5	10	4		Fierce	5	12	4	
Short	7	9	5		Short	7	9	5	
Forward	6	11	4		Forward	6	11	4	
Roundhouse	4	13	4		Roundhouse	4	13	4	
Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	6	7	1		Apresamento				
Movimento	9	-	8		Movimento	9	-	8	
Jump	9	-	5	Aérea, Interrupção	Jump	9	-	5	Aérea, Interrupção
Speed of the Mongoose	8	-	3	1 Chi ou Saúde, +4 Vel ou +6 Mov no próximo turno em linha reta	Extendible Limbs	-	-	-	Alcance 5 para socos e chutes básicos
Cartwheel Kick	5	9	7	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido	Fireball	4	11	-	1 Chi/Saúde, Alcance 10
Rolling Attack	6	12	9	1 FV, Aérea, linha reta, para no primeiro hex ocupado, quica e retorna 2 hexes	Repeating Fireball	4	9	-	2 Chi/Saúde, Alcance 10, role cinco vezes
Vertical Rolling Attack	6	12	5	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis, Knockdown em aéreas	Shock Treatment	6	16	-	2 Chi ou Saúde, Knockdown, afeta todos adjacentes
Drunken Monkey Roll	9	-	7	Agachamento, Esquiva de projéteis					
Musical Accompaniment	-	-	-	+1 em um Mod se tocar música preferida					
Knee Basher	5	13	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim					
Tumbling Attack	5	8	5	1 FV, linha reta, entra no mesmo hex, bate e empurra até movimento acabar					
Kippup	-	-	-						
Breakfall	-	-	-						
Combos: Speed of the Mongoose para Cartwheel Kick, Bloqueio para Knee Basher, Speed of the Mongoose para Rolling Attack					Combos: Movimento para Fierce para Repeating Fireball (dizzy), Bloqueio para Shock Treatment, Roundhouse para Jab (dizzy)				

OPONENTES ARMADOS

O uso de armas em Street Fighter é acompanhado de desonra – um fato não usual, uma vez que muitas artes marciais honradas são baseadas em muito treino com armas. Por exemplo, Kyujitsu e Kyudô focalizam-se no treino de arquearia, enquanto Kenjitsu e Kendô treinam basicamente com espadas – ambas, entretanto, são artes marciais japonesas respeitadas.

Entretanto, com poucas exceções, Street Fighters honrados evitam o uso de armas no ringue: Street Fighter é um duelo de habilidades contra habilidades, não um simples duelo de quem tem mais equipamento. Essa atitude também é adotada fora do ringue, e a maioria dos Street Fighters honrados tentarão não usá-las sempre que possível.



DUELISTA A – AIKIDÔ					DUELISTA B – CAPOEIRA				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	●●○○○	●●●●●○○○○○			Chute	●●○○○	●●○○○○○○○○○		
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□			Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□		
Apresamento	●●○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●○○○	Força de Vontade			Esportes	●●●○○	Força de Vontade		
Foco	○○○○○	●●●○○○○○○○			Foco	○○○○○	●●●●●●○○○○○		
Espada	●●○○○	□□□□□□□□□			Faca	●●●○○	□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab				
Strong					Strong				
Fierce					Fierce				
Short	5	5	2		Short	4	5	3	
Forward	4	7	1		Forward	3	7	2	
Roundhouse	2	9	1		Roundhouse	1	9	2	
Bloqueio					Bloqueio				
Apresamento	4	5	1		Apresamento				
Movimento	7	-	5		Movimento	6	-	6	
Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção	Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção
Slide Kick	3	8	3	Knockdown	Rolling Attack	3	9	7	1 FV, Aérea, linha reta, para no primeiro hex ocupado, quica e retorna 2 hexes
Pin	3	7/5	3/0	Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV	Vertical Rolling Attack	3	9	3	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis, Knockdown em aéreas
Bokken Aparar	9	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma	Navalha Aparar	9	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma
Bokken Jab	7	7	2		Navalha Jab	7	7	3	
Bokken Strong	5	9	2		Navalha Strong	5	9	3	
Bokken Fierce	4	11	1		Navalha Fierce	4	11	2	
Bokken Berserk	3	12	0	1 FV, Efeito especial	Navalha Berserk	3	12	0	1 FV, Efeito especial
Combos: Slide Kick para Pin, Bokken Aparar para Bokken Fierce					Combos: Navalha Jab para Navalha Fierce				

DUELISTA A – AIKIDÔ					DUELISTA B – CAPOEIRA				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●○	Percepção	●●●●●	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●○○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●●○○○	Chi		
Chute	●●○○○	●●●●●○○○○○			Chute	●●○○○	●●●○○○○○○○		
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□			Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□		
Apresamento	●●●●○				Apresamento	●●○○○			
Esportes	●●●●○	Força de Vontade			Esportes	●●●●○	Força de Vontade		
Foco	○○○○○	●●●●●○○○○○			Foco	○○○○○	●●●●●●●●○○○		
Espada	●●●●○	□□□□□□□□			Faca	●●●●○	□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	6	5	4	
Strong					Strong	4	7	4	
Fierce					Fierce	3	9	3	
Short	6	5	4		Short	5	6	4	
Forward	5	7	4		Forward	4	8	3	
Roundhouse	3	9	3		Roundhouse	2	10	3	
Bloqueio					Bloqueio				
Apresamento	5	7	1		Apresamento	4	6	1	
Movimento	8	-	7		Movimento	7	-	7	
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção
Slide Kick	4	8	5	Knockdown	Rolling Attack	4	11	8	1 FV, Aérea, linha reta, para no primeiro hex ocupado, quica e retorna 2 hexes
Pin	4	9/7	5/0	Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV	Vertical Rolling Attack	4	11	4	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis, Knockdown em aéreas
Breakfall	-	-	-		Forward Flip Knee	2	10	2	Aérea, alvo no mesmo hex ou adjacente, salta para trás do alvo, que pode perder o ataque
Throw	3	9	1	Apresamento, Knockdown, joga Força hexes	Thigh Press	3	10	1	Apresamento, knockdown
Kippup	-	-	-		Navalha Aparar	10	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma
Drunken Monkey Roll	8	-	6	Agachamento, esquiva de projéteis	Navalha Jab	8	9	4	
Bokken Aparar	10	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma	Navalha Strong	6	11	4	
Bokken Jab	8	9	4		Navalha Fierce	5	13	3	
Bokken Strong	6	11	4		Navalha Berserk	4	14	1	1 FV, Efeito especial
Bokken Fierce	5	13	3						
Bokken Berserk	4	14	1	1 FV, Efeito especial					
Combos: Slide Kick para Pin, Bokken Aparar para Bokken Fierce para Bokken Jab (dizzy), Drunken Monkey Roll para Bokken Berserk para Pin					Combos: Navalha Jab para Navalha Fierce para Navalha Fierce (dizzy), Vertical Rolling Attack para Forward Flip Knee, Navalha Aparar para Navalha Jab				

DUELISTA A – AIKIDÔ					DUELISTA B – CAPOEIRA				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○		Força	●●●●●	Percepção	●●●●●	
Destreza	●●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●●●○○	Chi		
Chute	●●○○○		●●●●●●●○○○		Chute	●●●○○		●●●●●●○○○○○	
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●●●○				Apresamento	●●○○○			
Esportes	●●●●○	Força de Vontade			Esportes	●●●●●	Força de Vontade		
Foco	●●●○○		●●●●●●●○○○		Foco	○○○○○		●●●●●●●○○○	
Espada	●●●●●		□□□□□□□□□□		Faca	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	6	7	5	
Strong					Strong	4	9	5	
Fierce					Fierce	3	11	4	
Short	7	5	4		Short	5	8	5	
Forward	6	7	4		Forward	4	10	4	
Roundhouse	4	9	3		Roundhouse	2	12	4	
Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio				
Apresamento	6	7	1		Apresamento	4	7	1	
Movimento	9	-	7		Movimento	7	-	8	
Jump	9	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	5	Aérea, Interrupção
Slide Kick	5	8	5	Knockdown	Rolling Attack	4	13	9	1 FV, Aérea, linha reta, para no primeiro hex ocupado, quica e retorna 2 hexes
Pin	5	9/7	5/0	Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV	Vertical Rolling Attack	4	13	5	1 FV, Aérea, esquiva de projéteis, Knockdown em aéreas
Breakfall	-	-	-		Forward Flip Knee	2	12	2	Aérea, alvo no mesmo hex ou adjacente, salta para trás do alvo, que pode perder o ataque
Throw	4	9	1	Apresamento, Knockdown, joga Força hexes	Thigh Press	3	11	1	Apresamento, knockdown
Kippup	-	-	-		Beast Roll	4	13	3/7	1 FV, mesmo hex, recua e depois avança na linha, esquiva de projéteis
Zen no Mind	-	-	-	1 FV, escolha 3 cartas e aja no fim do turno com uma delas	Drunken Monkey Roll	7	-	7	Agachamento, esquiva de projéteis
Regeneration	5	-	-	1 Chi/Saúde	Haymaker	2	12	3	
Arm/Wrist Lock	6	9	2	Apresamento Sustentado, knockdown	Widowmaker	1	13	2	Deve andar dois hex, Aérea, knockdown, não afeta aer., esquiva proj.
Drunken Monkey Roll	9	-	6	Agachamento, esquiva de projéteis	Navalha Aparar	10	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma
Bokken Aparar	11	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma	Navalha Jab	8	11	5	
Bokken Jab	9	10	4		Navalha Strong	6	13	5	
Bokken Strong	7	12	4		Navalha Fierce	5	15	4	
Bokken Fierce	6	14	3		Navalha Berserk	4	16	2	1 FV, Efeito especial
Bokken Berserk	5	15	1	1 FV, Efeito especial					

Combos: Slide Kick para Pin, Bokken Aparar para Bokken Fierce para Bokken Jab (dizzy), Drunken Monkey Roll para Bokken Berserk para Pin, Bloqueio para Arm/Wrist Lock, Arm/Wrist Lock para Bokken Fierce (dizzy)

Combos: Navalha Jab para Navalha Fierce para Navalha Fierce (dizzy), Vertical Rolling Attack para Forward Flip Knee, Navalha Aparar para Navalha Jab, V Rolling Attack para Vertical Rolling Attack

