



SAMURAI SHODOWN

The title 'SAMURAI SHODOWN' is rendered in a bold, stylized font. The word 'SAMURAI' is positioned above 'SHODOWN'. A sword is depicted horizontally, passing through the letters of 'SAMURAI'. The sword has a silver blade and a hilt with a blue and gold diamond pattern. The text is filled with a gradient from red at the bottom to yellow at the top, outlined in white, and has a black drop shadow.

CAPITULO 1 - O MUNDO DE SAMURAI SHODOWN

CAPITULO 2 - DUELISTAS

CAPITULO 3 - FÚRIA

CAPITULO 4 - OS SAMURAI

CAPITULO 5 - NOVAS MANOBRAS

CAPITULO 6 - INIMIGOS

CAPITULO 7 - ADAPTAÇÃO

CAPITULO 8 - LOCAIS DE CONFLITO

CAPITULO 9 - CONSIDERAÇÕES FINAIS



SAMURAI SHODOWN

STREET FIGHTER RPG



Prólogo: A Lenda dos sete Samurais

Japão, Século XVII, Período Edo.

Havia sete Samurais, muito habilidosos, escolhidos para proteger o Japão das atrocidades. Eles eram: Haohmaru, Galford, Nakoruru, Charlotte, Wan Fu, Tam Tam e Amakusa Shiro Tokisada. No entanto, um deles traiu o pacto. Na verdade, uma deles; Amakusa.

Durante os conflitos, Amakusa pediu proteção ao seu próprio deus, e não a obteve, quase morrendo. Amakusa perdeu a fé em seu senhor e fez um pacto com o demônio Ambrosia. Ela obteve grande força e poder, e matou os outros seis Guerreiros Samurais de uma vez só. No entanto, de acordo com a lenda, os Samurais ressurgiriam 100 anos depois.

Japão, Século XVIII, Era Tenmei do Período Edo

E a lenda é realidade. Haohmaru, Galford, Nakoruru, Charlotte, Wan Fu e Tam Tam, todos os Guerreiros, recobram suas memórias de outras vidas e partem na busca uns dos outros para se unirem e derrotarem Amakusa de uma vez por todas. Todos, com exceção de Haohmaru.

Enquanto isso, Haohmaru vivia com sua mãe adotiva numa província, sem saber que tinha sido achado e que tinha um glorioso destino pela frente. Haohmaru trabalhava matando empecilhos (como um urso que matava os animais dos camponeses) e fazendo trabalhos duros (como carregar mercadorias, etc.). Num dia fatídico, Haohmaru se deparou com um ataque à sua aldeia. Haohmaru lutou contra os subordinados de Amakusa e, pela primeira vez, despertou toda a sua raiva e energia que só os Samurais escolhidos possuem. No entanto, Haohmaru não salvou sua mãe a tempo, e ela só pode contar sobre seu destino antes de morrer. E é nesse momento que Haohmaru se depara com os outros cinco Samurais, mas não acredita neles.

O que fazer agora? Como convencer Haohmaru a Lutar pelo Mundo?



CAPÍTULO I - O MUNDO DE SAMURAI SHODOWN

Aventuras de Samurai Shodown ocorrerão no mundo inteiro, do Japão até os Andes, mas concentradas no extremo oriente e no arquipélago japonês. Estamos no Século fim do século XVIII e início do XIX, não existem carros, aviões, satélites e outras tecnologias do mundo de hoje, mas diversas novas tecnologias e invenções começam a surgir como motores a vapor e diesel, explosivos potentes e a imprensa.

Existem muitos Clãs de Ninjas, Dojos de Karatê e Kung Fu, Escolas de Artes armadas, principalmente de Kenjutsu, a arte da Espada Samurai, que buscam honra e glória. Um mundo abundante em segredos místicos, perigos mundanos e sobrenaturais e vidas conturbadas, além de intrigas políticas por poder e prestígio no Japão, China, Europa e Américas.

Este é o mesmo cenário de Rurounin Kenshin, Vagabond, Ninja Scrolls, Basilisk e The Last Blade. É o cenário de aventura, intriga, honra e mistério de Samurai Shodown.



A série começa durante a fome de Tenmei no Japão, Século XVIII, que levou a uma depressão severa e caos em todo o país. Devastado com o sofrimento de seus compatriotas e a indiferença do Shogun à sua situação, o ex-general do Shogun Tokugawa e Daimyo, **Kyogoku Hinowanokami Gaoh**, encena uma rebelião em sua terra, Hinowa, contra o Shogun Tokugawa reinante. Ele também espera que sua revolta faça o próximo Shogun da linha sucessória, Yoshitora Tokugawa, perceber suas responsabilidades para com seu país. A guerra provocada pelo conflito atrai o interesse

de vários guerreiros. No final da guerra, Gaoh é derrotado e Yoshitora é conduzido como o novo Shogun.

Mais de uma década antes do início da série, **Shiro Tokisada Amakusa** (vagamente baseado na figura histórica), que já foi o líder de uma rebelião cristã, fez um pacto com uma entidade maligna chamada Ambrosia momentos antes de sua execução. Usando o corpo de Shinzo, um dos filhos de Hanzo Hattori, ele ressuscita dois anos após os eventos de Hinowa. Ele planeja se vingar daqueles que reinaram contra ele e deseja trazer Ambrosia para o reino mortal após sua libertação. Ele rouba um item sagrado, a Pedra de Palenke, do Inferno Verde, para obter o poder necessário para o ritual.

A atividade do feiticeiro inicia uma onda de fenômenos malignos em todo o mundo, estendendo-se do Japão à China, à Europa e à América, atraindo vários bravos guerreiros para a fonte das calamidades. Entre esses guerreiros está Haohmaru, um ronin, que recentemente deixou tutela de seu mestre, Caffeine Nicottine. Ele vê o cada adversário como uma chance de refinar sua esgrima. Uma sacerdotisa Ainu, Nakoruru, embora pacifista, pega sua lâmina para salvar a Mãe Natureza de mais dor. Embora vários lutadores tentem matar o demônio, esses dois têm sucesso em derrotá-lo, aparentemente matando-o no processo.

Meses depois, outro "demônio" surge no Japão. No entanto, ele não é parente de Amakusa ou Ambrosia. Ele é um homem chamado **Zankuro Minazuki**, um poderoso guerreiro que ganhou o rótulo de "demônio" por sua matança impiedosa de pessoas inocentes, vila após vila. Zankuro finalmente descobre o erro de seus caminhos e se retira para o uma vida de eremita, concordando apenas em matar guerreiros habilidosos em duelos. Uma das vítimas que ele poupou foi uma criança que Haohmaru encontra e cria. O nome da criança é **Shizumaru Hisame**, que busca vingança pelo assassinato de sua família sob as mãos de Zankuro. Ele sai com Haohmaru para testar sua força contra Zankuro, desafiando outros lutadores ao longo do caminho. Eventualmente, eles se encontram e duelam, Shizumaru sendo o vencedor. Embora Zankuro estivesse gravemente ferido, ele tenta desferir um golpe final apenas para ser derrubado pelos céus. Ele morre agradecendo o vencedor e seu corpo é sepultado.

A calmaria não dura muito, pois **Amakusa** reaparece e usa sua força para revivê-lo em um esforço para obter vingança. Para isso se apossa do guerreiro caído e o transforma em instrumento de destruição. Desta vez, o espírito de Amakusa é dividido em duas metades; o original, bom e justo; o outro, corrupto e ambicioso. Enquanto a metade má traz destruição ao Japão de Shimabara, a metade boa luta para restaurá-lo. O malvado Amakusa sequestra uma jovem kunoichi chamada Hazuki do clã ninja Kazuma. Hazuki é usada, por sua força vital especial e grande poder de Ki, pelo feiticeiro para controlar a sede de sangue de **Zankuro**. Seus irmãos, Kazuki e Sougetsu, correm para resgatá-la. Embora várias possibilidades de interpretação para o fim da batalha

possam ser imaginadas, oficialmente é dito que Kazuki foi bem-sucedido em matar o mal Amakusa e que Zankuro é finalmente derrubado e colocado para descansar por Sougetsu. Rotulados como nukenin, ou ninjas sem clã, por seu clã, Hazuki e Kazuki se escondem enquanto Sogetsu os deixa escapar. Sogetsu fingiu matar Kazuki para que o clã não vá atrás do irmão e da irmã.

Seis meses após este conflito, uma sacerdotisa possuída pelo demônio maligno, **Mizuki Rashojin**, emerge para enviar o mundo ao caos novamente. Mizuki, como um servo leal a Ambrosia de 1000 anos atrás, é despertado pelo mal da metade malévola de Amakusa. Seu despertar causa vários desastres mundiais e, embora seu espírito esteja desperto, ela ainda não ascendeu totalmente ao reino humano. Ela ataca as almas dos guerreiros azarados e usa os caídos para fortalecer os poderes dela e de Ambrosia. Para Isso ela usa a Pedra de Palenke e a Pedra de Tangêr. O "bom" Amakusa salva Haohmaru e outras almas virtuosas, mas ele também cai em ruína. Os guerreiros viajam para o próprio Inferno para lutar contra sua alma de Mizuki antes que ela ressuscite. Haohmaru e Nakoruru são capazes de fazer a jornada ao Inferno e parar Mizuki, selando-a no Makai (mundo dos demônios) após sua derrota.

Yuga, o Destruidor, outro ser originário do reino **Makai**, move-se para conquistar o mundo meio ano após a derrota de Mizuki. Vinte anos antes da ressurreição de Amakusa, ele entra no reino humano e rouba vários bebês do ventre da mãe e, usando seu poder, concede habilidades sobre-humanas a eles. Silenciosamente, reinsere as crianças que ainda não nasceram e espera que se tornem guerreiros sobre-humanos. Na idade adulta, ele aparece diante de todos eles e faz uma lavagem cerebral em todos eles para se tornarem seus escravos leais através de um show de marionetes mágico. Uma de suas vítimas é uma mulher misteriosa chamada Shiki, a contraparte feminina perfeita para o recipiente de Yuga. Yuga ordena que Shiki encontre a contraparte masculina perfeita, com a intenção de fundir os dois para sua eventual ressurreição. Haohmaru é selecionado, mas Yuga o subestima em sua batalha. Haohmaru o derrota e liberta Shiki de seu controle mental.

Um ano se passa e Yuga, melhor preparada, se revive. Com sua segunda aparição, Asura, um ser destrutivo (que causa estragos a fim de trazer "a unificação deste mundo e do Netherworld, o **Makai**") escapa de sua prisão do Netherworld. Yuga, percebendo a força de Asura, clona-o e cria seu leal servo Hanmen no Asura. Suas ordens são para recuperar Shiki e retornar para Yuga com ela. No entanto, ele se apaixona por Shiki e se volta contra seu mestre. Ambos os Asuras derrotam Yuga inteiramente e se fundem, deixando Shiki com uma criança. Ela deixa a criança aos cuidados de Haohmaru, sentindo-se indigna da maternidade.

CAPÍTULO II – DUELISTAS

ARMAS E MANOBRAS ARMADAS

Todos, ou melhor, quase todos, os personagens de Samurai Shodown lutam utilizando armar e aplicam algumas de suas Manobras com suas armas. Isso é indicado com "(NOME DA ARMA)" ou "STRIKE" após a Manobra. Na verdade, a Manobra funciona normalmente. Se a Manobra original não for de Foco, ela terá os Modificadores da Arma adicionados aos seus quando o lutador for aplicá-la. A Técnica da Arma é usada para calcular o Dano e também no lugar do pré-requisito principal (exemplo: como Soco em Dragon Punch), exceto para Manobras de Foco. Algumas Manobras podem ser aplicadas tanto com a arma quanto sem ela, e isso será indicado com "**NOME DA ARMA com STRIKE ou TOSS ou SHOT**".

Duelistas podem converter as manobras de seus estilos de combate desarmado em manobras STRIKE. Isso implica em ter os mesmos pré-requisitos em uma Técnica de Arma que se teria em Soco e Chute, assim como nas demais técnicas, e.g: Para que se possa aprender **Dragon Punch Strike** o duelista precisa ter **Técnica de Arma 4**, *Power Uppercut Strike*, **Esportes 1** e *Jump*.