DUELISTA C – FORÇAS ESPECIAIS					DUELISTA D – KABADDI				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●○○○○	Chi		
Chute	●●○○○		●○○○○○○○○○○○		Chute	○○○○○		●●●●●○○○○○	
Bloqueio	○○○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○				Apresamento	●●○○○			
Esportes	●●○○○	Força de Vontade			Esportes	●●○○○	Força de Vontade		
Foco	○○○○○		●●●●●●●○○○○		Foco	○○○○○		●●●○○○○○○○○	
Faca	●●○○○		□□□□□□□□□□		Faca	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	6	3	2	
Strong					Strong	5	5	2	
Fierce					Fierce	4	7	1	
Short	4	6	2		Short				
Forward	3	8	1		Forward				
Roundhouse	1	10	1		Roundhouse				
Bloqueio					Bloqueio				
Apresamento	3	6	1		Apresamento	4	5	1	
Movimento	6	-	5		Movimento	7	-	5	
Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	2	Aérea, Interrupção
Flying Knee Thrust	4	8	3	1 FV	Head Butt	4	7	0	
Foot Sweep	1	9	0	Agachamento, Knockdown	Push	5	-	1	Apresamento, arremessa Força + Apresamento hexes, Knockdown
Suplex	3	8	1	Apresamento, Knockdown					
Faca de Combate Aparar	7	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma	Katar Aparar	10	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma
Faca Jab	5	8	2		Katar Jab	8	8	2	
Faca Strong	3	10	2		Katar Strong	6	10	2	
Faca Fierce	2	12	1		Katar Fierce	5	12	1	
Faca Berserk	1	13	0	1 FV, Efeito especial	Katar Berserk	4	13	0	1 FV, Efeito especial
Combos: Foot Sweep para Flying Knee Thrust, Roundhouse e para Faca Strong, Faca Aparar para Faca Fierce					Combos: Katar Aparar para Katar Jab, Katar Fierce para Katar Jab para Katar Jab (dizzy)				

DUELISTA C – FORÇAS ESPECIAIS					DUELISTA D – KABADDI				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi	●●●○○○○○○○		Soco	●○○○○○	Chi	●●●●●○○○○○	
Chute	●●●●○		□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□	
Bloqueio	○○○○○				Bloqueio	●○○○○○			
Apresamento	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○		Apresamento	●●○○○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○○	
Esportes	●●●●○		□□□□□□□□		Esportes	●●●○○		□□□□□□□□	
Foco	○○○○○				Foco	●●●●○			
Faca	●●●●○				Faca	●●●○○			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	6	3	3	
Strong					Strong	5	5	3	
Fierce					Fierce	4	7	2	
Short	5	7	4		Short				
Forward	4	9	3		Forward				
Roundhouse	2	11	3		Roundhouse				
Bloqueio					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	4	7	1		Apresamento	4	5	1	
Movimento	7	-	7		Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Flying Knee Thrust	5	9	5	1 FV	Head Butt	4	7	1	
Foot Sweep	2	10	2	Agachamento, Knockdown	Push	5	-	1	Apresamento, arremessa Força + Apresamento hexes, Knockdown
Suplex	4	9	1	Apresamento, Knockdown	Flight	5	-	6	1 Chi por turno, aéreo, não pode usar manobra de chi
Neck Choke	3	10	1	Apresamento Sustentado	Head Butt Hold	3	8	1	Apresamento Sustentado
Handstand Kick	3	11	2	Knockdown em aéreas	Suplex	4	7	1	Apresamento, knockdown
Air Suplex	3	11	4	Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar	Katar Aparar	10	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma
Faca de Combate Aparar	8	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma	Katar Jab	8	8	3	
Faca Jab	6	10	4		Katar Strong	6	10	3	
Faca Strong	4	12	4		Katar Fierce	5	12	2	
Faca Fierce	3	14	3		Katar Berserk	4	13	0	1 FV, Efeito especial
Faca Berserk	2	15	1	1 FV, Efeito especial					
Combos: Foot Sweep para Flying Knee Thrust (dizzy), Roundhouse para Faca Strong (dizzy), Faca Aparar para Faca Fierce (dizzy), Movimento para Air Suplex					Combos: Katar Aparar para Katar Jab, Katar Fierce para Katar Jab para Katar Jab (dizzy)				

DUELISTA C – FORÇAS ESPECIAIS					DUELISTA D – KABADDI				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●●○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●●○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	
Soco	○○○○○	Chi	●●●●●●●○○○○		Soco	●○○○○	Chi	●●●●●●●○○○○	
Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□		Chute	●○○○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●○○				Bloqueio	●●○○○			
Apresamento	●●●○○				Apresamento	●●●○○			
Esportes	●●●●●	Força de Vontade	●●●●●●●○○○		Esportes	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●○○		□□□□□□□□□□	
Faca	●●●●●				Faca	●●●●●			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	6	4	3	
Strong					Strong	5	6	3	
Fierce					Fierce	4	8	2	
Short	6	8	5		Short	5	5	3	
Forward	5	10	4		Forward	4	7	2	
Roundhouse	3	12	4		Roundhouse	2	9	2	
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	7	1		Apresamento	4	7	1	
Movimento	8	-	8		Movimento	7	-	6	
Jump	8	-	5	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Flying Knee Thrust	6	10	6	1 FV	Head Butt	4	8	1	
Foot Sweep	3	11	3	Agachamento, Knockdown	Push	5	-	1	Apresamento, arremessa Força+ Apresamento hexes, Knockdown
Suplex	5	9	1	Apresamento, Knockdown	Flight	5	-	6	1 Chi por turno, aéreo, não pode usar manobra de chi
Neck Choke	4	10	1	Apresamento Sustentado	Head Butt Hold	3	10	1	Apresamento Sustentado
Handstand Kick	4	12	3	Knockdown em aéreas	Suplex	4	9	1	Apresamento, knockdown
Air Suplex	4	11	5	Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar	Air Suplex	3	11	3	Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar
Knee Basher	4	12	1	Apresamento Sustentado, knockdown no fim	Arm/Wrist Lock	4	9	2	Apresamento Sustentado, knockdown
Backflip Kick	5	10	2	Bata e mova para trás	Blind	4	-	-	1 Chi, Alcance 6, Int + Foco x Vigor + Mistérios do alvo; Int x Int turno a turno para escapar
Kippup	-	-	-		Katar Aparar	10	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma
Faca de Combate Aparar	9	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma	Katar Jab	8	12	3	
Faca Jab	7	11	5		Katar Strong	6	14	3	
Faca Strong	5	13	5		Katar Fierce	5	16	2	
Faca Fierce	4	15	4		Katar Berserk	4	17	0	1 FV, Efeito especial
Faca Berserk	3	16	2	1 FV, Efeito especial					

Combos: Foot Sweep para Flying Knee Thrust (dizzy), Roundhouse para Faca Strong (dizzy), Faca Aparar para Faca Fierce (dizzy), Movimento para Air Suplex, Bloqueio para Knee Basher, Knee Basher para Faca Berserk (dizzy)

Combos: Katar Aparar para Katar Jab, Katar Fierce para Katar Jab para Katar Jab (dizzy)

DUELISTA E – KARATÊ SHOTOKAN					DUELISTA F – KUNG FU				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●○○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●○○○	
Soco	●●○○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi		
Chute	○○○○○	●●●○○○○○○○○			Chute	○○○○○	●●●●○○○○○○○		
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□			Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□□□		
Apresamento	○○○○○				Apresamento	●●○○○			
Esportes	●●○○○	Força de Vontade			Esportes	●●●○○	Força de Vontade		
Foco	●●○○○	●●●●●○○○○○○○			Foco	○○○○○	●●●●●○○○○○○○		
Cassetete	●●○○○	□□□□□□□□□□			Nunchaku	●●●○○	□□□□□□□□□□		
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	4	2		Jab				
Strong	3	6	2		Strong				
Fierce	2	8	1		Fierce				
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio					Bloqueio				
Apresamento					Apresamento	3	5	1	
Movimento	6	-	5		Movimento	6	-	6	
Jump	6	-	2	Aérea, Interrupção	Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção
Stunning Shout	6	-	0	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno	Disarming	6	-	5	Força + Esportes x Força + Técnica; 1 FV
Kippup	-	-	-		Throw	1	7	1	Apresamento, Knockdown, joga Força hexes
Tonfa Aparar	7	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma, Absorção +1	Nunchaku Aparar	8	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma
Tonfa Jab	5	5	2		Nunchaku Jab	6	7	3	
Tonfa Strong	3	7	2		Nunch. Strong	4	9	3	
Tonfa Fierce	2	9	1		Nunch. Fierce	3	11	2	
Tonfa Berserk	1	10	0	1 FV, Efeito especial	Nunch. Berserk	2	12	0	1 FV, Efeito especial
Combos: Stunning Shout para Tonfa Fierce, Tonfa Jab para Tonfa Strong (dizzy)					Combos: Nunchaku Fierce para Nunchaku Fierce para Nunchaku Fierce (dizzy)				

DUELISTA E – KARATÊ SHOTOKAN					DUELISTA F – KUNG FU				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●○○	
Soco	●●●●○	Chi	●●●●○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●○	
Chute	○○○○○		●●●●○	○○○○○○○	Chute	○○○○○		●●●●○	○○○○○○○
Bloqueio	●○○○○		□□□□□	□□□□□	Bloqueio	●●○○○		□□□□□	□□□□□
Apresamento	○○○○○				Apresamento	●●●●○			
Esportes	●●●○○	Força de Vontade	●●●●○	○○○○○	Esportes	●●●○○	Força de Vontade	●●●●○	○○○○○
Foco	●●○○○		●●●●○	○○○○○	Foco	○○○○○		●●●●○	○○○○○
Cassetete	●●●●○		□□□□□	□□□□□	Nunchaku	●●●●●		□□□□□	□□□□□
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	7	3		Jab				
Strong	4	9	3		Strong				
Fierce	3	11	2		Fierce				
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel, Absorção +1 com tonfa	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento	4	7	1	
Movimento	7	-	6		Movimento	7	-	6	
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Stunning Shout	7	-	1	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno	Disarming	7	-	5	Força + Esportes x Força + Técnica; 1 FV
Kippup	-	-	-		Throw	2	9	1	Apresamento, Knockdown, joga Força hexes
Power Uppercut	3	11	1	Knockdown em aéreas	Kippup	-	-	-	
Lunging Punch	4	9	4	Agachamento, Só Kick Defense defende	Pin	3	9/7	4/0	Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV
Knife Hand Strike	5	7	2	Metade da absorção do alvo se não bloquear	Flying Tackle	3	7	5	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar
Tonfa Aparar	8	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma, Absorção +1	Nunchaku Aparar	9	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma
Tonfa Jab	6	8	3		Nunchaku Jab	7	9	3	
Tonfa Strong	4	10	3		Nunch. Strong	5	11	3	
Tonfa Fierce	3	12	2		Nunch. Fierce	4	13	2	
Tonfa Berserk	2	13	0	1 FV, Efeito especial	Nunch. Berserk	3	14	0	1 FV, Efeito especial
Combos: Stunning Shout para Tonfa Fierce, Tonfa Jab para Tonfa Strong (dizzy), Bloqueio para Knife Hand Strike para Tonfa Strong (dizzy)					Combos: Nunchaku Fierce para Nunchaku Fierce para Nunchaku Fierce (dizzy), Bloqueio para Flying Tackle para Pin, Nunchaku Aparar para Nunchaku Jab				