Todo duelista tem acesso às manobras **JAB STRIKE, STRONG STRIKE, FIERCE STRIKE, BERSERK STRIKE, APARAR (PARRY) E DESARME (DISARM)** quando tem pelo menos 1 ponto de Técnica com uma Arma. No caso de **SHOT** e **TOSS** deve-se adicionar o nome da arma usada para disparar ou a arma que será arremessada.

Nome da Manobra	Velocidade	Dano	Movimento	Efeito
Jab Strike	+2 +Arma	-1 +Arma	+0 +Arma	Manobra Armada Básica.
Strong Strike	+0 +Arma	+1 +Arma	+0 +Arma	Manobra Armada Básica.
Fierce Strike	-1 +Arma	+3 +Arma	-1 +Arma	Manobra Armada Básica.
Bersek Strike	-2 +Arma	+4 +Arma	-1 +Arma	Manobra Armada Básica, Não pode ser Cancelada ou Abortada.
Parry / Aparar	+4 +Arma	Nenhum	Nenhum	Absorção Igual Técnica com Arma + Vigor. Manobra de ABORT
Disarm / Desarme	+1 +Arma	-	-1 +Arma	Teste: Força + Técnica armada X Força + Técnica armada. Número de Sucessos excedentes indicam a distância que a arma pode ser arremessada (Hexes).
Shot/Toss	+0 +Arma	+0 +Arma	+0 +Arma	Manobra Armada Básica. Armas de arremesso, de fogo e arqueria
Bloqueio	+4	-	Nenhum	Absorção igual Técnica Bloqueio + Vigor. Caso tenha bloqueado ganha +2 de velocidade no turno seguinte. Manobra de Abort.
Movimento	+3	-	+3	

ESTILOS DE DUELISTAS

Os estilos de combate dos **Duelistas** são bastante diversos e refletem a manobrabilidade de suas armas e o contexto cultural em qual foram desenvolvidos e sofisticados. Alguns estilos já tem uma tradição no treinamento com armas como é o caso do Aikido, Capoeira, Tai Chi Chuan, Baraqah, Forças Especiais, Kabaddi, Ler Drit, Karate Shotokan, Wu Shu, Kung Fu, Ninjutsu, Ninjutsu Espanhol, Savate, Silat e Muay Thai. No caso destes estilos é encorajado a transformação das manobras de Soco, Chute, Bloqueio e algumas de Apresamento, Esportes e Foco em manobras armadas (Strikes) em modo simples e direto.

Ex: Karate Shotokan irá se tornar o Estilo Shinkage-Ryu de Kenjutsu, então o Duelista terá a lista de manobras de Karate Shotokan para seu estilo armado, incluindo Lunging Punch Strike e Dragon Punch Strike entre outros; enquanto outro que escolheu a Lâmina de Wudang usaria a lista de Kung Fu para seu estilo armado, incluindo Dim Mak, Stepping Front Kick entre outros.

Alternativamente outros estilos podem ser desenvolvidos de modo a simular as capacidades dos lutadores em Samurai Shodown (ou outros jogos de luta com combate armado como as franquias *The Last Blade*, *Fatal Fury*, *Knuckle Heads*, *Guilty Gear*, *Red Earth*, *Breakers*, *Savage Reign*, *Eternal Champions*, *SoulCalibur*, *World Heroes*, *Toshinden*, *Mortal Kombat*, *Hellish Quart* e outras).



Segue abaixo uma sugestão de estilos de combate armado, essencialmente estilos de duelistas, baseados nas franquias citadas anteriormente, especialmente Samurai Shodown e seus personagens. Os estilos emulam o padrão geral dos personagens dos jogos e seus estereótipos históricos, e não se fixam a fidelidade histórica destes estilos ou suas analogias.

Eles são: **EMA, Fire, Ichi, Lightning, Mist, Mountain, Niten, Polearm, River, Steel, Wind e Wood**

EMA STYLE

Descrição:

Na Idade das Trevas e na Idade Média, a maioria dos guerreiros e soldados europeus vestiam armaduras e usavam escudo, usando armas de forma bruta. No entanto, com o passar do tempo e a transição da tecnologia bélica, as armaduras, escudos e armamentos tornaram-se mais leves e as técnicas mais refinadas, mas dominavam, principalmente, técnicas de lança, armas de haste, maça, martelos, machados, manguais e espadas. Com isso diversos estilos passaram a se desenvolver e ganhar identidade.

O EMA Style descreve a coletividade de formas de combate, táticas, estratégias com as diversas armas criadas e incorporadas de outras culturas, além de incluir formas mais antigas de combate gladiatorial e grego (e tridentes, redes, manoplas, espadas curtas, facões, entre outras, como armas).

Os praticantes estilos deste luta evoluem nessa arte de guerra com treinos práticos, diários e repetitivos. Sparrings e treinos quase-reais desenvolvem não só a habilidade com arma e , as vezes, escudos como também o conforto com as armaduras e o aprendizados de combinações e táticas de sucesso. Afinal, em batalha, não existe espaço para erros.

Escolas: Esgrima Inglesa, Portuguesa, Escocesa e Alemã; Armas de Guerras Europeias; Combate Gladiatorial; Espada e Escudo, Lança e Escudo; Maças e Martelos de Guerra; Espadas gigantes.

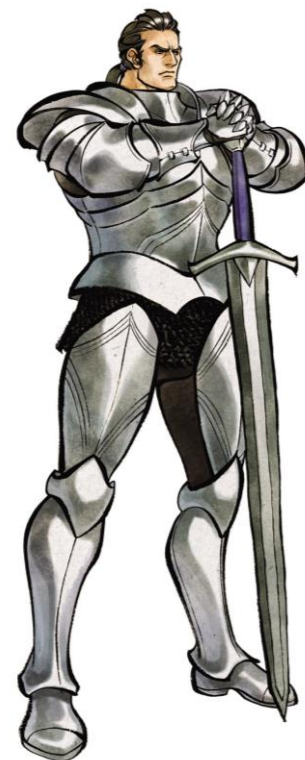
Membros: Qualquer um pode aprender o básico do EMA mas para dominá-lo torna-se uma soldado ou mercenário e treinar com disciplina militar é ideal. Servos, homens livres, mercadores, sacerdotes e nobres, todos buscam esse conhecimento marcial.

Conceitos: Soldados, Cavaleiros, Marinheiros, Mercenários, Gladiadores, Conquistadores

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Lema: *Treine 100 vezes. Treine 1.000 vezes. Treine tanto que a batalha seja mais fácil do que o treino.*



Exemplos de Lutadores: Ward

Lista de Manobras Armadas: Buffalo Punch (1), Spinning Backfist (1), Lunging Punch (3), Deflecting Punch (1), Fist Sweep (2), Ducking Fierce (1), Triple Strike (1), Flash Kick (4), Dashing Punch (5), Double Dread Kick (3), Push (1), Monkey Grab Punch (2), Brain Cracker (1), Spinning Clothline (5)

Lista de Manobras Gerais: Flying Knee Thrust (2), Foot Sweep (1), Displacement (2), Heel Stomp (1), Knee Basher (2), Double Hit Kick (1), Jumping Shoulder Butt (1), Head Butt (1), Head Butt Hold (1), Toughskin (2), Missile Refletion (1), Energy

Reflection (3), Toughskin (3), Psychokinetic Channeling (4), Bear Hug (2)

FLAME STYLE

Descrição:

O Flame Style desenvolveu um modo de atacar agressivamente a curta distância o oponente de modo a impedir que este possa estabelecer qualquer vantagem. São combinações de socos, chutes, chaves nas articulações, estrangulamentos, quedas, todos velozes, misturados com técnicas de golpe de armas curtas, mas fortes e rápidas.

As armas de escolha dos praticantes do Flame Style são aquelas que combinam seu manejar com técnicas desarmadas e até de combate a curtíssima distância. Facas, cassetetes, bastões leves, nunchako, tonfas, espadas curtas, manoplas, luvas com rebites, garras e mesmo objetos de oportunidades se tornam ferramentas de mutilação nas mãos de pessoas treinadas nesse estilo de opressora violência.

Embora soe paradoxal, alguns praticantes usam as ferozes manobras e estratégias para usar o Flame Style como um estilo de contra-ataque e supressão do adversário de forma veloz e com o mínimo de dano trocado entre os lutadores.



Escolas: Bando, Kali, Eskrima, Kobudo, Special Forces, Wing Chun, Lua

Membros: Este estilo tem praticantes bem diversificados. Eles surgem em todos os tamanhos e raças. Treinadores de Flame Style conseguem desenvolver as habilidades de praticamente qualquer pessoa, basta determinação.

Conceitos: Guerreiros, Mercenários, Monges, Guarda-costas,
Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Lema: *Sempre presuma que seu oponente será maior, mais forte e mais rápido do que você; para que você aprenda a confiar na técnica, no tempo e no ritmo, em vez da força bruta.*

Exemplos de Lutadores: Nakoruru; Kazuki; Enja; Sugoroku.

Lista de Manobras Armadas: Triple Strike (1), Double Hit Kick (1), Dragon Punch (4), Lunging Punch (3), Spinning Backfist (1), Elbow Smash (1), Monkey Grab Punch, Dashing Punch (5), Hundred Hand Slap (5), Brain Cracker (1), Spinning Knuckles (4), Hurricane Kick (4)

Lista de Manobras Gerais: Knee Basher (2), Suplex (1), Pin (3), Improved Pin (3), Grappling Defense (3), Double Hit Kick (1), Foot Sweep (1), Flying Knee Thrust (2), Aiki Throw (2), Aiki Takedown (2), Stepping Front Kick (4), Regeneration (4), Toughskin (3), Dislocate Limb (2), Breakfall (1), Maka Wara (4), Air Suplex (2), Disarming (1), Breakfall (1), Sleeper (2)

ICHI STYLE

Descrição:

O estilo Ito foi desenvolvido naturalmente através de inúmeras batalhas duras e reflexão analítica e pragmática acerca de cada uma delas, como tal, difere muito dos estilos mais sistemáticos. O praticante deve constantemente se esforçar para melhorar suas técnicas enquanto vive até sua última respiração, em uma evolução infinita. A arma de escolha é a Espada, em geral a Katana, mas ocasionalmente pode variar (Tachi, Nodaichi, Zanbatou, e em casos incomuns, espadas não-nipônicas)



Isso o levou ao desenvolvimento de sub-estilos com identidades únicas: Concentração em ataques verticais, foco em investidas de perfuração, bases diferentes, ritmos de alternância entre ataque/defesa peculiares, manobras de captura corpo-a-corpo e derrubada, táticas para mover-se e atacar rapidamente quando confrontado com armas de disparo de projéteis e etc, mas essência continua: Testar, Avaliar, Aprender e Melhorar.

As práticas com a espada e com o estudo da batalha impelem nos praticantes a necessidade enxergar seu interior mental e espiritual, de meditar. Alguns lutadores aprender a usar poderes místicos com parte unificar Espada e Espírito. Esse processo é indispensável para o desenvolvimento do praticante: Unir espada, técnica, corpo, mente, alma e oponente. Só existe uma única coisa: a batalha.

Escolas: Yagyu Shinkage-ryu; Shinden-ryu; Rishin-ryu; Itto-ryu; Chujō-ryu; Kamyia Kashin



Membros: Qualquer um que consiga empunhar uma espada pode vir a treinar o Itto Style. Porém, somente a pouquíssimos alunos são ensinados os mais secretos movimentos com espada do estilo, sendo muito fechado para pessoas de fora da Escola.