DUELISTA E – KARATÊ SHOTOKAN					DUELISTA F – KUNG FU				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●●○	
Destreza	●●●●○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●○	
Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●○	
Soco	●●●●●	Chi	●●●●●		Soco	●○○○○	Chi	●●●●●	
Chute	○○○○○		●●●●●○○○○○		Chute	●○○○○		●●●●●○○○○○	
Bloqueio	●●●●○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	○○○○○				Apresamento	●●●●○			
Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●		Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●	
Foco	●●○○○		●●●●●○○○○		Foco	●●●○○		●●●●●○○○○	
Cassetete	●●●●●		□□□□□□□□□□		Nunchaku	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	6	8	4		Jab	6	3	4	
Strong	4	10	4		Strong	4	5	4	
Fierce	3	12	3		Fierce	3	7	3	
Short					Short	5	4	4	
Forward					Forward	4	6	3	
Roundhouse					Roundhouse	2	8	3	
Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel, Absorção +1 com tonfa	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento	4	7	1	
Movimento	7	-	7		Movimento	7	-	7	
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção
Stunning Shout	7	-	2	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno	Disarming	7	-	6	Força + Esportes x Força + Técnica; 1 FV
Kippup	-	-	-		Throw	2	9	1	Apresamento, Knockd., joga Força hexes
Power Uppercut	3	12	1	Knockdown em aéreas	Kippup	-	-	-	
Lunging Punch	4	10	5	Agachamento, Só Kick Defense defende	Pin	3	9/7	5/0	Apresamento Sustentado, alvo deve estar knockdown ou dizzy, +3 Força para manter, mínimo 2 de dano para pegar, 1 FV
Knife Hand Strike	5	8	3	Metade da absorção do alvo se não bloquear	Flying Tackle	3	7	6	Apresamento, Knockdown em ambos, +2 Vel para apresar
Dragon Punch	4	15	2		Leech	4	-	-	1 Chi por Saúde roubada do alvo em sustentado
Maka Wara	-	6	-	Dano ao bloquear	Rising Storm Crow	1	4/10	2	1 FV, Apres., precisa andar 2 hex, danos somam para dizzy, Knockd, joga Força hexes
Tonfa Aparar	8	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma, Absorção +1	Nunchaku Aparar	9	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma
Tonfa Jab	6	9	4		Nunchaku Jab	7	9	4	
Tonfa Strong	4	11	4		Nunch. Strong	5	11	4	
Tonfa Fierce	3	13	3		Nunch. Fierce	4	13	3	
Tonfa Berserk	2	14	1	1 FV, Efeito especial	Nunch. Berserk	3	14	1	1 FV, Efeito especial
Combos: Stunning Shout para Tonfa Fierce, Tonfa Jab para Tonfa Strong (dizzy), Bloqueio para Knife Hand Strike para Tonfa Strong (dizzy), Bloqueio para Dragon Punch (dizzy)					Combos: Nunch. Fierce para Nunch. Fierce para Nunch. Fierce (dizzy), Bloqueio para Flying Tackle para Pin, Nunch. Aparar para Nunch. Jab				

DUELISTA G – NINJITSU					DUELISTA H – NINJITSU ESPANHOL																																																																																																																																																																																			
Posto 1					Posto 1																																																																																																																																																																																			
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○																																																																																																																																																																																
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○																																																																																																																																																																																
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○																																																																																																																																																																																
Soco	○○○○○	Chi			Soco	○○○○○	Chi																																																																																																																																																																																	
Chute	●●●○○	●●●●●○○○○○			Chute	●●○○○	●●○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																	
Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□			Bloqueio	○○○○○	□□□□□□□□																																																																																																																																																																																	
Apresamento	○○○○○				Apresamento	○○○○○																																																																																																																																																																																		
Esportes	●●●○○	Força de Vontade			Esportes	●●●○○	Força de Vontade																																																																																																																																																																																	
Foco	○○○○○	●●●○○○○○○○			Foco	○○○○○	●●●●●●○○○○○																																																																																																																																																																																	
Corrente	●●○○○	□□□□□□□□			Garra	●●○○○	□□□□□□□□																																																																																																																																																																																	
Saúde					Saúde																																																																																																																																																																																			
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○																																																																																																																																																																																			
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																																																																																																																																			
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>5</td><td>6</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>4</td><td>8</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>2</td><td>10</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>7</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>7</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Cartwheel Kick</td><td>3</td><td>6</td><td>5</td><td>1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido</td></tr> <tr><td>Heel Stamp</td><td>6</td><td>2</td><td>4</td><td>Empurra Força + Chute menos Força do alvo, recua 1</td></tr> <tr><td>Kusarigama Aparar</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel para mesma arma</td></tr> <tr><td>Kusarigama Jab</td><td>6</td><td>7</td><td>1</td><td>Alcance 2</td></tr> <tr><td>Kusarig. Strong</td><td>4</td><td>9</td><td>1</td><td>Alcance 2</td></tr> <tr><td>Kusarig. Fierce</td><td>3</td><td>11</td><td>0</td><td>Alcance 2</td></tr> <tr><td>Kusarig. Berserk</td><td>2</td><td>12</td><td>0</td><td>Alcance 2, 1 FV, Efeito especial</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	5	6	3		Forward	4	8	2		Roundhouse	2	10	2		Bloqueio					Apresamento					Movimento	7	-	6		Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção	Cartwheel Kick	3	6	5	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido	Heel Stamp	6	2	4	Empurra Força + Chute menos Força do alvo, recua 1	Kusarigama Aparar	8	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma	Kusarigama Jab	6	7	1	Alcance 2	Kusarig. Strong	4	9	1	Alcance 2	Kusarig. Fierce	3	11	0	Alcance 2	Kusarig. Berserk	2	12	0	Alcance 2, 1 FV, Efeito especial	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Jab</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Strong</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Fierce</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Short</td><td>4</td><td>5</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Forward</td><td>3</td><td>7</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Roundhouse</td><td>1</td><td>9</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Bloqueio</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Apresamento</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Movimento</td><td>6</td><td>-</td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>Jump</td><td>6</td><td>-</td><td>3</td><td>Aérea, Interrupção</td></tr> <tr><td>Forward Slide Kick</td><td>3</td><td>7</td><td>3</td><td>Knockdown</td></tr> <tr><td>Garra Aparar</td><td>8</td><td>-</td><td>-</td><td>Interrupção, +2 Vel para mesma arma</td></tr> <tr><td>Garra Jab</td><td>6</td><td>6</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Garra Strong</td><td>4</td><td>8</td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>Garra Fierce</td><td>3</td><td>10</td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>Garra Berserk</td><td>2</td><td>11</td><td>0</td><td>1 FV, Efeito especial</td></tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Jab					Strong					Fierce					Short	4	5	3		Forward	3	7	2		Roundhouse	1	9	2		Bloqueio					Apresamento					Movimento	6	-	6		Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção	Forward Slide Kick	3	7	3	Knockdown	Garra Aparar	8	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma	Garra Jab	6	6	3		Garra Strong	4	8	3		Garra Fierce	3	10	2		Garra Berserk	2	11	0	1 FV, Efeito especial
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																				
Jab																																																																																																																																																																																								
Strong																																																																																																																																																																																								
Fierce																																																																																																																																																																																								
Short	5	6	3																																																																																																																																																																																					
Forward	4	8	2																																																																																																																																																																																					
Roundhouse	2	10	2																																																																																																																																																																																					
Bloqueio																																																																																																																																																																																								
Apresamento																																																																																																																																																																																								
Movimento	7	-	6																																																																																																																																																																																					
Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																				
Cartwheel Kick	3	6	5	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido																																																																																																																																																																																				
Heel Stamp	6	2	4	Empurra Força + Chute menos Força do alvo, recua 1																																																																																																																																																																																				
Kusarigama Aparar	8	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma																																																																																																																																																																																				
Kusarigama Jab	6	7	1	Alcance 2																																																																																																																																																																																				
Kusarig. Strong	4	9	1	Alcance 2																																																																																																																																																																																				
Kusarig. Fierce	3	11	0	Alcance 2																																																																																																																																																																																				
Kusarig. Berserk	2	12	0	Alcance 2, 1 FV, Efeito especial																																																																																																																																																																																				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																																																																																																																																				
Jab																																																																																																																																																																																								
Strong																																																																																																																																																																																								
Fierce																																																																																																																																																																																								
Short	4	5	3																																																																																																																																																																																					
Forward	3	7	2																																																																																																																																																																																					
Roundhouse	1	9	2																																																																																																																																																																																					
Bloqueio																																																																																																																																																																																								
Apresamento																																																																																																																																																																																								
Movimento	6	-	6																																																																																																																																																																																					
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção																																																																																																																																																																																				
Forward Slide Kick	3	7	3	Knockdown																																																																																																																																																																																				
Garra Aparar	8	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma																																																																																																																																																																																				
Garra Jab	6	6	3																																																																																																																																																																																					
Garra Strong	4	8	3																																																																																																																																																																																					
Garra Fierce	3	10	2																																																																																																																																																																																					
Garra Berserk	2	11	0	1 FV, Efeito especial																																																																																																																																																																																				
<p>Combos: Heel Stamp para Cartwheel Kick (dizzy), Kusarigama Jab para Kusarigama Fierce</p> <p>Observação: O kusarigama do ninja pode ser substituído por um chicote. Aplique -1 Velocidade e Dan o, Movimento zero e Alcance 6. Ele pode apresar com 1 dado de dano e tem +2 dados para Desame.</p>					<p>Combos: Forward Slide Kick para Garra Jab para Garra Fierce (dizzy)</p>																																																																																																																																																																																			