Conceitos: Samurais, Kensai, Yojimbo, Assassinos, Filósofos, Kubikiris,

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Lema: *Uma única Espada dá origem a 10.000 Espadas.*

Exemplos de Lutadores: Haohmaru; Genjuro; Zankuro; Amano; Kaede, Keiichiro; Kojiroh; Kouryu

Lista de Manobras Armadas: Reverse Front Kick (2), Dragon Punch (4), Buffalo Punch (1), Fist Sweep (3), Dashing Punch (4), Dashing Uppercut (1), Flaming Dragon Punch (4), Hyper Fist, Knife Hand Strike (3), Turn Punch (5), Double Hit Kick (1), Lion Rush Attack (5), Shuto (3)

Lista de Manobras Gerais: Brain Cracker (1), Balance (2), Chi Kung Healing (4), Fireball (3), Improved Fireball (4), Flying Fireball (2), Backroll Throw (1), Stunning Shout (2), Zen no Mind (2), Missile Deflection (1), Telepathy (3), Psychokinetic Channeling (4)

LIGHTNING STYLE

Descrição:

Esta é a técnica da espada de Yoriioshi, que foi transmitida aos samurais da província de Hizen por gerações e também é chamada de "técnica da espada Minamoto-ryu" por causa de seu nome familiar. Diz-se que a essência foi dividida em vários livros misteriosos, e uma teoria é que não apenas a técnica de esgrima, mas também pode ser aprendido o método de cortar todo e qualquer material, e obviamente matar com apenas um golpe limpo. Muitas das histórias heróicas deixadas pelos espadachins que dominaram a esgrima veloz e precisa ecoam como mito e lenda. O estilo baseia-se em acompanhar e manejar a espada com velocidade quase sobre-humana, movimentos rápidos dos pés que encurtam distâncias e precisão mortal em cortes poderosos.



Esta escola, que evoluiu cultivando e refinando o espírito, exige habilidade no domínio místico tanto no manuseio do espírito quanto no manuseio da espada. Diz-se que aqueles que desejam os três segredos do estilo, sob os nomes de "neve", "lua" e "flor", dedicam todos os seus próprios esforços e sempre encontram uma situação limítrofe, um destino heroico e cruel. - A técnica da espada passada por uma Divindade ou por Espíritos - Será?.

Escolas: Shinmei Muso Battoujutsu-ryu, Iaijutsu-ryu, Minamoto-ryu, Tameshigiri- Jutsu, Suio-ryu Iai, Hayashizaki-ryu Iai, Zatoichi

Membros: Praticantes são escolhidos dentre os jovens mais promissores por um mestre, são treinados noite e dia desde crianças para se tornarem herdeiros do estilo, não só guerreiros. Pouquíssimos são aqueles que decidem treinar e são aceitos de forma automática.

Conceitos: Kensai, Eremitas, Samurai, Assassinos, Ex-assassinos, Testadores de Espada.

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Lema: *Minha lâmina vive na velocidade do pensamento e no sopro da vida.*

Exemplos de Lutadores: Ukyo; Yumeji; Shizumaru; Moriya,

Lista de Manobras Armadas: Dragon Punch (5), Lunging Punch (1), Elbow Smash (1), Ducking Fierce (1), Dashing Punch (4), Hyper Fist (4), Turn Punch (4), Double Hit knee (1), Tiger Knee (4), Diving Hawk (4), Displacement (2), Forward Flip Knee (2), Flying Punch (4)

Lista de Manobras Gerais: Esquives (1), Wall Spring (1), Telepathy (2), Mind Reading (3), Fireball (4), Flying Fireball (2), Chi Kung Healing (4), Chi Push (3), Zen no Mind (3), Light Feet (3), Energy Reflection (3), Foot Sweep (1), Disengage (1), Psychokinetic Channeling (4)

MIST STYLE

Descrição:

Os clãs de shinobis japoneses, espiões chineses e sociedades secretas pelo mundo desenvolveram estilos marciais voltados a combinação do uso várias armas, habilidades e equipamentos de espionagem e assassinato, combate corpo-a-corpo, truques mentais, táticas e habilidades sobrenaturais para realizar suas missões com eficiência máxima e chance reduzida de captura. Como diversas escolas de clã existiam, vários sub-estilos e variantes se originaram e evoluíram.



O Mist Style é um estilo que se baseia em combinar técnicas e táticas que deixam um oponente confuso, desequilibrado e com pouca ou nenhuma oportunidade de recuperar-se e contra-atacar. Para isso misturam golpes armados, uma ampla gama de chutes, agarrões, chaves, além de técnicas acrobáticas. Certas habilidades místicas, de furtividade e de mentalismo são ensinadas e treinadas, tendo como objetivo desorientar e enganar o adversário, permitindo submissão ou fuga.

A escolha de armas é ampla (espadas, shuriken, facas, kunais, foices, bastões, correntes, kusari-kama, shikomi-zue, garras retrateis, lâminas de arremesso e mesmo armas bizarras ou únicas) e sua seleção reflete o estilo do clã e do próprio duelista. Somam-se as armas todo e qualquer artefato ou ferramenta úteis no combate (bombas de fumaça, agulhas envenenadas, estranguladores, estrepes e até explosivos).

Escolas: Clãs Praticantes de Ninjutsu (Koga, Iga, Fuuma, Takeda, Shiranui, Kisaragi, Lin Kuei, Shirai), Cultos de Assassinos, Sociedades Secretas.

Membros: Você não escolhe um local para treinar, você nasce dentro dele. A maioria dos praticantes faz parte de organizações que treinam famílias e seus descendentes por décadas ou séculos. Eventualmente algum de fora pode ser a aceito se demonstrar habilidades especiais. Às vezes alguns membros vem do submundo do crime buscando uma nova chance.

Conceitos: Ninjas, Espiões, Assassinos, Justiceiros, Tengu

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Lema: *Neste mundo, onde quer que haja luz - também há sombras. Enquanto existir o conceito de vencedores, também deve haver perdedores. O desejo egoísta de querer manter a paz causa guerras, e o ódio nasce para proteger o amor.*

Exemplos de Lutadores: Hanzou; Galford; Zantetsu; Yashamaru; Earthquake

Lista de Manobras Armadas: Boshi Ken (2), Shikan Ken (3), Knife Hand Strike (3), Double Hit Knee (1), Shuto (2), Flying Heel Stomp (3), Flying Punch (4), Forward Flip Knee (2), Wounded Knee (2), Dim Mak (5)

Lista de Manobras Gerais: Missile Reflection (1), Handstand Kick (1), Slide Kick (2), Backflip Kick (1), Wall Spring (1), Ghost Form (4), Death's Visage (2), Dislocate Limb (2), Speed of the Mongoose (3), Shrouded Moon (1), Sleeper (3), Choke Throw (2), Backflip (2), Tumbling Attack (4), Disengage (1) Drunken Monkey Roll (1), Leech (3), Pin (4), Hair Throw (2), Chi Kung Healing (4)

MOUNTAIN STYLE

Descrição:

As armas pesadas e de duas mãos usadas por este estilo compõem tanto sua fortaleza quanto de ofensiva. Golpe após golpe, mediados por mudanças de postura e do centro de gravidade, permite que seu usuário compense o peso da lâmina e, de fato, para usá-la para fazer a transição rápida para outro bloqueio ou ataque, confundindo um oponente e quebrando sua guarda. Combinação de golpes pesados, resistência a ataques do adversário, agarrões e abalroadas maximizam os ferimentos nos oponentes e permitem manter uma grande pressão ofensiva.

Quando na defensiva, golpes poderosos feitos com toda a confiança e orgulho do portador por trás deles são poderosos o suficiente para quebrar pedregulhos e podem transformar instantaneamente uma batalha perdida em uma vitória triunfante.

Pode-se enganar ao pensar que o estilo necessário para balançar esta espada é todo o poder, no entanto, na verdade é bastante sutil. O grande peso da lâmina pode ser usado tanto para ataque quanto para defesa, enquanto pequenas mudanças na postura do portador permitem movimentos gigantes com movimento mínimo.



Escolas: Campos de Treino Brutais, Estilos focados em Força e Resistência.

Membros: Apenas indivíduos com espírito e corpos capazes de suportar dor e exaustão aprendem o Mountain Style. Enquanto muitos jovens começam a estudar com um treinador mais experiente, os rigores do estilo tendem a desencorajar mesmo os mais dedicados.

Conceitos: Soldados, Invasores, Bárbaros, Nobres, Selvagens, Gladiador, Fortão de Circo

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Lema: *Resistência e Força são as colunas do Prédio da Guerra. Parta as colunas dos adversários para vencê-los!*

Exemplos de Lutadores: Nienhalt Sieger; Kusaregedo; Darly Dagger; Juzoh; Setsuna; Shigen

Lista de Manobras Armadas: Buffalo Punch (1), Shockwave (3), Ax Kick (2), Foot Sweep (1), Turn Punch (5), Spinning Foot Sweep (1), Spinning Clothline (4), Turbo Spinning Clothline (2), Double Dread Kick (4), Flash Kick (4), Stomach Pump (3)

Lista de Manobras Gerais: Toughskin (2), Head Butt (1), Head Butt Hold (1), Maka Wara (3), Jumping Shoulder Butt (1), Air Throw (2), Neck Choke (1), Face Slam (2), Pile Driver (3), Air Smash (1), Thunderstrike (2), Pin (4), Flying Head Butt (2)

NITEN STYLE

Descrição:

O estilo de luta em geral apresenta uma espada longa (katana, sabre, espada longa) emparelhada com uma mais curta (adaga, wakizashi ou espada curta), e requer força e habilidade para empunhar de forma eficaz (combinações menos comuns podem incluir Machados/Adagas ou mesmo Duas Espadas Gêmeas). Um golpe forte pode virar a maré da batalha de uma só vez, enquanto combinações que utilizam ambas as armas não deixam aberturas para um inimigo explorar. Alternar velozmente defesa, ataque, evasão e aproximação requerem dos praticantes estudos profundos de estratégia e táticas avançadas.

As armas podem ser usadas remover as defesas de uma oponente, aparadas e contra ataques relâmpago e avanços incrivelmente rápidos podem reduzir a distancia e empalá-los, e saltos altos podem ser usados para atacá-los de cima. Com uma gama tão ampla de movimentos, o que é um adversário pode fazer?



Escolas: Niten-Ichi ryu, Tenshin-Shinto ryu, Esgrima Francesa e Italiana.

Membros: Antes que possam ter esperanças em ser aceito por um treinador, pretendentes precisam mostrar alguma habilidade em coordenação e perspicácia tática. Então serão peneirados continuamente para eliminar os indesejáveis. Alguns poucos sortudos que restam são aceitos para o treinamento.

Conceitos: Kensai, Samurais, Piratas, Conselheiros, Filósofos, Peregrinos.

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Lema: *A estratégia é o ofício do guerreiro. – Miyamoto Musashi*

Exemplos de Lutadores: Jubei; Ocha-Marú; Yashitora; Shiki; Myamoto Musashi

Lista de Manobras Armadas: Dragon Punch (4), Fist Sweep (3), Monkey Grab Punch (2), Flaming Dragon Punch (5), Triple Strike (1), Spinning Back fist (1), Spinning Knuckles (3), Deflecting Punch (1), Double Hit knee (1), Hundred Hand Slap (4), Double Dread Kick (4), Lion Rush Attack (4)

Lista de Manobras Gerais: Regeneration (2), Balance (3), Fireball (4), Improved Fireball (3), Telepathy (3), Mind Reading (3) Stunning Shout (3), Zen no Mind (3), San He (3), Missile Deflection (1), Energy Reflection (3), Psychokinetic Channeling (4)

POLEARM STYLE

Descrição:

O estilo foca no uso de armas longas e que tenham como vantagem a distância para o e seu controle. Entre elas estão bastões, cajados, lanças, piques, grandes foices, naginata, nagimaki e alabardas de todos os tipos e constituições.

Os movimentos e golpes por este estilo de luta tem um longo alcance, mas pode responder de forma competente a ataques inimigos visam controlar a o alcance, distância e a posição do adversário, por vezes encurralando-o, e em outras, o mantendo longe. Além disso, o grande número de movimentos defensivos disponíveis torna os praticantes difíceis de derrubar. Ao controlar magistralmente seu centro de gravidade, o lutador é capaz de realizar movimentos tão poderosos quanto graciosos.