DUELISTA G – NINJITSU					DUELISTA H – NINJITSU ESPANHOL				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●○○	Percepção	●●○○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●●○○○	Chi		
Chute	●●●○○		●●●●●○○○○○		Chute	●●○○○		●●●○○○○○○○	
Bloqueio	○○○○○		□□□□□□□□		Bloqueio	●○○○○		□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○				Apresamento	●●○○○			
Esportes	●●○○○	Força de Vontade			Esportes	●●○○○	Força de Vontade		
Foco	○○○○○		●●●●●○○○○○		Foco	○○○○○		●●●●●●●○○○	
Corrente	●●●○○		□□□□□□□□		Garra	●●○○○		□□□□□□□□	
Arco	●●○○○								
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	6	5	3	
Strong					Strong	4	7	3	
Fierce					Fierce	3	9	2	
Short	6	6	3		Short	5	6	3	
Forward	5	8	3		Forward	4	8	2	
Roundhouse	3	10	2		Roundhouse	2	10	2	
Bloqueio					Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	5	5	1	Pode apresar com Alcance 2 com dano 0	Apresamento	4	7	1	
Movimento	8	-	6		Movimento	7	-	6	
Jump	8	-	3	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	3	Aérea, Interrupção
Cartwheel Kick	4	6	5	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido	Forward Slide Kick	4	8	3	Knockdown
Heel Stamp	7	2	4	Empurra Força + Chute menos Força, recua 1	Suplex	4	9	1	Apresamento, knockdown
Throw	3	7	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown	Air Suplex	3	11	3	Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar
Back Roll Throw	4	9	1	Apres., joga Força + Chute hexes, Knockdown	Thigh Press	3	11	1	Apresamento, knockdown
Kippup	-	-	-		Triple Strike	2	6/6/7	-	Ignore o pior dano
Disengage	6	-	1	Destreza x Força para escapar de sustentado	Handstand Kick	3	10	1	Knockdown em aéreas
Wall Spring	7	-	3/5	Precisa quicar	Garra Aparar	9	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma
Kusarigama Aparar	9	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma	Garra Jab	7	7	3	
Kusarigama Jab	7	9	1	Alcance 2	Garra Strong	5	9	3	
Kusarig. Strong	5	11	1	Alcance 2	Garra Fierce	4	11	2	
Kusarig. Fierce	4	13	0	Alcance 2	Garra Berserk	3	12	0	1 FV, Efeito especial
Kusarig. Berserk	3	14	0	Alcance 2, 1 FV, Efeito especial					
Arco Pequeno	7	6	4	Alcance 80m					
Yumi	4	9	-	Alcance 135m					
Combos: Heel Stamp para Cartwheel Kick (dizzy), Kusarig. Jab para Kusarigama Fierce (dizzy), Apresamento para Back Roll Throw, Wall Spring Kusarigama Jab para Wall Spring Kusarigama Fierce (dizzy)					Combos: Forward Slide Kick para Garra Jab para Garra Fierce (dizzy), Bloqueio para Suplex				

DUELISTA G – NINJITSU					DUELISTA H – NINJITSU ESPANHOL				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●○○	Percepção	●●●○○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●●	Inteligência	●●●●○		Destreza	●●●●○	Inteligência	●●●●●	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●○○	
Soco	○○○○○	Chi			Soco	●●○○○	Chi		
Chute	●●●○○		●●●●●●●○○○		Chute	●●○○○		●●●●●●○○○○○	
Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□		Bloqueio	●●○○○		□□□□□□□□□□	
Apresamento	●●○○○				Apresamento	●●○○○			
Esportes	●●●○○	Força de Vontade			Esportes	●●●○○	Força de Vontade		
Foco	○○○○○		●●●●●●●○○○		Foco	●●○○○		●●●●●●●○○○	
Corrente	●●●●●		□□□□□□□□□□		Garra	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Arco	●●●○○								
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab					Jab	6	5	4	
Strong					Strong	4	7	4	
Fierce					Fierce	3	9	3	
Short	7	6	4		Short	5	6	4	
Forward	6	8	4		Forward	4	8	3	
Roundhouse	4	10	3		Roundhouse	2	10	3	
Bloqueio	10	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	8	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento	6	5	1	Pode apresar com Alcance 2 com dano 0	Apresamento	4	7	1	
Movimento	9	-	7		Movimento	7	-	7	
Jump	9	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção
Cartwheel Kick	5	6	6	1 FV, linha reta, empurra, +1 dan por hex percorrido	Forward Slide Kick	4	8	4	Knockdown
Heel Stamp	7	2	4	Empurra Força + Chute menos Força, recua 1	Suplex	4	9	1	Apresamento, knockdown
Throw	3	7	1	Apresamento, arremessa Força hexes, Knockdown	Air Suplex	3	11	4	Aérea, Apresamento, Knockdown, Deve interromper no ar
Back Roll Throw	4	9	1	Apres., joga Força + Chute hexes, Knockdown	Thigh Press	3	11	1	Apresamento, knockdown
Kippup	-	-	-		Triple Strike	2	6/6/7	-	Ignore o pior dano
Disengage	7	-	2	Destreza x Força para escapar de sustentado	Handstand Kick	3	10	2	Knockdown em aéreas
Wall Spring	8	-	4/6	Precisa quicar	Cobra Charm	2	-	3	1 Chi, Raciocínio + Mistérios resistido, Inteligência para manter
Flying Heel Stomp	6	8	6	1 FV, Aérea, linha reta, bate e anda	Diving Hawk	4	13	6	1 FV, Aérea, linha reta, esquiva de projéteis, mesmo hex
Kusarigama Aparar	10	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma	Garra Aparar	9	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma
Kusarigama Jab	8	10	2	Alcance 2	Garra Jab	7	9	4	
Kusarig. Strong	6	12	2	Alcance 2	Garra Strong	5	11	4	
Kusarig. Fierce	5	14	1	Alcance 2	Garra Fierce	4	13	3	
Kusarig. Berserk	4	15	0	Alcance 2, 1 FV, Efeito especial	Garra Berserk	3	14	1	1 FV, Efeito especial
Arco Pequeno	8	8	5	Alcance 80m					
Yumi	5	11	-	Alcance 135m					
Combos: Heel Stamp para Cartwheel Kick (dizzy), Kusarigama Jab para Kusarigama Fierce para Flying Heel Stomp (dizzy), Apresamento para Back Roll Throw para Cartwheel Kick (dizzy), Wall Spring Kusarigama Jab para Wall Spring Kusarigama Fierce (dizzy), Flying Heel Stomp para Cartwheel Kick para Kusarigama Strong (dizzy)					Combos: Forward Slide Kick para Garra Jab para Garra Fierce (dizzy), Bloqueio para Suplex, Bloqueio para Cobra Charm				

DUELISTA I – SAVATE					DUELISTA J – SILAT				
Posto 1					Posto 1				
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○		Força	●●○○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●○○	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●○○○	Inteligência	●●●○○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○	
Soco	●●○○○○	Chi	●●○○○○○○○○○○		Soco	○○○○○○	Chi	●●●●○○○○○○○○	
Chute	○○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●○○○○				Bloqueio	○○○○○○			
Apresamento	○○○○○○				Apresamento	○○○○○○			
Esportes	●●○○○○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○○○		Esportes	●●○○○○	Força de Vontade	●●●●○○○○○○○○	
Foco	○○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●○○○		□□□□□□□□□□	
Esgrima	●●○○○○				Faca	●●●○○○			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	5	5	2		Jab				
Strong	3	7	2		Strong				
Fierce	2	9	1		Fierce				
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio				
Apresamento					Apresamento				
Movimento	6	-	5		Movimento	5	-	5	
Jump	3	-	2	Aérea, Interrupção	Jump	5	-	2	Aérea, Interrupção
Displacement	5	5	3	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis	Fireball	1	9	-	1 Chi, Alcance 6
Spinning Back Fist	2	9	3		Kris Aparar	8	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma
Rapieira Aparar	9	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma	Kris Jab	6	6	2	
Rapieira Jab	7	6	3		Kris Strong	4	8	2	
Rapieira Strong	5	8	3		Kris Fierce	3	10	1	
Rapieira Fierce	4	10	2		Kris Berserk	2	11	0	1 FV, Efeito especial
Rap. Berserk	3	11	0	1 FV, Efeito especial					
Combos: Spinning Back Fist para Displacement para Rapieira Jab (dizzy)					Combos: Kris Jab para Kris Strong para Kris Fierce				
Especial: +1 dano para chutes em pé, +1 absorção se interrompido ao realizar chute, -1 absorção se interrompido por rasteira ao realizar chute									

DUELISTA I – SAVATE					DUELISTA J – SILAT				
Posto 4					Posto 4				
Força	●●●●○	Percepção	●●●○○		Força	●●○○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●○○○		Destreza	●●○○○	Inteligência	●●●●○	
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●●○	Chi	●●●○○○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	●●●●●○○○○○	
Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●○○○				Bloqueio	●●●●○			
Apresamento	○○○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●○○○		Esportes	●●●○○	Força de Vontade	●●●●●●○○○○○	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●○		□□□□□□□□□□	
Esgrima	●●●●○				Faca	●●●○○			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○					●●●●●●●●●●●●●●○○○○○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	7	4		Jab				
Strong	5	9	4		Strong				
Fierce	4	11	3		Fierce				
Short					Short				
Forward					Forward				
Roundhouse					Roundhouse				
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	6	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento				
Movimento	8	-	7		Movimento	5	-	6	
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	5	-	3	Aérea, Interrupção
Displacement	7	7	5	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquivas de projéteis	Fireball	3	10	-	1 Chi, Alcance 9
Spinning Back Fist	4	10	5		Missile Reflection	5	-	2	1 sucesso para lâminas, 2 para flechas, 3 para balas
Esquives	7	-	2	Esquiva de projéteis	Energy Reflection	3	-	-	1 Chi, 2 sucessos em Raciocínio
Dashing Punch	5	12	6	1 FV	Stunning Shout	7	-	1	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno
Punch Defense	9	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas					
Deflecting Punch	7	8	-	Absorção contra socos					
Rapieira Aparar	11	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma	Kris Aparar	8	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma
Rapieira Jab	9	8	5		Kris Jab	6	6	3	
Rapieira Strong	7	10	5		Kris Strong	4	8	3	
Rapieira Fierce	6	12	4		Kris Fierce	3	10	2	
Rap. Berserk	5	13	2	1 FV, Efeito especial	Kris Berserk	2	11	0	1 FV, Efeito especial
Combos: Spinning Back Fist para Displacement para Rapieira Jab (dizzy), Esquives para Rapieira Berserk					Combos: Kris Jab para Kris Strong para Kris Fierce (dizzy), Kris Aparar para Kris Jab				
Especial: +1 dano para chutes em pé, +1 absorção se interrompido ao realizar chute, -1 absorção se interrompido por rasteira ao realizar chute									