Enquanto lutam, esses lutadores alternam entre golpear pesadamente com a arma e maneja-la como um graveto sem peso, colocando o adversário sempre em dúvida sobre de onde e como o próximo ataque virá. O uso de golpes que empurram, derrubam e desarmam juntam-se a tática para acuar, restringir e ganhar controle sobre o oponente.

Vários lutadores do estilo tem treinamento profundo em meditação e controle do corpo como meio de melhor a calma necessária para controlar o combate, e por vezes desenvolvem habilidades místicas e quase sobrenaturais.



Escolas: Sojutsu, Naginatajutsu, Hozoin-ryu, Qiang

Membros: Não há impeditivos que impeçam o treino no Polearm Style, qualquer um minimamente capaz pode fazê-lo e instrutores do básico são até abundantes. Porém, conhecer e aprender elementos complexos do estilo requer tempo, estudo, repetição e alguém para guiar nesse caminho, um treinador verdadeiro. Esses são raros.

Conceitos: Soldados, Samurai, Monges, Onnabugueisha, Generais, Caçadores de Demônios.

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Lema: *Pode ser uma lança para perfurar. Pode ser um naginata se cortar. Pode ser um bastão para esmagar. Em qualquer caso, nunca falhe em atingir o alvo.*

Exemplos de Lutadores: Kyoshiro; Gaoh; Yuki

Lista de Manobras Armadas: Dashing Punch (5), Dashing Upper (1), Lightning Leg (4), Great Wall of China (4), Lunging Punch (2), Foot Sweep (1), Shikan-Ken (3), Spinning Foot Sweep (1), Ax Kick (3), Double Hit Kick (1), Spinning Clothline (3), Turbo Spinning Clothline (3), Double Dread Kick (4), Push (1)

Lista de Manobras Gerais: Handstand Kick (1), Tigh Press (2), Stunning Shout (2), Slide Kick (2), Fireball (4), Yoga Flame (4), Thunderstrike (2), Jumping Shoulder Butt (1), Telepathy (2), Mind Reading (3), San He (3), Maka Wara (4)

RIVER STYLE

Descrição:

Este estilo de luta faz uso de golpes velozes realizados por armas rápidas e precisas. Cada balanço flui suave e elegantemente como uma dança coreografada enquanto perfuram, curtam e cutucam os pontos fracos nas defesas inimigas.

A escolha de armas reflete a essência fluida dos movimentos do estilo, incluindo armas usadas em uma só mão e que permitam ataques de avanço e recuo além de defesas e repostes velozes (Rapieras, floretes, sabres, jian, bastões leves, facas e garras retráteis).

Os ataques perfurantes e cortantes, habilidades atléticas de manobrabilidade, tanto no ataque quanto na defesa, requerem estudo por serem difíceis de dominar. Somente aqueles com força, velocidade, habilidade e intensa concentração têm o necessário para utilizar todo o repertório do estilo no calor da batalha. Só assim poderão ver o verdadeiro potencial dessa dança fluida e mortal.

Escolas: Esgrima Francesa e Italiana, Wu Shu, Kung Fu

Membros: Se tem algo que é comum entre os praticantes é a persistência e a fixação em detalhes, e é isso que se espera de alunos do River Style. Repetições para extirpar erros, aprendizagem de combinações praticadas 10.000 vezes. Um estilo de perfeccionistas.

Conceitos: Nobre, Salteador de Estrada, Mosqueteiro, Monge Guerreiro, Conquistadores, Piratas.

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Lema: *Minha arma é extensão do meu corpo e meu corpo flui, atravessa, circunda e supera. Você é apenas uma pedra no meio do fluxo do meu rio*

Exemplos de Lutadores: Charlotte; Shinnosuke.

Lista de Manobras Armadas: Knife Hand Strike (3), Lunging Punch (2), Dashing Punch (4), Dashing Upper (1), Displacement, Hundred Hand Slap (5), Duking Fierce (2), Shikan-Ken (1), Dragon Rush Attack (4), Double Hit Knee (1), Stepping Front Kick (3), Deflecting Punch (1), Cannon Drill (4), Rekka Ken (5), Flash Kick (4), Dim Mak (4)

Lista de Manobras Gerais: Brain Cracker (1), Drunken Monkey Roll (1), Forward Flip Knee (3), Backflip (3), Breakfall (1), Wall Spring (1), Balance (2), Zen no Mind (3), Backroll Throw (1), Light Feet (4), Chi Kung Healing (4), Psychokinetic Channeling (4)



STEEL STYLE

Descrição:

Armas incomuns empunhadas em ambas as mãos e movimentos bizarros e erráticos tornam este estilo mortal e imprevisível em igual medida. O estilo faz uso máximo da flexibilidade, agilidade e atletismo do lutador em conjunto às armas exóticas e/ou em duplas. As armas podem ser facões, foices, tonfas modificadas, clavas, discos laminados, facas, chicotes de aço, luvas-garras e tudo aquilo que se pode imaginar como ferramentas de dor e ferimento.



Seus praticantes podem lançar ataques poderosos de costas, enquanto saltam ou rolam, seus corpos se contorcem e giram de maneira que são totalmente impensáveis para a maioria dos lutadores comuns. Adaptação e surpresa são os elementos principais do Steel Style, e a combinação única de armas com acrobacias transforma o lutador em um tornado de ataques mortais.

Este estilo ainda utiliza o ambiente (paredes, teto, colunas) para ampliar ainda mais sua variação de ataques, escalando e quicando, para lançar combinações ferozes. Qualquer um bombardeado pelas muitas técnicas temíveis desse estilo logo se verá oprimido pelas diversas formas de ataque. Vários lutadores incorporam poderes místicos estranhos e únicos a seu arsenal.



Escolas: Krabi Krabong, Eskrima, Maculelê, Kalaripayattu, Kali

Membros: Diversidade dos praticantes reflete a adaptabilidade do estilo Steel: todos os tipos corporais, características físicas, mentais e suas armas de preferência serão aceitos. Ganhar a habilidade de deslocar-se ágil e velozmente fará a diferença para todos.

Conceitos: Selvagens, Cultistas, Alquimistas, Dançarinos, Artistas circenses, Assassinos.

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Lema: *A Vida é instinto, a Vida é mudança, a Vida é a natureza em movimento. Eu serei a vida me adaptando organizadamente a cada momento.*

Exemplos de Lutadores: Tam Tam; Basara; Gennan, Iroha; Mukuro; Shikyoh

Lista de Manobras Armadas: Double Hit Knee (1), Double Hit Kick (1), Spinning Clothline (3), Turbo Spinning Clothline (2), Spinning Backfist (1), Spinning Knuckles (3), Cartwheel Kick (3), Lion Rush Attack (4), Deflecting Punch (1), Reverse Frontal Kick (1), Lightning Leg (3)

Lista de Manobras Gerais: Diving Hawk (4), Thunderstrike (2), Drunken Monkey Roll (2), Light Feet (4), Air Throw (2), Rolling Attack (3), Vertical Rolling Attack (3), Balance (3), Cobra Charm (3), Backflip Kick (3), Forward Backflip Kick (2), Musical Accompaniment (1), Missile Reflection (1), Slide Kick (2), Fireball (4), Improved Fireball (4), Inferno Strike (5), Psychokinetic Channeling (4), Extendible Limbs (4)

WIND STYLE

Descrição:

O Wind Style se baseia em manter seus inimigos afastados com suas várias habilidades de tiro, arremesso e projéteis de energia mística, e se defender em combate a curta distância o suficiente para escapar, manobrar rapidamente pelo campo de batalha e ganhar distância e reiniciar a torrente de projéteis. Dito assim parece algo simples e mundano, porém, o treino no estilo se dá através de profunda meditação, infindáveis horas de masterização em acurácia e precisão com suas armas e condicionamento físico para sempre se manter móveis e esquivos.

As armas de escolha para o praticante variam muito: Arcos de todos os tipos e tamanhos, facas de arremesso, machadinhas, dardos, azagaias, bestas, chakrams, bumerangues e etc. Mais raramente podem incluir objetos místicos e relíquias (e talvez até novas tecnologias) que disparam energia chi/ki/prana/kundalini ou chamas/eletricidade/ondas sonoras.

Os praticantes do Wind Style usam suas técnicas físicas em harmonia com habilidades místicas em combate e duelos, mas seu controle sobre as artes místicas não se estende a encantamentos poderosos ou maldições sombrias. Em vez disso, eles empregam “truques” simples focados em ganhar vantagens (mobilidade, espadas, cura) ou atacar a distância (um arsenal invejável e diverso), e associadas as suas habilidades básicas de combate, se transformam em arsenal de poderosas ferramentas.



Escolas: KyuJutsu, Artes Místicas, Arquerismo, Soul Power

Membros: Tradicionalmente, apenas aqueles que já demonstraram um bom nível de disciplina e autocontrole, além de testada habilidade em armas a distância, podem receber aulas. Entretanto, os melhores alunos ainda são aqueles que demonstram o maior autocontrole e maior capacidade de concentração.

Conceitos: Sacerdotes, Arqueiros, Juizes, Exorcistas, Guerreiros Sagrados, Feiticeiros, Arremessadores de faca.

Chi Inicial: 5

Força de Vontade Inicial: 2

Lema: *Você não pode ferir o que não puder tocar. Eu posso te atingir a distância. Você perdeu!*

Exemplos de Lutadores: Cham Cham; Nicottine; Mina; Rimururu; Wu-Ruixiang; Akari

Lista de Manobras Armadas (Shot/Toss): Double Hit Kick (1), Lightning Leg (3), Wounded Knee (2), Shikan-ken (1), Boshi-ken (2), Dim Mak (4), Great Wall of China (5), Heart Punch (2), Shuto (2), Knife Hand Strike (2).

Lista de Manobras Gerais: Thunderstrike (1), Flying Heel Stomp (3), Wall Spring (1), Backflip (2), Disengage (2), Chi Kung Healing (3), Missile Reflection (1), Energy Reflection (2), Fireball (3), Improved Fireball (3), Flying Fireball (2), Balance (2), Levitation (3), Yoga Teleport (5), Heel Stamp (2), Inferno Strike (5), Drunken Monkey Roll (1)

WOOD STYLE

Descrição:

O Wood Style é sobre diversidade, explorar e ampliar seus pontos fortes, e reduzir seus pontos fracos, física, mental e espiritualmente. O estilo é um dos mais "internos", com diversos feitos oriundos da meditação e desenvolvimento de habilidades místicas, embora equilibre golpes armados, golpes desarmados, defesas, contra-ataques, *grappling* e monobrabilidade. Este aspecto plural confere a seus praticantes a capacidade de serem adaptáveis e surpreenderem os adversários.

Os poderosos segredos das lutas marciais se originaram nos recantos mais isolados da antiga Índia. Monges que dedicaram suas vidas à meditação, yoga e aos exercícios mentais do Budismo Dhyana desenvolveram poderes físicos e mentais extraordinários.

Dizia-se que eles podiam atravessar paredes, deter o batimento de seus corações durante horas e realizar diversos outros feitos sobre-humanos. Afortunadamente, para poder adquirir estas habilidades, os monges precisavam alcançar um estado de tranquilidade mental tão elevado que eles raramente usavam habilidades de modo violento — exceto para se defender.

Estudiosos das artes marciais assinalam o ano de 527 D. C. como o início das artes marciais chinesas, pesadamente influenciadas pelas praticas monásticas indiana. Neste ano, um monge indiano chamado Ta Mon veio ao primeiro templo Shaolin na província de Hunan, na China. Ta Mon descobriu que os monges do Templo eram fisicamente fracos. Ele conduziu prática de condicionamento físico entre os monges que, um dia, levou às artes marciais. Praticantes se concentraram na energia interior do Chi/Ki/Prana/Kundalini, usando esta energia para produzir golpes devastadores, defesas impenetráveis, cura miraculosa e saltos subhumanos.

Ao longo dos séculos, a prática do Wood Style se espalhou por templos, sectos secretos, dinastias familiares e exércitos da China e além, chegando até Okinawa, Japão, Indonésia e Malásia. Muitos templos, mestres, eremitas e lutadores desenvolveram seus próprios sub-estilos de Wood Style.