DUELISTA I – SAVATE					DUELISTA J – SILAT				
Posto 7					Posto 7				
Força	●●●●○	Percepção	●●●●○		Força	●●●○○	Percepção	●●●○○	
Destreza	●●●●●	Inteligência	●●●○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●●●●●	
Vigor	●●●●○	Raciocínio	●●●●○		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●	
Soco	●●●●○	Chi	●●●●●●●○○○○○		Soco	○○○○○	Chi	○○○○○●●●●●●●○○○○○	
Chute	●●●●○		□□□□□□□□□□		Chute	○○○○○		□□□□□□□□□□	
Bloqueio	●●●○○				Bloqueio	●●●●●			
Apresamento	○○○○○				Apresamento	○○○○○			
Esportes	●●●●○	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○		Esportes	●●●●●	Força de Vontade	●●●●●●●●○○○	
Foco	○○○○○		□□□□□□□□□□		Foco	●●●●●		□□□□□□□□□□	
Esgrima	●●●●●				Faca	●●●●●			
Saúde					Saúde				
●●●●●●●●●●●●●●●●○○○					●●●●●●●●●●●●●●●●○○○				
□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial
Jab	7	7	4		Jab				
Strong	5	9	4		Strong				
Fierce	4	11	3		Fierce				
Short	6	8	4		Short				
Forward	5	10	3		Forward				
Roundhouse	3	12	3		Roundhouse				
Bloqueio	9	-	-	Interrupção, +2 Vel	Bloqueio	7	-	-	Interrupção, +2 Vel
Apresamento					Apresamento				
Movimento	8	-	7		Movimento	6	-	8	
Jump	8	-	4	Aérea, Interrupção	Jump	6	-	5	Aérea, Interrupção
Displacement	7	7	5	1 FV, interrompe, se afasta e volta para bater; esquiva de projéteis	Fireball	3	12	-	1 Chi, Alcance 10
Spinning Back Fist	4	10	5		Improved Fireball	4	14	-	1 Chi, Alcance 10, knockdown
Esquives	7	-	2	Esquiva de projéteis	Missile Reflection	6	-	4	1 sucesso para lâminas, 2 para flechas, 3 para balas
Dashing Punch	5	12	6	1 FV	Energy Reflection	4	-	-	1 Chi, 2 sucessos em Raciocínio
Punch Defense	9	-	-	+4 Absorção contra socos, -2 contra outras Técnicas	Stunning Shout	7	-	3	1 Chi, Teste resistido de FV, se vencer cancela ataque do oponente ou reduz velocidade no próximo turno
Deflecting Punch	7	8	-	Absorção contra socos	Kippup	-	-	-	
Double-Hit Kick	3	9	3	Role duas vezes em oponente de pé	Kris Aparar	9	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma
Lightning Leg	3	9	-	1 FV, role três vezes	Kris Jab	7	6	5	
Rapieira Aparar	11	-	-	Interrupção, +2 Vel para mesma arma	Kris Strong	5	8	5	
Rapieira Jab	9	9	5		Kris Fierce	4	10	4	
Rapieira Strong	7	11	5		Kris Berserk	3	11	2	1 FV, Efeito especial
Rapieira Fierce	6	13	4						
Rap. Berserk	5	14	2	1 FV, Efeito especial					
Combos: Spinning Back Fist para Displacement para Rapieira Jab (dizzy), Esquives para Rapieira Berserk para Rapieira Fierce, Displacement para Lightning Leg (dizzy)					Combos: Kris Jab para Kris Strong para Kris Fierce (dizzy), Kris Aparar para Kris Jab, Bloqueio para Improved Fireball, Kris Jab para Improved Fireball, Stunning Shout para Improved Fireball				
Especial: +1 dano para chutes em pé, +1 absorção se interrompido ao realizar chute, -1 absorção se interrompido por rasteira ao realizar chute									

Apêndice A:

Mascotes!

Se recolheres um cão que ande meio morto, podes engordá-lo e não te morderá. Essa é a diferença mais notável que existe entre um cão e um homem.

Mark Twain

O livro básico de Street Fighter orienta que o Narrador e o jogador devem, juntos, montar a ficha do Mascote do personagem. Isso é interessante, pois os pontos em Mascote, e não o tipo de animal, em si, definirão suas capacidades. Um Mascote 5, independente de ser um gato ou um elefante, será fenomenal em suas habilidades.

O Guia do Jogador trouxe regras para Híbridos Animais que podem ser utilizadas para montar fichas de Mascotes. Com base nas Manobras Básicas e Especiais de Híbridos Animais, e também em suas Habilidades Naturais, o Mascote poderá ser montado.

Como linha-guia, é possível utilizar os pontos em Mascote para definir os níveis do companheiro animal: cada ponto em Mascote representa 2 pontos para distribuir em Atributos Físicos, Atributos Sociais/Mentais, Habilidades e Chi/Força de Vontade do Mascote (2 pontos em cada categoria por nível). Também representam 2 pontos em Saúde. Características sobre-humanas custam sempre 2 pontos.

Cada ponto em Mascote também permite adquirir uma Manobra Básica ou Especial de Híbrido, ou um combo (com uma boa explicação, é possível adquirir uma Manobra que não seja de Híbrido). O nível em Mascote é utilizado como Técnica para o cálculo do dano e movimento. Todos os Mascotes têm direito a uma Habilidade Natural, independente do nível.

Assim, um Mascote 3 (gato) poderia ter Força 1, Destreza 5, Vigor 3; Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 1, Percepção 4, Inteligência 1, Raciocínio 2; Prontidão 3, Luta às Cegas 1, Sobrevivência 2; Chi 2, Força de Vontade 4; Saúde 6; Bite, Claw, Jump; Habilidade Natural: Escalar Paredes.

Se o Narrador não quiser se preocupar em montar a ficha do mascote e em decidir as suas ações dentro do combate, ele pode simplificar mais ainda: utilize o nível de Mascote para os testes de Atributo do companheiro animal, e também para definir seu Chi e Força de Vontade. Para a Saúde e para os testes de Atributo + Habilidade, utilize o dobro do nível do Antecedente. Em combate, sua Velocidade será o nível de Mascote, e Dano e Movimento serão o dobro do nível do Antecedente.

FICHAS DE MASCOTES!

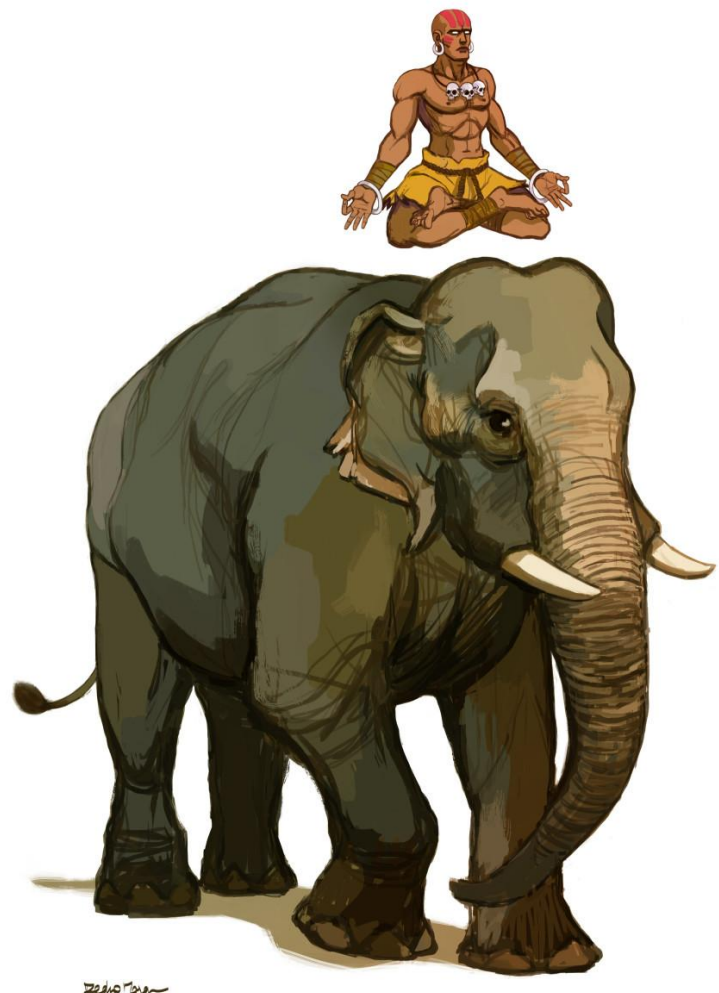
As páginas seguintes apresentarão diversos exemplos de mascotes para cenas de ação em que enfrentem os personagens jogadores. Eles também podem servir de linha-guia para montar a ficha de mascotes do grupo, podendo haver alterações dentro do limite de pontos.



NÍVEL 3 – MASCOTE A					NÍVEL 3 – MASCOTE B																																																											
Lobo/Pantera					Cobra Constritora																																																											
Força	●●●○○	Percepção	●●●●●		Força	●●●○○	Percepção	●●●●●																																																								
Destreza	●●●○○	Inteligência	●○○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●○○○○																																																								
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●○○		Vigor	●●○○○	Raciocínio	●●●○○																																																								
Mascote	●●●○○				Mascote	●●●○○																																																										
Chi		Força de Vontade			Chi		Força de Vontade																																																									
●○○○○○○○○○○○		●●●●●○○○○○			●○○○○○○○○○○○		●●●●●○○○○○																																																									
□□□□□□□□□		□□□□□□□□□			□□□□□□□□□		□□□□□□□□□																																																									
Saúde					Saúde																																																											
●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○					●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○																																																											
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																											
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Movimento</td> <td>6</td> <td>-</td> <td>6</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Claw</td> <td>2</td> <td>8</td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Head Bite</td> <td>4</td> <td>9</td> <td>1</td> <td>Apresamento Sustentado</td> </tr> <tr> <td>Jump</td> <td>6</td> <td>-</td> <td>3</td> <td>Aérea, Interrupção</td> </tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Movimento	6	-	6		Claw	2	8	3		Head Bite	4	9	1	Apresamento Sustentado	Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Movimento</td> <td>6</td> <td>-</td> <td>6</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Head Bite</td> <td>4</td> <td>10</td> <td>1</td> <td>Apresamento Sustentado</td> </tr> <tr> <td>Bear Hug</td> <td>2</td> <td>10</td> <td>1</td> <td>Apresamento Sustentado</td> </tr> <tr> <td>Drunken</td> <td>6</td> <td>-</td> <td>5</td> <td>Agachamento, esquiva de projéteis</td> </tr> <tr> <td>Monkey Roll</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Movimento	6	-	6		Head Bite	4	10	1	Apresamento Sustentado	Bear Hug	2	10	1	Apresamento Sustentado	Drunken	6	-	5	Agachamento, esquiva de projéteis	Monkey Roll				
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																												
Movimento	6	-	6																																																													
Claw	2	8	3																																																													
Head Bite	4	9	1	Apresamento Sustentado																																																												
Jump	6	-	3	Aérea, Interrupção																																																												
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																												
Movimento	6	-	6																																																													
Head Bite	4	10	1	Apresamento Sustentado																																																												
Bear Hug	2	10	1	Apresamento Sustentado																																																												
Drunken	6	-	5	Agachamento, esquiva de projéteis																																																												
Monkey Roll																																																																
Habilidade Natural: Correr					Habilidade Natural: Nadar																																																											

NÍVEL 4 – MASCOTE A					NÍVEL 4 – MASCOTE B																																																																
Tigre/Leão					Cavalo																																																																
Força	●●●●○	Percepção	●●●●●		Força	●●●●●	Percepção	●●●●●																																																													
Destreza	●●●●○	Inteligência	●○○○○		Destreza	●●●○○	Inteligência	●○○○○																																																													
Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●○○	Raciocínio	●●●●●																																																													
Mascote	●●●●○				Mascote	●●●●○																																																															
Chi		Força de Vontade			Chi		Força de Vontade																																																														
●○○○○○○○○○○○		●●●●●●●○○○○○			●○○○○○○○○○○○		●●●●●●●○○○○○																																																														
□□□□□□□□□		□□□□□□□□□			□□□□□□□□□		□□□□□□□□□																																																														
Saúde					Saúde																																																																
●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○					●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○																																																																
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Movimento</td> <td>7</td> <td>-</td> <td>7</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Claw</td> <td>3</td> <td>10</td> <td>4</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Head Bite</td> <td>5</td> <td>11</td> <td>1</td> <td>Apresamento Sustentado</td> </tr> <tr> <td>Jump</td> <td>7</td> <td>-</td> <td>4</td> <td>Aérea, Interrupção</td> </tr> <tr> <td>Bite</td> <td>5</td> <td>9</td> <td>3</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Movimento	7	-	7		Claw	3	10	4		Head Bite	5	11	1	Apresamento Sustentado	Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção	Bite	5	9	3		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Movimento</td> <td>6</td> <td>-</td> <td>7</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Jump</td> <td>6</td> <td>-</td> <td>4</td> <td>Aérea, Interrupção</td> </tr> <tr> <td>Bite</td> <td>4</td> <td>10</td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Light Feet</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>+1 Mov (ou +3 por 1 FV)</td> </tr> <tr> <td>Handstand Kick</td> <td>2</td> <td>13</td> <td>2</td> <td>Knockown em aéreas</td> </tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Movimento	6	-	7		Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção	Bite	4	10	3		Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)	Handstand Kick	2	13	2	Knockown em aéreas
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																	
Movimento	7	-	7																																																																		
Claw	3	10	4																																																																		
Head Bite	5	11	1	Apresamento Sustentado																																																																	
Jump	7	-	4	Aérea, Interrupção																																																																	
Bite	5	9	3																																																																		
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																	
Movimento	6	-	7																																																																		
Jump	6	-	4	Aérea, Interrupção																																																																	
Bite	4	10	3																																																																		
Light Feet	-	-	-	+1 Mov (ou +3 por 1 FV)																																																																	
Handstand Kick	2	13	2	Knockown em aéreas																																																																	
Habilidade Natural: Correr					Habilidade Natural: Correr																																																																

NÍVEL 4 – MASCOTE C					NÍVEL 5 – MASCOTE A																																																																					
Crocodilo					Elefante																																																																					
Força	●●●○○	Percepção	●●●●●		Força	●●●●●●	Percepção	●●●●●																																																																		
Destreza	●○○○○	Inteligência	●○○○○		Destreza	●○○○○	Inteligência	●●○○○																																																																		
Vigor	●●●●●●	Raciocínio	●●●●●		Vigor	●●●●●	Raciocínio	●●●●●																																																																		
Mascote	●●●●○				Mascote	●●●●●																																																																				
Chi		Força de Vontade			Chi		Força de Vontade																																																																			
●●●○○○○○○○○		●●●●●○○○○○○			●●○○○○○○○○○○		●●●●●●●●○○																																																																			
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□			□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□																																																																			
Saúde					Saúde																																																																					
●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○○					●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○○																																																																					
□□□□□□□□□□□□□□□□□□					□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																					
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Movimento</td> <td>4</td> <td>-</td> <td>7</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tail Slash</td> <td>0</td> <td>8</td> <td>5</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Head Bite</td> <td>2</td> <td>10</td> <td>1</td> <td>Apresamento Sustentado</td> </tr> <tr> <td>Toughskin</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>1 Chi, +2 Absorção</td> </tr> <tr> <td>Bite</td> <td>2</td> <td>8</td> <td>3</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Movimento	4	-	7		Tail Slash	0	8	5		Head Bite	2	10	1	Apresamento Sustentado	Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção	Bite	2	8	3		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Manobra</th> <th>Vel</th> <th>Dan</th> <th>Mov</th> <th>Especial</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Movimento</td> <td>4</td> <td>-</td> <td>8</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Forward</td> <td>1</td> <td>13</td> <td>4</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Trunk Slash (Tail Slash)</td> <td>0</td> <td>12</td> <td>6</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Head Butt</td> <td>1</td> <td>14</td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tail Sweep</td> <td>0</td> <td>13</td> <td>-</td> <td>Agachamento, Knockdown, todos hex ao redor, 1 FV</td> </tr> <tr> <td>Upper Tail Strike</td> <td>2</td> <td>14</td> <td>6</td> <td>Knockdown em aéreas</td> </tr> </tbody> </table>					Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial	Movimento	4	-	8		Forward	1	13	4		Trunk Slash (Tail Slash)	0	12	6		Head Butt	1	14	3		Tail Sweep	0	13	-	Agachamento, Knockdown, todos hex ao redor, 1 FV	Upper Tail Strike	2	14	6	Knockdown em aéreas
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																						
Movimento	4	-	7																																																																							
Tail Slash	0	8	5																																																																							
Head Bite	2	10	1	Apresamento Sustentado																																																																						
Toughskin	-	-	-	1 Chi, +2 Absorção																																																																						
Bite	2	8	3																																																																							
Manobra	Vel	Dan	Mov	Especial																																																																						
Movimento	4	-	8																																																																							
Forward	1	13	4																																																																							
Trunk Slash (Tail Slash)	0	12	6																																																																							
Head Butt	1	14	3																																																																							
Tail Sweep	0	13	-	Agachamento, Knockdown, todos hex ao redor, 1 FV																																																																						
Upper Tail Strike	2	14	6	Knockdown em aéreas																																																																						
Habilidade Natural: Nadar					Habilidade Natural: Membro Adicional																																																																					



Apêndice B:

Jogo de Tabuleiro

O Guia do Circuito é uma ótima ferramenta para Narradores, como também é para jogadores explorarem ideias de personagens iniciais ou da evolução dentro de cada estilo. Mas ele também permite outras utilidades dentro de Street Fighter RPG: como um jogo de tabuleiro acompanhando a carreira do personagem até se tornar um Guerreiro Mundial.

Não é segredo que muitos fãs de Street Fighter RPG o utilizam como um jogo de tabuleiro, já que ele possui um sistema de combate altamente tático e com incontáveis variações estratégicas. Com os NPCs presentes neste livro, é possível uma gama gigantesca de oponentes aleatórios para essas experiências. A seguir, elas serão apresentadas em linhas gerais.

JOGO DE TABULEIRO

Street Fighter como um jogo de tabuleiro utiliza as regras do livro básico e dos suplementos desejados, ou da edição de 20 anos. O objetivo é construir um lutador e classificá-lo para o Torneio dos Guerreiros Mundiais, vencendo-o. O jogo pode ser jogado de forma solo ou com um número indefinido de participantes.

As regras são simples: a cada rodada, os jogadores sorteiam seus oponentes com dois dados de 10 lados, como explicado na página 4 e demonstrado na Tabela para Sorteio de Personagens, mais adiante. Uma vez selecionado o oponente, o jogador enfrentará uma versão próxima de seu posto, com no máximo diferença de 1 posto.

Deste modo:

- Posto 1: Enfrenta Posto 1
- Posto 2: Enfrenta Posto 1
- Posto 3: Enfrenta Posto 4
- Posto 4: Enfrenta Posto 4
- Posto 5: Enfrenta Posto 4
- Posto 6: Enfrenta Posto 7
- Posto 7: Enfrenta Posto 7
- Posto 8: Enfrenta Posto 7

Cada ponto no Antecedente Empresário permite rolar mais uma vez o sorteio, caso o jogador esteja

insatisfeito com o resultado. A luta será realizada como demonstrada no próximo tópico.

Após cada rodada, todos os jogadores sobem de Posto, recebendo 1 ponto em Atributos, 2 pontos em Habilidades, 2 pontos em Técnicas, 3 pontos em Manobras Especiais, 1 ponto em Antecedentes, 1 Ponto em Chi/Força de Vontade e 1 ponto em Saúde. Dois pontos podem ser trocados por um ponto sobre-humano. O jogador pode guardar pontos para gastar em rodadas futuras.

Na nona rodada, o jogador atinge Posto 9, e deverá enfrentar um Guerreiro Mundial. Faça uma lista com os nomes dos 15 Guerreiros Mundiais (exceto M. Bison) ordenados, colocando duas vezes os nomes dos 3 Reis da Shadaloo e de Ryu, e realize um sorteio com 2d10. O número sorteado entre os 19 possíveis (de 2 a 20) será o adversário dessa nona luta.

O jogo, portanto, terá 9 rodadas. Para se classificar para o Torneio dos Guerreiros Mundiais, o jogador deverá ter obtido pelo menos 6 vitórias nas nove lutas, ou ter vencido o Guerreiro Mundial em sua luta 9. Se não for satisfeita alguma dessas condições, o jogador não participa do Torneio e está fora do jogo.

O Torneio Final será realizado entre os jogadores. O vencedor entre eles enfrentará M. Bison conforme os parâmetros do próximo tópico. Se M. Bison for vencido, o jogador venceu o jogo.

Havendo apenas um jogador, ele deve enfrentar mais um dos outros 15 Guerreiros Mundiais primeiro, utilizando as mesmas regras para o sorteio. Se ele for vencido, então poderá ser feita a luta final contra M. Bison.

O jogo ainda permite versões na Divisão Duelistas, com armas, cibernéticos e/ou animais. Nesse caso, sempre serão sorteados animais para os oponentes. Inclusive, é possível que o jogador resolva adquirir o Antecedente Mascote e/ou Cibernético no meio da partida, com os pontos ganhos entre as rodadas, significando que ele mudou de Divisão e passará a enfrentar oponentes com animais.

Os animais têm suas próprias ações e devem ser sorteadas também as suas manobras. O lutador não precisa nocauteá-los, basta vencer seus donos. Se a luta

terminar pelo limite de 10 turnos, será computado apenas o dano causado ao lutador para definir a vitória por pontos.

Há uma versão mais rápida do jogo: cada jogador realiza três lutas: contra um oponente de Posto 1, outro de Posto 4 e outro de Posto 7. Após cada luta, o personagem recebe 3 pontos em Atributos, 6 em Habilidades, 3 em Antecedentes, 6 em Técnicas, 9 em Manobras Especiais, 3 em Chi ou Força de Vontade e 3 em Saúde. Feita a terceira luta, o jogador enfrenta um Guerreiro Mundial. É preciso vencer duas das três lutas, ou o Guerreiro Mundial, para avançar ao torneio, que transcorre normalmente.

REALIZANDO COMBATES

Street Fighter RPG tem um combate baseado em antecipação e punição, como lutas do mundo real - e de jogos de luta. Um sistema para combate solo precisa manter essas características, e para isso será necessário modificar um pouco a ordem de jogo. Em lutas entre oponentes humanos (Narrador x jogador ou jogador x jogador), utilize o sistema padrão apresentado no livro básico. Para combates solo, contra uma Inteligência Artificial (IA), utilize este sistema.