Escolas: Kung Fu, Silat, Kalaripayattu, Kobudo

Membros: Alunos de todos os tipos serão aceitos, pois serão fisicamente condicionados e, ao mesmo tempo, a aprender os meandros do corpo humano, ensinamentos místicos e táticos - para se tornarem guerreiros de corpo, mente e alma.

Conceitos: Monges, Sacerdotes, Soldados, Eremitas, Peregrinos, Filósofos, Curandeiros

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Lema: *Todos sabem o caminho; poucos realmente o percorrem.*

Exemplos de Lutadores: Wan Fu; Soegetsu; Suija; Gaira; Taizan; Lee Rekka, Liu Yunfei



Lista de Manobras Armadas: Dragon Kick (5), Lightning Leg (3), Great Wall of China (4), Foot Sweep (1), Deflecting Punch (1), Whirlwind Kick (4), Dim Mak (4), Rekka Ken (5), Brain Cracker (1), Monkey Grab Punch (1), Triple Strike (1), Lunging Punch (1), Stepping Front Kick (3)

Lista de Manobras Gerais: Wall Spring (1), Drunken Monkey roll (1), Balance (3), Zen no Mind (2), Chi Kung Healing (3), Fireball (4), Imp. Fireball (4), Regeneration (2), Hair Throw (2), Pin (3), Hundred Hand Slap (4), Air Suplex (2), Handstand Kick (1), San He (2), Regeneration (2), Telepathy (2), Mind Reading (3), Double Hit Kick (1), Toughskin (3), Energy Reflection (2), Suplex (1), Foot Sweep (1), Flying Fireball (2), Extendible Limbs (5), Flying Body Spear (3), Dim Mak (5).

MANOBRAS COMUNS COM ARMAS ou STRIKES COMUNS

Buffalo Punch (2)
Ducking Fierce (3)
Elbow Smash (3)
Heart Punch (3)
Haymaker (2)
Knife Hand Strike (5)
Lunging Punch (3)
Monkey Grab Punch (3)
Power Uppercut (1)
Shockwave (4)
Spinning Back Fist (2)
Spinning Knuckle (4)
Triple Strike (2)

Widowmaker (1)
Backflip Kick (4)
Cartwheel Kick (4)
Double-Hit Kick (2)
Double-Hit Knee (2)
Flash Kick (5)
Foot Sweep (2)
Forward Backflip Kick (3)
Forward Flip Knee (4)
Handstand Kick (2)
Heel Stamp (3)
Reverse Frontal Kick (3)
Spinning Foot Sweep (2)

Wounded Knee (3)
Deflecting Punch (2)
Maka Wara (5)
Aparar / Parry (1)
Brain Cracker (2)
Push (2)
Stomach Pump (4)
Smash Weapon (2)
Tumbling Attack (5)
Flying Head Butt (3)
Flying Heel Stomp (4)

MANOBRAS COMUNS DESARMADAS

Soco

Buffalo Punch (2)
Ducking Fierce (2)
Ear Pop (3)
Elbow Smash (2)
Haymaker (2)
Head Butt (2)
Knife Hand Strike (5)
Lunging Punch (3)
Monkey Grab Punch (2)
Power Uppercut (1)
Shockwave (4)
Spinning Back Fist (2)
Spinning Knuckle (4)
Triple Strike (2)
Widowmaker (1)

Chute

Backflip Kick (4)
Cartwheel Kick (3)
Double-Hit Kick (2)
Double-Hit Knee (2)
Flash Kick (5)
Flying Knee Thrust (2)
Flying Thrust Kick (5)
Foot Sweep (2)
Forward Backflip Kick (3)
Forward Flip Knee (4)
Handstand Kick (2)
Heel Stamp (3)
Reverse Frontal Kick (3)
Slide Kick (3)
Spinning Foot Sweep (2)
Wounded Knee (3)

Bloqueio

Deflecting Punch (2)
Energy Reflection (4)
Kick Defense (1)
Maka Wara (5)
Missile Reflection (2)
Punch Defense (1)

Apresamento

Air Throw (3)
Air Suplex (3)
Arm/Wrist Lock (3)
Back Roll Throw (2)
Bear Hug (3)
Brain Cracker (2)
Choke Throw (3)
Disarming (3)
Disengage (4)
Eye Rake (2)
Face Slam (5)
Flying Tackle (2)
Grappling Defense (5)
Hair Throw (3)
Head Bite (3)
Head Butt Hold (3)
Improved Pin (4)
Knee Basher (3)
Neck Choke (3)
Pile Driver (4)
Pin (5)
Push (2)
Sleeper (5)
Suplex (2)
Thigh Press (3)

Throw (1)

Esportes

Air Smash (2)
Backflip (4)
Breakfall (2)
Flying Body Spear (4)
Flying Head Butt (3)
Flying Heel Stomp (4)
Jump (1)
Jumping Shoulder Butt (2)
Kippup (1)
Light Feet (5)
Rolling Attack (5)
Tumbling Attack (5)
Vertical Rolling Attack (4)
Wall Spring (2)

Foco

Acid Breath (4)
Cobra Charm (4)
Fireball (5)
Ice Blast (4)
Mind Reading (4)
Musical Accompaniment (2)
Psychokinetic Channeling (5)
Regeneration (3)
Repeating Fireball (4)
Shock Treatment (4)
Sonic Boom (4)
Stunning Shout (4)
Telepathy (3)
Toughskin (4)
Zen No Mind (4)

ARMAS

- Tipos

Os tipos de Armas estão refletidos nas **Técnicas** apropriadas a seu uso adequado em combate. Ter pelo menos 1 ponto em uma Técnica de arma possibilita o Duelista utilizar todas as manobras básicas com aquele tipo de arma. O número de Técnicas de armas tende a aumentar durante o curso de uma crônica de Samurai Shodown através de contato com adversários oriundos de culturas marciais diferentes.

Essas Técnicas incluem:

- *Machados*
- *Arcos / Bestas*
- *Armas de Impacto*
- *Correntes/Chicotes*
- *Cabos Conectados*
- *Armas de Fogo*
- *Armas Pesadas e Explosivos*
- *Facas*
- *Lanças*
- *Bastões*
- *Espadas*
- *Armas de Arremesso*
- *Escudos*
- *Armas Ocultas*

MACHADOS

Isto inclui qualquer arma parecida com os machados convencionais, desde machados medievais, de campo e até pequenos, usados em alguns estilos de Kung Fu. Dependendo do tamanho da arma, pode ser arma de uma ou duas mãos. Ex: Machadinha, Machado de Batalha, Kama, Foice.

ARMAS DE IMPACTO

É qualquer arma para bater repetidamente num oponente. Elas podem ser elaboradas e lindamente decoradas, ou ainda rochas ou pedaços de madeira caídos no chão. Dependendo do tamanho podem ser armas de uma ou duas mãos. Ex: Cassetete, Maça, Martelo de Guerra, Taco de Baseball.

ARCOS / BESTAS

Arcos não são permitidos dentro do ringue, mas podem ser usados em torneios como testes ou demonstração de habilidades. Esta habilidade pode ser treinada por guerreiros, caçadores, assassinos ou como hobby. Arcos são, obviamente, armas de duas mãos.

Arquerismo diferem de armas brancas comuns, porque não são de corpo a corpo, tendo uma distância de ataque. Arquerismo funcionam de forma diferente de armas brancas ao se calcular a velocidade, se utilizando o raciocínio no lugar da destreza e o dano é calculado pela destreza no lugar da força. O Alcance é calculado pela força+ técnica (com a arma ou técnica de arremesso) + modificador da arma. É possível se dobrar o alcance, mas a parada de dados de dano diminui em 2. Ex: Yumi, Arco Longo, Besta Grande

Manobra Básica SHOT:

Shot	+0 +Arma	+0 +Arma	+0 +Arma	Manobra Armada Básica. Arqueria Bestas
-------------	-------------	-------------	-------------	--

CORRENTES/ CHICOTES

Essas são armas longas e flexíveis que geralmente são um pouco pesadas. Seu uso envolve um movimento rotatório na ponta que termina com um acerto rápido e doloroso ou um movimento de apresar o oponente, aumentando assim, a área de impacto com a flexão da corrente. Elas podem ser usadas também para agarrar objetos – como, por exemplo, armas de oponentes (para desarmar a pessoa), pilares (para criar uma inesperada linha de tração), as pernas do oponente (para prendê-lo), etc.

Note que uma Técnica Correntes/ Chicotes 1 ou mais é requerida para usar essas armas sem perigo sério de se machucar. O uso dessas armas de forma precisa e com efeito máximo é uma habilidade complexa. Ex: Chicote, Kusari, Martelo Meteoro

ARMAS DE FOGO

Essas são as pistolas ou outros tipos de armas com disparo de projéteis como foram descritos em Street Fighter. Narradores podem achar que elas não amedrontam bastante os personagens como são apresentadas no livro; se for assim, **faça com que os danos causados por armas de fogo sejam agravados**. Alternativamente ou somado a isso se pode **subir a dificuldade de evadir esses projéteis de Dificuldade padrão (6) para Dificuldade 8**.

Duelistas honrados não usam armas de fogo. É claro, se tiverem algum treinamento militar ou equivalente, é ingenuidade considerar que não tenham a Técnica Armas de Fogo – até os samurais treinaram com mosquetes junto com os tradicionais arcos. Alguns Duelistas tentaram estabelecer que armas de fogo e arcos são ligados intimamente, mas isto é uma visão de uma minoria. **Ex: Escopetas, Pistolas e Fuzis**

Manobra Básica SHOT:

Shot	+0 +Arma	+0 +Arma	X	Manobra Armada Básica, Armas de Fogo
-------------	-------------	-------------	---	--------------------------------------

ARMAS PESADAS E EXPLOSIVOS

Representam as armas mais pesadas a se pensar em usar de forma individual. Enquadram Lança-Foguetes (RPG), Bazucas, bananas de Dinamite e Explosivo plástico. Seu uso é proibido em Duelos. Mas os duelistas podem ter que lidar com situações explosivas e inimigos com Armas de Destruição em Massa. **Ex: TNT, Bazuca, Lança-Chamas**.

CABOS CONECTADOS

Essas são quaisquer armas que tenham dois ou mais cabos conectados por pedaços pequenos de correntes ou corda. Geralmente estes cabos têm 30cm e se apresentam em número de dois, porém podemos encontrar armas com mais cabos, cordas, correntes maiores, cabos pequenos, etc. Se a corda ou corrente for maior que 30cm, entretanto, será considerada uma arma de Corrente. **Ex: Nunchako, Bastão de três partes.**

FACAS

Essas são armas pequenas laminadas, geralmente não maiores que 30cm. Facas são armas de uma mão e algumas podem ser arremessadas.

LANÇAS

São quaisquer armas que tenham um longo bastão com uma ou duas pontas laminadas. A não ser que se diga o contrário, podem se usadas em combate de perto ou arremessadas. **Ex: Yari, Tridente, Pike**

BASTÕES

Estes são ferramentas longas (120 cm ou mais) e cilíndricas, sendo em geral constituídas de madeira (mas existem variantes em metal e mesmo materiais plásticos) longos. São armas de duas mãos. **Ex: Bo, Jo, Tetsubo**

ESPADAS

São ferramentas dotadas de empunhadura, guarda e uma grande lâmina, e que têm uma grande variedade de formas e tamanhos, podendo ser tanto armas de uma mão ou duas. **Ex: Katana, Wakizashi, Espada Longa, Dao**

ARMAS DE ARREMESSO

Essas são quaisquer armas elaboradas para serem arremessadas, como shurikens, facas e dardos. Como armas de fogo, armas de arremesso são evitadas por Street Fighters honrados, mas usadas por Duelistas. Armas de arremesso e Arquerismo funcionam de forma diferente de armas brancas ao se calcular a velocidade, se utilizando o **Raciocínio** no lugar da destreza e o dano é calculado pela destreza no lugar da **Força**. O Alcance é calculado pela **Força + Técnica com a Arma ou Técnica de Arremesso** + modificador limite da arma. **Ex: Shuriken, Facas, Dardos.**

Manobra Básica TOSS:

Toss	+0 +Arma	+0 +Arma	+0 +Arma	Manobra Armada Básica. Armas de arremesso
-------------	-------------	-------------	-------------	---

ESCUDOS



Escudos são elementos de combate e guerra desde o início da humanidade. Eles vêm em diferentes tamanhos e formatos, do pequeno e circular broquel indiano até os massivos escudos romanos. Se usados de forma adequada protegem o braço e cabeça, talvez até o torso inteiro e as pernas (dependendo do seu tamanho e forma). Garantem proteção extra e quando manuseados de forma treinada podem também participar em combinações de ataque. Em Samurai Shodown SFRPG os escudos ampliam a **Absorção** durante bloqueios e podem ser usados como **armas**.