Ordem de jogo

1) Seleccione as cartas: o jogador seleciona sua(s) carta(s), conforme a ação que ele planejou para o turno.

2) Movimento: o jogador se move o quanto quiser, até o limite da manobra. Ele ainda não sabe qual manobra o oponente vai usar.

3) Sorteio da manobra da IA: agora deve ser sorteada a manobra do oponente não controlado por um humano (IA). Se a ficha da IA tiver até 10 manobras, entre básicas e especiais, deve ser rolado 1d10; se ele tiver entre 11 e 19 manobras em sua lista, 2d10; se tiver entre 20 e 27 manobras, 3d10. Os dados são rolados, e o resultado definirá qual manobra é utilizada, de cima para baixo, a partir da primeira manobra da tabela da IA.

Por exemplo: a ficha da IA possui 9 manobras. Portanto, deve ser utilizado 1d10. O jogador rola, e tira 7. Ele começa em seu Jab (1) e vai contando até a sétima manobra; esse oponente não tem chutes, então sua sétima manobra é Spinning Back Fist. Esta será sua ação no turno. Em outro caso, a IA tem 15 Manobras. Então serão rolados 2d10. A conta, neste caso, começa no 2 (o resultado mais baixo em 2d10), que equivalerá ao Jab, a primeira manobra de qualquer tabela. Se cair 17, também será um Jab, pois a lista recomeçará quando o jogador chegar ao final.

Se o jogador considerar complicado e contraintuitivo começar a contar do 2 (para 2d10) ou do 3 (para 3d10), ele pode começar a contar o Jab do 1 nesses casos, afinal, quando a lista se encerrar, ela vai recomeçar, e o Jab e as manobras seguintes ainda serão resultados possíveis, mas apenas com rolagens altas.

É possível enumerar as tabelas no começo da luta, o que tornará os resultados dos dados mais instintivos (sem precisar contar de um em um), mas isso não é necessário, e muitos jogadores vão preferir não rasurar seus livros.

4) Definição da ordem de jogo: uma vez definida a ação da IA, é hora de definir quem é o mais rápido, seguindo as regras do livro básico (Velocidade; se iguais, Raciocínio; se iguais, Percepção; se iguais, lançando um dado cada um até desempatar). Então serão possíveis 2 resultados:

4a. O jogador é o mais rápido: então ele tem o controle do turno. O jogador poderá interromper a ação da IA em qualquer ponto de seu movimento, e uma vez interrompida, a IA não poderá mais se mover. Essa é uma regra específica deste sistema de combate contra uma IA (assim como o fato de o jogador humano sempre se mover primeiro, independente de ser mais lento ou não), representando o controle do tabuleiro por parte do mais rápido. Impedirá, por exemplo, que uma IA mais lenta seja beneficiada e aplique um Apresamento Sustentado só porque o jogador se moveu primeiro para o seu lado. Em um combate normal, o oponente mais lento entraria em seu hexágono, seria interrompido pelo jogador, e este poderia sair do hexágono, evitando ser apresado, por exemplo. Por isso, a IA não poder se mover após ser interrompida representa o controle do mapa pelo jogador que foi mais rápido.

4b. A IA é a mais rápida: a IA tem o controle do turno. O jogador já terá encerrado seu movimento, e a IA poderá agir dentro de sua programação. Se o jogador entrou no hexágono da IA para apresá-la, mas a IA realizará um soco ou chute, ela sairá do hexágono, batendo sem apanhar (veja mais adiante em Ações da IA), por exemplo. Se o jogador se moveu e não alcançou a IA antes de encerrar o Movimento, e no sorteio da manobra a IA for mais rápida, isso significa que o jogador não pode declarar o seu ataque, devendo abandonar sua manobra.

Ações da IA

A IA agirá dentro de uma programação. Ela sempre agirá de uma forma específica, o que possibilita um combate solo.

Ataques: se a IA utilizou um ataque, ela tentará se mover para a maior distância em que esse ataque pode ser realizado, e então o executará. Se for um Apresamento, ela tentará se mover para o mesmo hexágono. Se for um ataque comum de Soco, Chute, Esportes e outros que acertam o oponente no hexágono adjacente, ela tentará se mover para o hexágono adjacente (mesmo se iniciar sua ação no mesmo hexágono do jogador). Se for um projétil com movimento ou outro tipo de ataque a distância (como Psychic Vise ou Extendible Limbs), ela tentará se mover para o limite de alcance de seu ataque. Sendo mais rápido, o jogador sempre poderá interrompê-la e evitar; sendo mais lento, o jogador ficará à sua mercê.

Defesas e movimentos evasivos: nesses casos (Bloqueios, Jump sozinho, Movimento, Wall Spring, etc), a IA sempre tentará ficar numa distância igual à sua Técnica Esportes, em hexágonos, caso tenha movimento, mantendo-se na direção do jogador. Se não puder, ela chegará o mais próximo disso. Por exemplo: a IA está a 6 hexágonos e tem Esportes 4; ela joga Jump, e se move dois hexágonos, ficando a 4 hexágonos do jogador. Em outra situação, a IA está no hexágono adjacente, e joga

Missile Reflection, com Movimento 2. Ela se move esses dois hexágonos e fica a 2 do jogador.

Tanto em ataques quanto em defesas, sempre que a IA for mais rápida que o jogador e receba um ataque de projéteis, caso sua manobra permita se esquivar de projéteis, ela tentará a esquiva primeiro, para, caso consiga, então atacar.

Manobras impossíveis: se o sorteio revelar uma manobra que a IA não pode utilizar no momento (por não ter Chi ou Força de Vontade, ou, ainda, no caso de ter recebido um Weight e sair uma Manobra Aérea, ou mesmo sair Pin e não houver nenhum alvo atordado ou que sofreu knockdown no turno anterior, dentre outras impossibilidades), sorteie novamente. Manobras que não são jogadas nos turnos, como Kippup, Breakfall, Telepathy, dentre outras, sequer deverão entrar no sorteio.

Manobras de uso estrito e específico: se a IA está presa num Apresamento Sustentado e possui Grappling Defense ou Disengage, ela obrigatoriamente as utilizará. Se possuir as duas, sorteie; 1-5 Grappling Defense, 6-10 Disengage.

Manobras que não são jogadas sozinhas: nesses casos, será preciso sortear a ação que será jogada em conjunto com a manobra. Se o resultado se repetir, jogue de novo. A seguir, exemplos que servirão de linha-guia para essas situações:

- Toughskin (não pode ser jogada sozinha): sorteie a outra manobra.

- Turn Punch: ele será ativado; sorteie a outra manobra. Nos próximos turnos, jogue 1d10; se sair um resultado de 1 a 5, o NPC utiliza o Turn Punch como sua ação.

- Jump: jogue 1d10: 1-3 é usado com um golpe fraco (Jab/Short); 4-6 é usado com um golpe médio (Strong/Forward); 7-9 é usado com um golpe forte (Fierce/Roundhouse); 10 é usado sozinho. Se o lutador soca e chuta, jogue mais 1d10: 1-5 é usado com soco; 6-10 é usado com chute.

- Psychokinetic Channeling: como o Jump, mas o 10, assim como 7-9, resulta em golpe forte.

- Rekka Ken: como o Jump, mas o 10, assim como 7-9, resulta em soco forte (Fierce). Não precisa do segundo dado.

- Zen no Mind: a IA será atingida normalmente; se ela estiver de pé após receber o golpe, sorteie uma de suas manobras e utilize imediatamente como sua ação.

- Combos: sempre que uma IA iniciar um combo, ela tem 70% de chance de continuá-lo no(s) próximo(s) turno(s); role 1d10, 1-7 ela continua o combo; 8-10 ela utilizará outra manobra, a ser sorteada. Se no sorteio, cair exatamente a continuação do combo, a IA continua a sequência. Se a IA tiver mais de um combo iniciando com a mesma manobra, sorteie qual combo ela continua (se forem 2 combos, 1-5 para o primeiro, 6-10 para o segundo; se forem 3 combos, 1-3 para o primeiro, 4-6 para o segundo, 7-10 para o terceiro).

- Manobra de Interrupção (Abort): a IA geralmente não aborta, mas se o jogador quiser incluir essa complicação, sempre que a IA for receber mais dados de dano que o dobro de seu Vigor, ela poderá abortar para Bloqueio; e se for receber um projétil, poderá abortar para Jump. Role 1d10, 1-7 ela não aborta, e 8-10 ela aborta.

Combates de equipes

Em geral, essas regras são necessárias num jogo solo, 1x1. Mas também podem ser usadas para lutas cooperativas, em que jogadores humanos enfrentam IAs. Neste caso, basta usar as regras apresentadas acima, com os jogadores escolhendo suas manobras e o mais lento entre eles começando. Sempre que uma IA for alvo de um ataque, então será sorteada sua manobra, e ela entrará em ação.

Outro jogador poderá interromper essa IA que já tem uma ação, e inclusive atacá-la, realizando táticas de equipe. Se o jogador interromper, e atacar outra IA, então se procede normalmente com o sorteio da ação dessa segunda IA, na ordem de jogo aqui apresentada.

Ao fim das ações dos jogadores e das IAs que foram atacadas, IAs que ainda não tiverem ações terão seus movimentos sorteados. Se forem ataques, elas tentarão atacar os oponentes mais próximos delas. Se forem defesas/evasões, elas se movimentarão tomando como base também o oponente mais próximo, no momento do início de sua ação.

Modo Hard (complicações)

É possível tornar esse modelo ainda mais complexo, com decisões táticas mais fortes por parte da IA. A seguir, algumas sugestões:

- Projéteis: uma IA inteligente os usará de uma distância em que não consegue atacar com seus golpes físicos. Sempre que uma IA com projéteis estiver a uma distância que não consiga atacar fisicamente, role 1d10; 1-5, ela utiliza um projétil (se tiver mais de um, basta sortear qual deles); 6-10, ela utiliza Movimento e se aproxima, entrando na distância padrão de suas evasões. Se a IA não tiver projéteis, ela sempre tentará se aproximar quando a distância for maior que a de seus ataques; 1-5, com Jump sozinho; 6-10, com Movimento.

- Escolha inteligente: sempre que um jogador estiver com Saúde 1 ou 2, a IA escolherá apenas seus golpes mais rápidos. Sorteie manobras com Velocidade superior à sua Destreza (para golpes físicos) ou Raciocínio (para poderes), ignorando as outras. Dano massivo não é mais necessário, e a IA pode preferir resolver logo a luta.