Quando um personagem usando um escudo realiza qualquer manobra de **Bloqueio** ele recebe um **bônus de +2** em sua **Absorção** naquele turno. Escudos não garantem nenhum benefício ou causam nenhum malefício além de um bloqueio típico ou com manobras especiais associadas.

Quando manuseados como armas escudos tem os seguintes modificadores: Velocidade -1; Dano: +1 e Movimento: +0.

Caso utilizem a regra opcional de **Quebrar Armas** escudos sempre tem **Estrutura 4**, por serem feitos para a ingrata missão de interceptar ataques, e **Durabilidade 10** quando são feitos de **Metal**, **Durabilidade 6** quando são feitos de **Madeira** e **Durabilidade 4** quando feitos de **Couro** ou **Fibras** vegetais trançadas. Claro, custos e peso variam com o material escolhido e estão disponíveis sob consulta ao Narrador.

Ex: Escudo de madeira, couro ou aço, Broquel, Scutum romano, Isihlangu Zulu.

ARMAS OCULTAS

Ex: Fukimi-bari, Metsubichi



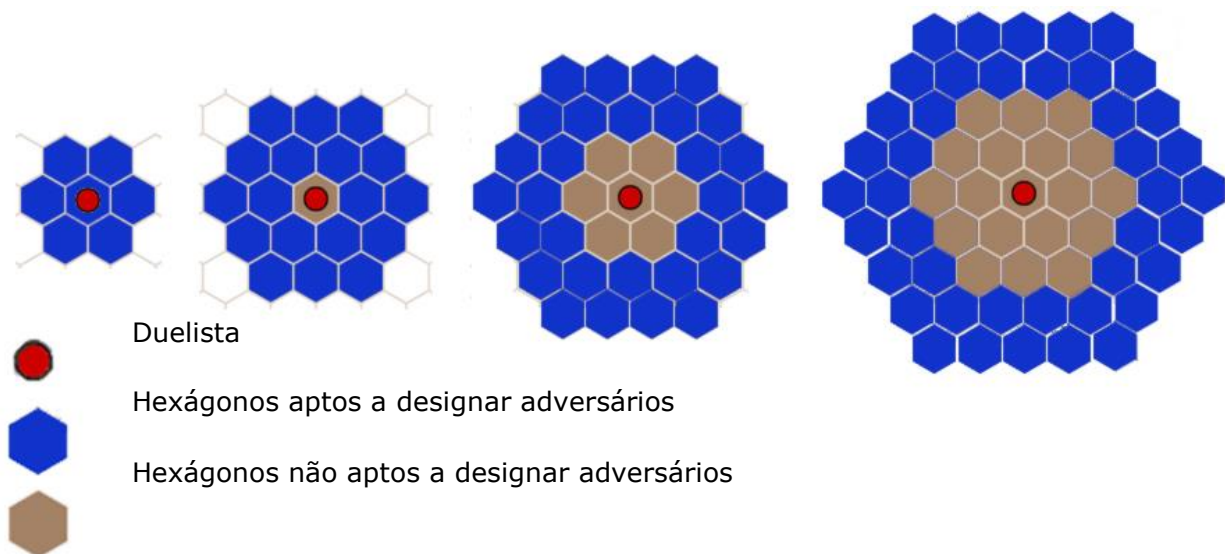
Regra Opcional: *ALCANCE DE ARMAS DE COMBATE CORPOR A CORPO*

Armas são escolhidas de acordo com as habilidades e táticas de seus usuários. Armas ágeis e armas pesadas servem a propósitos diferentes. Mas e quanto a alcance? Uma faca, uma lança e uma longa corrente têm alcance e faixas de alvos que podem ser escolhidos, e isso afeta enormemente a estratégia de uma Duelista.

O alcance padrão de armas é igual aquele de combate desarmado onde o Duelista pode declarar como alvo adversários no seu Hex e nos 6 Hexs adjacentes. Este é o alcance da maioria das armas, de canivetes a machados.

Armas com alcance especial (2H, 3H, 4H) tem sua faixa de alcance diferente, ganhando distancia de alcance para designar como alvo oponentes a distancias maior que 1 Hex. Em contrapartida perdem a capacidade de designar como alvos oponentes muito próximos. Algumas armas podem ainda ter alcance extra, porem não perdem a capacidade de designar como alvos oponentes na distancia padrão (e.g Kusari-Kama, Shikome-Zue)

A situação de armas com alcance superior a 1 Hex está demonstrada na imagem a seguir.



- ARMAS E COMBATE DESARMADO

- **Soco:** Duelistas usando armas de apenas uma mão, podem socar, alternando como desejar ataques de armas e socos. Com armas desenvolvidas para se usar com socos, como Soco Inglês ou Garra de Vega, pode-se combinar a Técnica Soco com os modificadores destas armas. Pergunte ao Narrador.
- **Chute:** Duelistas podem chutar normalmente enquanto portam e usam armas, mas chutes acrobáticos não são aprovados. Use o senso crítico, de acordo com o tamanho e peso da arma e as acrobacias do chute. Pergunte ao Narrador.
- **Bloqueio:** Duelistas podem bloquear com a mão livre ou com a própria arma, e a maioria dos bloqueios não são restritos ao uso de armas. Pergunte ao Narrador

- **Apresamento:** Duelistas “não podem apresar usando armas”. A não ser que as armas favoreçam a técnica de Apresamento, como por exemplo: é possível apresar com correntes. Lembre-se o Narrador tem a palavra final sobre esse assunto. Pergunte ao Narrador.
- **Esportes:** Poucas manobras de esportes podem ser modificadas por armas ou mesmo armas impedem sua execução. Pergunte ao Narrador
- **Foco:** manobras de foco que modificam outras manobras (Balance, Psychokinetic Channeling, Flaming Fist e similares) podem modificar manobras armadas da mesma forma. Algumas manobras podem requerer uma mão livre para sua execução. Pergunte ao Narrador.

CHOQUES DE ARMAS

Um elemento comum nos jogos de **Samurai Shodown** são os choques de espadas, momento em que os lutadores forçam suas lâminas até que um deles perca a sua, que voa para longe. Em jogo isso é facilmente representado de três formas: Com uso da manobra básica **Desarme (DISARM)**, com ataques simultâneos que tenham a mesma velocidade e com a manobra básica **Aparar (PARRY)**, e com **STAND OFF** (Regra Opcional).

Ainda é possível utilizar **Aparar (PARRY)** para segurar o ataque do oponente com sua lâmina e seguir com um **DESARME**, ou mesmo criar um combo de **APARAR para DESARME**, representando um especialista em desarmar o oponente. Afinal, **APARAR é uma manobra de Abort/Interrupção**.



Regra Opcional: *BLOQUEIO COMO DEFESA CONTRA ATAQUES DESARMADOS E ARMADOS*

Outra perspectiva, diferente daquela do SFRPG Básico e SFRPG Contenders, é utilizar a **TÉCNICA BLOQUEIO** para absorver danos tanto de origem desarmado, quanto de foco, quanto de origem armada. Neste contexto a **TÉCNICA DA ARMA** não é tão supervalorizada como acontece na versão oficial do jogo, onde a técnica participa de rolamentos ofensivos e no potencial de absorção defensiva. Fazendo isso os custos de evolução de técnicas ofensivas e defensivas entre Lutadores desarmados e Duelistas armados fica mais equilibrado e o abismo de diferença entre ambos se reduz.

No contexto apresentado essa regra opcional para manobra especial **En Garde** funcionaria como um Punch Defense ou Kick Defense, tendo seu bônus (+4) adicionado a TÉCNICA BLOQUEIO apenas na defesa de ataques com armas e -2 na Absorção contra ataques desarmados.

Resumindo:

Ataque armado vs Bloqueio = técnica Bloqueio e -2 Absorção

Ataque armado vs En Garde = técnica Bloqueio e +4 Absorção vs armas e -2 vs ataques desarmados

Regra Opcional: BLOQUEIO COMO DEFESA CONTRA ATAQUES DESARMADOS E APARAR COMO DEFESA CONTRA ATAQUES ARMADOS

Uma opção mais complexa seria considerar que ataques desarmados são absorvidos com a **Técnica Bloqueio** (como em **Bloqueio**), enquanto ataques armados são absorvidos com a **Técnica Arma** (como em **APARAR**): **(1)** Ataques desarmados sendo absorvidos pela Técnica Arma (Aparar) teriam -2 de Absorção, e **(2)** Ataques armados sendo absorvidos pela Técnica Bloqueio (Bloqueio) teriam -2 de Absorção. Essa diferença tenta similar que ambas são domínios de técnica diferentes de defesa e que não são eficientes em seus domínios cruzados.

Resumindo:

Ataque armado vs Bloqueio = técnica Bloqueio e -2 absorção

Ataque desarmado vs Aparar = técnica da Arma e -2 absorção

Para explorar ainda mais a diferença entre Defesas Armadas e Defesas Desarmadas fica também sugerido que quando duelista **Aparar** (manobra básica **PARRY / APARAR**, e similares) e sua absorção excede o dano da manobra armada do oponente, diferente do que acontece em combates desarmados, o oponente não pode rolar 1 dano mínimo. Isso reflete que a defesa impediu forma completa qualquer Ferimento. Caso o duelista **Bloqueie** (manobra desarmada básica **Block / Bloqueio**, e similares), o oponente sempre terá o rolamento de dano mínimo. Armas usadas para aparar recebem 1 de dano por envolvimento efetivo em Parry/Aparar. Assim ficaria simulada a diferença entre defesas desarmadas (BLOQUEIO) e defesas armadas (APARAR).

Regra Opcional: BERSERK STRIKE COMO ATAQUE PODEROSO

Algumas opções para emular com similitude os golpes poderosos em Samurai Shodown são:

(1) MODIFICAR A MANOBRA para - Berserk Strike, Velocidade -2, Dano +5, Velocidade -2, e este ataque não pode ser Cancelado ou Abortado; ou

(2) adicionar o efeito EMPURRAR (KNOCKBACK) a manobra, onde o adversário é empurrado 1 hexágono na direção oposta do Duelista caso cause dano a um oponente que não esteja Bloqueando ou Aparando; ou

(3) **adicionar o efeito de DESEQUILÍBRIO (STUMBLING)**, caso o ataque cause dano a um oponente que não esteja Bloqueando ou Aparando, deve fazer um teste Destreza (dificuldade 6) e obter mais sucessos do que o dano do Duelista ou sofrer -2 de velocidade no próximo turno.



Regra Opcional: APRESAMENTO E SUA VANTAGEM SOBRE ARMADURAS

Estilos de luta com apresamentos fazem parte de diversas culturas tradicionais / folclóricas e sistemas de defesa pessoal/batalha. Parte-se do princípio que a chance de um combate qualquer evoluir para grande proximidade e mesmo luta agarrada é altíssima. Sendo assim estilos marciais voltados ao campo de batalha eram desenvolvidos e integravam várias manobras e táticas utilizando apresamentos, projeções, chaves, esganaduras e golpes enquanto agarrados. Essas manobras se aproveitavam do fato das armaduras serem muito mais móveis e menos protegidas nas articulações, não protegendo o usuário de deslocamento de membros, chaves nos membros superiores e inferiores, ataques contra brechas na couraça (axila, virilha, ombros, parte interna de cotovelos e joelhos, punho e calcanhar) e mesmo contra pescoço. Assim, pode-se considerar que **Apresamentos (armados ou não, sustentados ignoram o bônus de absorção fornecido por armaduras (e escudos) de todos os tipos.** Outra perspectiva a fim de reduzir o poder destrutivo de manobras de apresamento (e seu uso indiscriminado na campanha) é considerar que **Apresamentos (armados ou não), sustentados ignoram o bônus de absorção fornecido por armaduras (mas não escudos) de todos os tipos.**

Regra Opcional: Dano vs Dano Armado vs Dano Agravado vs Dano não-absorvível

LISTA DE ARMAS (OPCIONAL)

ARMA	TÉCNICA	VEL	DANO	MOV	Estrutura / Durabilidade	ESPECIAL
Arco Longo	Arquearia	+1	+3	-1	2/4	Alcance: +25 hexes / Max 200
Arco Pequeno	Arquearia	+2	+1	+0	1/4	Alcance: + 15 hexes / Max 100
Arco Yumi	Arquearia	+0	+4	-2	2/4	Alcance: + 20 hexes / Max 150
Azagaia / Lança Curta	Lança	+1	+2	+0	2/6	Arremessável
Bagh Nakh	Faca	+1	+1	+0	5/4	Combinar com Manobras de Soco
Baioneta	Lança	+0	+2	+0	4/4	Alcance 2 Hexes
Bastão de Arnis /Escrima / Kali / Maculelê	Armas de Impacto	+2	+1	+0	2/4	Semi-letal
Bastão Longo	Bastão	+0	+2	+1	2/6	Alcance 2 hexes, Semi-letal
Besta	Besta	-1	+4	+0	2/4	Alcance +10 hexes / max 50 hexes; Perfurar
Besta de Mão	Besta	+0	+2	+0	2/4	Alcance +5 Hexes / max 25 Hexes; Perfurar
Bisento	Lança	-1	+4	+0	3/8	Alcance de 2 hexes, Esmagadora
Bokken / Shinai	Espada	+1	+2	+0	2/6	Dano da Shinai e da Bokken pode não ser agravado se o Duelista optar
Boleadeira	Armas de arremesso	-1	+0	-1	2/6	Alcance +5 hexes / Max 20 Hexes, Apresar Apresamento a Distância
Canivete	Faca	+2	+0	+0		Furtiva
Cestus	Soco	+0	+2	+0	5/6	Deve se combinar com Manobras de Soco, Defensiva
Chakram	Arremesso	+1	+1	-1	4/6	Alcance +10 Hexes / Max 30
Chicote	Corrente/Chicote	+0	+2	-2	2/6	Alcance: 4 hexágonos; Desarmar; Apresar, 1 mão
Chicote de aço / Kau Sin Ke	Corrente/Chicote	-1	+3	-1	4/8	Alcance: 3 hexágonos, Desarmar, Sorrateira
Corrente	Corrente/Chicote	+0	+2	-2	5/8	Alcance: 3 hexágonos, Desarmar, Apresar
Corrente c/ Bola	Corrente /Chicote	-2	+5	-2	5/8	Derrubar, Alcance: 3 hexágonos; +2 dados para Desarme; Apresar
Cutelo	Machado	+0	+2	+0	3/6	
Escudo Leve / Broquel	Escudo	+1	+0	-1	4/6	Defensiva, +1 velocidade de Aparar
Escudo Pesado	Escudo	+0	+1	-1	4/10	Defensiva, +1 velocidade de Aparar
Espada-Gancho	Espada	+0	+3	+0	4/6	Desarmar
Espada Larga / Dadao / Baguadão / Konda	Espada	+0	+4	+0	4/10	
Espada Longa	Espada	+1	+3	+0	4/6	
Espada-Chicote / Urumi	Espada / Chicote	+1	+3	-1	5/6	Alcance de 2 hexes, Apresar
Estrangulador / Garrote	Apresamento	-1	+1	Um	2/6	Imobilizar, Assassina; Curta, Proximidade, Furtiva, Apresar
Faca / Adaga / Stiletto, Aiguchi	Faca	+2	+1	+0	4/4	Pode ser arremessada. Alcance +0 Hexes / Max 5 hexes, Proximidade, Perfurante

Faca Borboleta	Faca	+1	+2	+0		
Faca Crescente	Faca	+2	+1	+0	4/4	+1 Absorção ao Bloquear/Aparar, +1 dados para Desarmar
Faca de Arremesso	Faca	+0	+0	+0	4/4	Arremessada. Alcance +0 Hexes / Max 10 Hexes, Múltiplos arremessos (igual a ½ da técnica), Curta
Facão / Machete / Khopis / Massai Seme / Yakoma	Faca	-1	+3	+0	4/6	Esmagar
Facão de Kung Fu / Dao / Kampilan / Rudus	Espada	+0	+3	+0	4/6	
Falcione / Ramdao	Espada	-1	+4	+0	4/8	Esmagar
Foice curta (Kama – Sickle)	Machado	+0	+2	+0	3/4	Perfurar
Foice Longa (Scythe)	Machado	-1	+4	-1	3/6	Perfurar
Fukimi-Bari	Armas Ocultas	+0	-	-1	-	Dardos guardados na boca, Furtiva,
Fukiya / Zarabatana	Armas ocultas	+0	+0	-1	1/2	Furtiva, Técnica = alcance
Funda	Armas de Arremesso	-1	+1		2/2	Alcance +5 Hexes / Max 20 Hexes, Furtiva
Garra de Vega	Soco	+1	+1	+0	5/4	Deve se combinar com Manobras de Soco, Apresar.
Harpoon & Rope	Arremesso/Chicote	-1	+2	-1	4/6	Alcance máximo 5 hexes mas pode ter alvos a partir de 2 Hexes. Imobilizar, Furtiva, Arremessável
Jumonji Yari	Lança	+0	+2	+1	3/6	Alcance 2 hexágonos, Sorrateira
Katana	Espada	+1	+3	+0	4/6	
Katar	Faca, Soco	+1	+2	+0	5/4	Defensiva
Kawanaga	Corrente/Chicote	+0	+2	-2	2/4	Alcance: 4 hexágonos; Apresar, Imobilizar
Kris	Faca	+2	+2	+0	4/6	
Kukri	Faca	+2	+2	+0	4/4	
Kunai	Faca/ Arremesso	+2	+1	+0	5/4	Arremessável, Furtiva
Kusari / Corrente	Corrente/Chicote	+0	+2	-1	4/6	Alcance 2 hexágonos, Apresar, Desarmar
Kusari-Kama	Corrente / Machado	+0	+2	+0	4/6	Alcance 2 hexágonos mas tem alcance padrão, Apresar, Desarmar, Perfurar
Lança	Lança	+0	+3	+1	3/6	Alcance 2 hexágonos
Leque reforçado	Leque	+2	+0	+0	2/4	+1 de absorção ao Bloquear/Aparar, Furtiva
Maça de Combate	Arma de Impacto	+0	+3	+0	4/8	
Machado Grande	Machado	-1	+5	-1	3/8	Esmagar
Machado pequeno	Machado	+0	+2	+0	4/4	Arremessável
Macuahuitl (clava azteca)	Arma de Impacto	+0	+3	-1	3/8	
Mangual	Corrente	+0	+3	-1	4/8	Desarmar
Manto / Roupas com navalhas	Faca	0	+1	+0	1/2	+1 Dano em todas as manobras de Esportes
Marreta	Arma de Impacto	-1	+4	+0	3/8	Esmagar
Martelo Comum	Arma de	+0	+1	+0	2/2	

	Impacto					
Martelo de Guerra	Arma de Impacto	+0	+3	+0	5/10	Esmagar: +2 dados para manobra SMASH; Precisa
Martelo Meteoro	Chicote / Arremesso	+1	+3	-2	2/4	Arremessável, Alcance 4 hex, Pode ter alvos a partir de 2 Hexes, Furtiva
Metsubushi	Armas Ocultas	+0	-	-1		Pó de cegar/desorientar, Furtiva
Nagimaki	Lança /Espada	+0	+3	+1	4/8	
Naginata	Lança	-1	+4	+1	3/8	
Navalha	Faca	+2	+0	+0	4/2	Furtiva, Proximidade
Ninja-to	Espada	+1	+2	+0	3/6	
Nodachi	Espada	+0	+4	+0	4/8	
Nunchako	Cabos Conectados	+1	+2	-1	3/4	Desarmar
Pata	Espada	+0	+3	+0	5/6	Defensiva
Rede	Não-usuais	-1	-	-1	2/4	Arremessável a distancia de Força = Hexes. Apresamento a Distância
Rapieira – Florete - Estoc	Espada	+2	+2	+0	3/6	
Sabre	Espada	+1	+3	+0	3/6	
Sai / Jitte	Impacto	+1	+1	+0	5/6	+1 Absorção ao Bloquear/Aparar, Desarmar
San Tien Kwan / Bastão de Três partes	Cabos Conectados	-1	+3	+1	3/6	+1 Absorção ao Bloquear/Aparar, +1 dados para Desarmar
Saw Sword (Kanda) / Khopesh / Shotel	Espada	+0	+3	-1	4/6	Desarmar. Sorrateira
Serra Elétrica / Serra Circular	Não-Usual	-1	+5	+0	3/6	Ruidosa, difícil transporte, Funcionamento temporário, Esmagar
Shikomi-Zue						
• Ponta de madeira	Bastão	+0	+2	+1	2/4	Alcance 2 Hex
• Lâmina	Espada	+1	+2	+0	3/6	Alcance Padrão, Furtiva
Shuko	Soco	+0	+1	+0	5/4	Combinar com Manobras de Soco e Apresamento, Furtiva
Shuriken	Arremesso	+2	-2	+0	5/2	Múltiplos arremessos (1/Técnica). Alcance +0 hexes / max: 10 hexes, Furtiva
Soco Inglês – Shobo	Soco	+0	+1	+0	5/2	Deve se combinar com Manobras de Soco, Furtiva
Sodegarami / Sasumata	Lanças	+0	+1	+1	5/10	Apresamento / Alcance 2 Hexes, Semi-letal, Imobilizar
Taco de Baseball	Arma de Impacto	+0	+2	+0	2/8	
Tetsu Bo/ Bastão Reforçado	Bastão	-1	+3	+1	4/10	Esmagar
Tetsubichi / Estrepe	Armas Ocultas	+0	-	-1	1	Furtiva
Tonfa / Cassetete	Armas de Impacto	+1	+1	+0	3/4	Defensiva, Semi-letal
Tridente	Lança	+0	+2	+1	4/6	Desarmar. Pode ser usado em 1 mão.
Wakizashi / Kodashi	Espada	+1	+2	+0	4/6	
Zanbatou / Zweihander / Montante	Espada	-2	+5	+0	4/10	2 hexes de alcance; Um lutador precisa de no mínimo Força 4, Esmagar