- Set planejado de manobras: é possível reduzir as manobras utilizáveis da IA com base no senso tático. Uma ficha com Soco 4 e Chute 1 não teria motivo para utilizar Chutes Básicos (exceto contra um oponente com Punch Defense e/ou Deflecting Punch), por exemplo. Na análise antes da luta, essas manobras podem ser definidas como fora do sorteio, assim como Fireball para quem possui Improved Fireball, ou Throw para quem possui Back Roll Throw. Reduzir o set para o sorteio, além de tornar a IA mais inteligente, facilita também as rolagens de dados, podendo diminuir a quantidade de dados rolados. E esse set pode até mesmo mudar no meio de uma luta: um oponente que inicialmente não chutaria, após receber um Punch Defense ou Deflecting Punch pode voltar a chutar. Defina o set e as possíveis mudanças de acordo com condições de luta, e a IA será mais difícil.

JOGO DE AVENTURAS

O jogo de tabuleiro foi planejado para apenas lutas em torneios, com a versão mais longa (com 9 lutas + torneio final) e a mais curta (com 4 lutas + torneio final). É possível, contudo, que ele tenha mais profundidade e se torne um jogo de aventuras, com ação fora da arena antes de cada torneio. Neste caso, ele funcionará praticamente como um RPG solo ou um RPG cooperativo (sem Narrador).

Cada rodada do jogo (equivalente a cada Posto) terá, portanto, duas fases:

- Aventura;
- Torneio.

Na fase da aventura, o(s) jogador(es) chega(m) ao local do torneio, e então há o chamado para uma aventura. É preciso sortear no dado o que acontece. Serão três sorteios: o tipo de missão, aonde ela deve ser realizada e qual é o desafio. Role 1d10 para cada quesito, podendo ser geradas 1.000 missões diferentes.

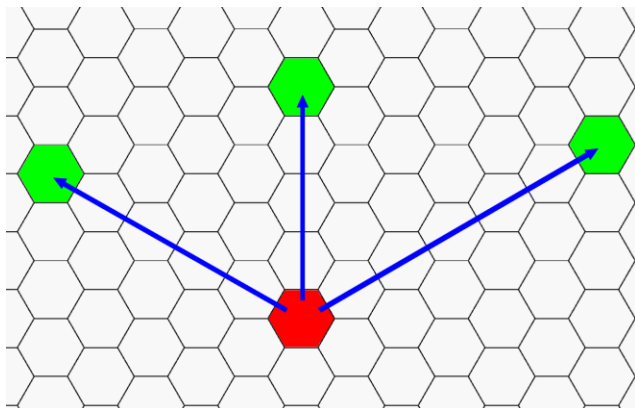
O tipo da missão funciona mais como um background, caso o grupo queira tratar como um RPG cooperativo, ou o jogador solo queira realmente contar uma história.

Para o local da missão, é possível desenhar mapas, ou utilizar aqueles que apareceram nos livros oficiais de Street Fighter, ou ainda no suplemento fanmade World Tour.

O Desafio é considerando cada personagem. Se houver dois jogadores, portanto, ele será dobrado. Se houver quatro, será quadruplicado. Assim como no padrão do boardgame, use para os vilões o modo combate solo apresentado nas páginas anteriores.

O Desafio deve ser condizente com o Posto. Para Posto 1-2, sorteie apenas um desafio. Para Posto 3-5, sorteie duas vezes, resultando em dois desafiantes que lutarão juntos contra o personagem. E para Posto 6-8, sorteie três vezes, resultando em três desafiantes. Antes do Torneio dos Guerreiros Mundiais, sorteie quatro vezes os oponentes para o desafio final.

Primeiro o jogador se posiciona no mapa, e em seguida sorteia e posiciona seus oponentes. Eles serão posicionados à distância determinada na lista ao lado, seguindo linhas hexagonais retas diferentes a partir do personagem (o jogador escolhe quais linhas usar), como no exemplo da figura.



No caso de mais de um jogador estar participando, todos posicionarão seus personagens como quiserem no mapa. Em seguida serão sorteados os oponentes e posicionados. É possível (embora pouco provável) que mais de um oponente fique no mesmo hexágono no caso de haver vários jogadores. Se isso ocorrer, posicione sem problemas e siga o jogo.

Tipo de missão

1. Impedir uma transação de drogas da Shadaloo
2. Impedir uma transação de armas da Shadaloo
3. Resgatar um refém
4. Impedir um atentado a bomba
5. Capturar em flagrante um político criminoso
6. Proteger um sensei atacado pela Shadaloo
7. Ajudar um Guerreiro Mundial em perigo
8. Impedir um atentado a um político ou líder local
9. Impressionar um sensei
10. Limpar o nome do time de uma conspiração

Local da missão

1. Docas
2. Dojô de artes marciais
3. Beco
4. Área rural
5. Evento de luxo
6. Cassino
7. Área selvagem
8. Base militar
9. Bairro pobre
10. Fábrica

Desafio

1. Valentão a 3 hexágonos
2. Gângster a 6 hexágonos com arma sacada
3. Genin a 6 hexágonos com shurikens
4. Policial a 5 hexágonos sem a arma na mão
5. SWAT a 4 hexágonos
6. Profissional a 3 hexágonos com arma sacada
7. Veterano a 3 hexágonos sem arma na mão
8. Agente Carta Branca a 5 hexágonos com cápsulas de dormir
9. Guerreiro a 3 hexágonos
10. Jonin a 5 hexágonos com katana

A missão, além de uma parte divertida do jogo, tem consequências: se ela for bem-sucedida, há ganho de Renome (5 pontos temporários de Glória e de Honra), total recuperação dos danos, Chi e Força de Vontade gastos, e 1 ponto para gastar livremente em Habilidades.













Se ela for mal sucedida, não há nenhum ganho, e pode haver danos agravados e Chi e Força de Vontade gastos para a luta torneio, que será a fase seguinte da rodada (mas eles podem ser recuperados com um teste de Honra, como nas regras padrão).













Toda rodada de jogo se iniciará com uma Aventura e se encerrará com o Torneio, tanto no jogo longo, como no jogo rápido. Se o(s) jogador(es) quiser(em), é possível inventar nomes, personalidades, frases de efeitos e outros detalhes dos oponentes e de quem está envolvido na trama – ou, com um oráculo, sortear tudo isso.

TABELA PARA SORTEIO DE PERSONAGENS

Resultado	Lutador	Página
1	Aikidô A	6 a 8
2	Aikidô B	6 a 8
3	Baraqaqah A	10 a 12
4	Baraqaqah B	10 a 12
5	Boxe A	14 a 16
6	Boxe B	14 a 16
7	Capoeira A	18 a 20
8	Capoeira B	18 a 20
9	Forças Especiais A	22 a 24
10	Forças Especiais B	22 a 24
11	Jeet Kune Dô A	26 a 28
12	Jeet Kune Dô B	26 a 28
13	Jiu Jitsu A	30 a 32
14	Jiu Jitsu B	30 a 32
15	Kabaddi A	34 a 36
16	Kabaddi B	34 a 36
17	Karatê Shotokan A	38 a 40
18	Karatê Shotokan B	38 a 40
19	Kickboxing A	42 a 44
20	Kickboxing B	42 a 44
21	Kung Fu A	46 a 48
22	Kung Fu B	46 a 48
23	Ler Drit A	50 a 52
24	Ler Drit B	50 a 52
25	Lua A	54 a 56
26	Lua B	54 a 56
27	Luta Livre A	58 a 60
28	Luta Livre B	58 a 60
29	Luta Livre N. A. A	62 a 64
30	Luta Livre N. A. B	62 a 64
31	Majestic Crow A	66 a 68
32	Majestic Crow B	66 a 68
33	Muay Thai A	70 a 72
34	Muay Thai B	70 a 72
35	Ninjitsu A	74 a 76
36	Ninjitsu B	74 a 76
37	Ninjitsu Espanhol A	78 a 80
38	Ninjitsu Espanhol B	78 a 80
39	Pancrácio A	82 a 84
40	Pancrácio B	82 a 84
41	Sanbo A	86 a 88
42	Sanbo B	86 a 88
43	Savate A	90 a 92
44	Savate B	90 a 92
45	Silat A	94 a 96
46	Silat B	94 a 96
47	Soul Power A	98 a 100
48	Soul Power B	98 a 100
49	Sumô A	102 a 104
50	Sumô B	102 a 104

Resultado	Lutador	Página
51	Tai Chi Chuan A	106 a 108
52	Tai Chi Chuan B	106 a 108
53	Wu Shu A	110 a 112
54	Wu Shu B	110 a 112
55	Híbrido A	114 a 116
56	Híbrido B	114 a 116
57	Híbrido C	117 a 119
58	Híbrido D	117 a 119
59	Híbrido E	120 a 122
60	Híbrido F	120 a 122
61	Híbrido G	123 a 125
62	Híbrido H	123 a 125
63	Água A	127 a 129
64	Água B	127 a 129
65	Água C	130 a 132
66	Água D	130 a 132
67	Água E	133 a 135
68	Água F	133 a 135
69	Água G	136 a 138
70	Ar A	136 a 138
71	Ar B	139 a 141
72	Ar C	139 a 141
73	Ar D	142 a 144
74	Ar E	142 a 144
75	Ar F	145 a 147
76	Ar G	145 a 147
77	Fogo A	148 a 150
78	Fogo B	148 a 150
79	Fogo C	151 a 153
80	Fogo D	151 a 153
81	Fogo E	154 a 156
82	Terra A	154 a 156
83	Terra B	157 a 159
84	Terra C	157 a 159
85	Terra D	160 a 162
86	Terra E	160 a 162
87	Cibernético A	164 a 166
88	Cibernético B	164 a 166
89	Cibernético C	167 a 169
90	Cibernético D	167 a 169
91	Duelista A (Aikidô)	170 a 172
92	Duelista B (Capoeira)	170 a 172
93	Duelista C (FE)	173 a 175
94	Duelista D (Kabaddi)	173 a 175
95	Duelista E (Karatê)	176 a 178
96	Dueslita F (Kung Fu)	176 a 178
97	Duelista G (Ninjitsu)	179 a 181
98	Duelista H (N. Esp.)	179 a 181
99	Duelista I (Savate)	182 a 184
100	Duelista J (Silat)	182 a 184

					
					
Ave Rapina	Cão	Cavalo	Gato	Cobra Const.	Cobra Ven.

					
					
Grocodilo	Elefante	Leão	Pantera	Tigre	Lobo

STREET FIGHTER

Guia do Circuito

QUERREIROS DE TODOS OS ESTILOS!

Guia do Circuito é um suplemento que aborda personagens de todos os estilos em vários níveis de desenvolvimento, sendo um recurso essencial para narradores!

Guia do Circuito contém:

- *Estatísticas de lutadores de todos os estilos em postos baixos, medianos e altos, para serem utilizados em campanha!*
- *Regras para criar mascotes!*
- *Fichas e miniaturas de mascotes para cenas de ação!*

Este suplemento deve ser usado em conjunto com Street Fighter: O Jogo de RPG.