- Arco Curto** - Embora o alcance do arco curto não seja tanto quanto o do longo, ela é mais facilmente ocultável ou transportado. É uma arma comum entre os ninjas. É necessário um turno para se municiar. **Tipo de Dano:** Perfuração. **Empunhadura:** Duas Mãos.
- Arco Longo** - Esse arco de 180 cm de comprimento é uma arma comum no ocidente. É necessário um turno para se municiar **Tipo de Dano:** Perfuração. **Empunhadura:** Duas Mãos.
- Arco Yumi** - Este arco japonês é o arco mais comum no Kyudô e Kyujitsu, nas artes da arquerismo Zen. É necessário um turno para se municiar **Tipo de Dano:** Perfuração. **Empunhadura:** Duas Mãos.
- Azagaia / Lança Curta** - Lança de cabo encurtado e ponta pesada, ideal a combate corpo a corpo e balanceada para arremesso. É chamada de Iklwa entre os Zulus. **Tipo de Dano:** Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão
- Bagh Nakh** - Essa arma, também conhecida como "As Garras do Tigre", consiste num suporte segurado dentro da mão, com longas "garras" que saem entre os dedos do usuário - parecido com um soco inglês pontudo. **Tipo de Dano:** Corte. **Empunhadura:** Nenhuma.
- Baioneta** - lamina de estocada. Pode ter forma de faca ou punhal, projetada para caber na ponta da boca do cano de um fuzil, mosquete ou arma de fogo semelhante, permitindo que seja usada como uma lança. **Tipo de Dano:** Perfuração. **Empunhadura:** Duas Mãos
- Bastão** - Um bastão de madeira de 120 (jo) a 180 (bo) cm de comprimento, sendo muito comum no mundo. É geralmente uma das primeiras armas a serem aprendidas nas artes marciais. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Duas Mãos.
- Bastão de Arnis / Escrima / Kali** - Um bastão de madeira de 50-60 cm, geralmente é usado aos pares. Outros bastões também são utilizados no treinamento de Arnis / Escrima / Kali, desde pequenos bastonetes - com aproximadamente 10 cm de comprimento - até os bastões longos, com aproximadamente 50 cm. Sempre são usados aos pares. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Uma Mão.
- Bastão de Maculelê** - São bastões de madeira que medem cerca de 50 cm. Sempre são usados aos pares. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Uma Mão.
- Besta de Mão** uma arma com um arco de flechas adaptado a uma das extremidades de uma haste e acionado por um gatilho, o qual projeta pequenos virotes - dardos similares a flechas, porém mais curtos. É necessário um turno para se municiar **Tipo de Dano:** Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão
- Besta** uma arma com um arco de flechas adaptado a uma das extremidades de uma haste e acionado por um gatilho, o qual projeta virotes - dardos similares a flechas, porém mais curtos e pesados. É necessário um turno para se municiar **Tipo de Dano:** Perfuração. **Empunhadura:** Duas Mãos
- Bisento** uma arma de haste que se assemelha a uma Glaive, com um cabo longo e pesado e uma lâmina pesada e curva. **Tipo de Dano:** Corte. **Empunhadura:** Duas Mãos
- Bokken/Shinai** - A bokken é uma katana de madeira, usada na prática de Kendo e Kenjutsu. Uma shinai é uma arma longa de bambu usada no esporte do Kendô. Desde que armaduras são usadas no treino, geralmente há pouca chance de se machucar treinando. Entretanto, até mesmo espadas de madeira podem ser mortais nas mãos de um mestre. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Variável.
- Boleadeira** uma espécie de funda muito utilizada para caçar nas grandes pradarias composta de bolas metálicas ou pedras arredondadas (*bolas* ou *boleadoras* em castelhano) amarradas entre si por cordas tendo em cada uma das extremidades uma das bolas. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Uma Mão
- Canivete** - É uma pequena faca de lâmina escamoteável, guardadas dentro do cabo. É popularmente chamada de "faca borboleta" ou balisong. **Tipo de Dano:** Corte ou Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão.
- Cestus** - Esta pesada manopla, comumente vista em pares, tem cravos ou puxadores protuberantes em todos os seus ângulos. Como um Soco Inglês, um Cestus não necessita de uma Técnica Específica, mas ao invés disso o usuário o usa em conjunto às três Manobras Básicas de Soco. Além disso, ele fornece mais 1 de Absorção em bloqueios. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Nenhuma.
- Chakram** - Essa arma sul-asiática é um disco metálico afiado na borda externa, mortal quando arremessado. **Tipo de Dano:** Corte. **Empunhadura:** Uma Mão.
- Chicote** - Este é um tradicional chicote de 6m, adorado por treinadores de leões e heróis de filmes. Aprender a usá-lo é doloroso e uma experiência difícil, mas é uma arma versátil. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Uma Mão.
- Corrente** - Essa é uma corrente de 60 a 100 cm, bem pesada. Como o soco inglês, é uma arma muito usada por brigões, mas é um pouco mais flexível e sofisticada em uso. Se a corrente for pesada nas

terminações, use os modificadores da Kusari. A corrente também pode ser enrolada em volta dos punhos para causar mais dano nos socos, dessa forma funcionará de forma idêntica a um Soco Inglês, causando +1 no dano para socos. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Uma Mão ou Nenhuma (no caso de ser envolta aos punhos).

Corrente com Bola – É exatamente o que o nome diz, uma corrente de aço com uma pesada bola de ferro na ponta. Alguns dos ataques executados com a bola de metal causam Knockdown. O restante é igual à uma corrente de aço comum. Por causa da pesada bola de ferro presa em sua extremidade, não é possível enrolar os punhos com a corrente. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Duas Mãos.

Corrente de Aço – Como uma simples corrente, porém são maiores e seus anéis são de aço. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Uma Mão ou Nenhuma (no caso de ser envolta nos punhos).

Cutelo – Cutelo é uma lamina muito larga utilizada por açougueiros. **Tipo de Dano:** Corte. **Empunhadura:** Uma Mão.

Escudo Leve Escudo pequeno que cobre o braço e parte do torso. Tem de grande manobrabilidade e até pode executar ataques. Pode-se segurar outros itens na mesma mão. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Uma Mão

Escudo Pesado Esse pesado escudo se presta quase sempre a defesa. Ele cobre o braço, o torso e a quase toda a perna. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Uma Mão

Espada-Gancho – Uma arma popular do Kung Fu, a espada anzol consiste num segmento longo que se curva na forma de um anzol pontiagudo e uma lâmina em forma de um machado pequeno, estendendo-se perpendicularmente ao cabo. Geralmente são usadas em pares, e podem ser usadas para desarmar ou prender oponentes (personagens que dominam o Monkey Grab Punch e têm **Espada** 3 ou mais podem executar o Monkey Grab Punch com um par de espadas anzóis). Quando utilizada para desarmar um oponente, ela concede +2 dados ao teste de desarme. **Tipo de Dano:** Corte. **Empunhadura:** Uma Mão.

Espada Larga / Dadao / Baguadão / Konda – Essa pode ser uma espada de fio simples ou duplo, reta ou curva, mas sempre com uma lâmina mais larga do que o usual, e muito mais pesada também. Existem variantes Europeias, Persas, Árabes e Orientais. **Tipo de Dano:** Corte ou Perfuração. **Empunhadura:** Duas Mãos.

Espada Longa – é um tipo de espada europeia (e comum no mundo árabe) caracterizada por ter um punho cruciforme com uma empunhadura para uso com uma ou duas mãos e uma lâmina reta de dois gumes. **Tipo de Dano:** Corte ou Perfuração. **Empunhadura:** Uma ou Duas Mãos.

Espada-Chicote / Urumi – Espada com uma lâmina flexível semelhante a um chicote, originária da atual Kerala, no subcontinente indiano. **Tipo de Dano:** Corte **Empunhadura:** uma mão

Estrangulador / Garrote – ferramenta composta de tecido/corda/fio/corrente com duas hastes curtas de madeira, utilizado como instrumento de tortura, podendo provocar o óbito por sufocamento, danos circulatórios e mesmo decapitação. Se o alvo do ataque é tomado de **Surpresa** ou receber mais de **quatro níveis de Saúde** de dano no ataque ele é considerado em choque e **não possui Absorção** alguma nos ataques subsequentes ao apresamento sustentado. Uma vez inconsciente, a vítima passa a sofrer dano agravado a mais do que sua **Saúde** antes de se asfixiar. Uma variante, particularmente suja, de garrote é um fino fio metálico, que corta a carne do alvo, podendo cortar pele, músculos e, possivelmente, decapitar. Precisa entrar no Hex do adversário e tem o tratamento similar a um Apresamento Sustentado **Tipo de Dano:** Contusão ou Corte (garrotes com fio de aço). **Empunhadura:** Duas Mãos.

Faca / Adaga / Stiletto / Aiguchi– Essa arma consiste em uma lamina curta e robusta, é muito usada por conta de sua portabilidade e múltiplos usos. Em geral são secundárias, usadas em combate de proximidade e para perfurar armaduras e coletes. **Tipo de Dano:** Corte e/ou Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão

Faca Borboleta (verdadeira) – Ela é pequena, de lâmina larga, muito usada em pares, é popular entre lutadores de Kung Fu. **Tipo de Dano:** Corte ou Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão.

Faca Crescente – Arma de combate constituída por duas lâminas em meia lua cruzadas nas extremidades e uma haste de suporte interna as lâminas. **Tipo de Dano:** Corte. **Empunhadura:** Uma Mão (em cada)

Facão / Machete / Khopis / Massai Seme / Yakoma – O facão é uma faca maior, mais pesada e resistente que a usual. Seu peso se concentra no terço inicial da lâmina, o que compromete seu balanço. Geralmente é usado como ferramenta agrícola, mas nas mãos de um mestre pode ser mortal. **Tipo de Dano:** Corte ou Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão.

Facão de Kung Fu / Kampilan / Rudus – Essa é na verdade uma espada de lâmina larga, porém flexível de apenas um gume, no formato de uma “faca gigante”. É muito utilizada por Shaolin. **Tipo de Dano:** Corte ou Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão.

Falcione / Ramdao – Essa é uma espada de lâmina muito larga que possui apenas um fio, o externo. A parte dianteira é bastante curvada dando um design diferente e único a esta arma que foi muito difundida nos países persas e do subcontinente indiano. **Tipo de Dano:** Corte ou Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão.

Foice Curta (Kama - Sickle) – Essa ferramenta pode ser uma arma mortal, e foi muito usada pelos Ninjas feudais se disfarçando de simples fazendeiros. **Tipo de Dano:** Corte. **Empunhadura:** Uma Mão.

Foice Longa (Scythe) – A foice longa é similar a uma foice curta no desenho, porém ela tem cabo longo e lamina curva. **Tipo de Dano:** Corte. **Empunhadura:** Duas Mãos.

Fukimi-Bari Esses dardos de metal finos, quase como agulhas, são escondidos na boca e cuspidos no alvo. Seu alcance efetivo é extremamente curto e eles causam poucos danos, mas são muito úteis ao pegar um oponente de surpresa. **Tipo de Dano:** Perfuração. **Empunhadura:** Não aplicável

Fukiya / Zarabatana - Tubo comprido de madeira através do qual se pode soprar um dardo ou pelota de barro, ambas envenenadas. **Tipo de Dano:** perfuração. **Empunhadura:** Duas Mãos

Funda - arma de arremesso tradicional constituída por uma correia, ou corda dobrada, em cujo centro é colocado o objeto que se deseja lançar. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Uma Mão

Garra de Vega – Esta garra é utilizada pelo Guerreiro Mundial Vega e seus ninjas. Ela consiste em uma garra longa com três lâminas que são presas no punho do lutador. É possível usar Apresamentos com a garra normalmente. Usar a Garra não requer uma Técnica de arma, e ao invés disso, deve ser usado com socos. **Tipo de Dano:** Corte ou Perfuração. **Empunhadura:** Nenhuma.

Harpoon & Rope – longa corda ou corrente com um dardo pesado e farpado na ponta. É utilizada para arpoar e se fixar no adversário tornando possível puxa-lo e/ou como um **Martelo Meteoro**. **Tipo de Dano:** Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão

Jumonji Yari - Lança longa com 3 pontas distribuídas em cruz. **Tipo de Dano:** Perfuração. **Empunhadura:** Duas Mãos

Katana – A Katana é a arma favorita do Samurai! Levemente curvadas numa superfície singular, as melhores katanas são um exemplo de design e fabricação. **Tipo de Dano:** Corte ou Perfuração. **Empunhadura:** Uma ou duas mãos.

Katar (Adaga de Soco) – Essa arma sul-asiática consiste num cabo em forma de trave e uma lâmina triangular larga que parte do punho do usuário em direção a seu braço. Isso inflige ferimentos muito graves. Por causa da estrutura da arma que envolve a mão do usuário, pode ser usada como uma luva para bloquear ataques de lâminas. **Tipo de Dano:** Corte ou Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão.

Kau Sin Ke - mangual de latão chinês raro composto de pequenas hastes metálicas formando uma longa correte com uma terminação na forma de uma seta pesada ou lâmina. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Duas Mãos

Kawanaga – A Kawanaga é uma corrente leve e comprida com um peso em uma ponta e um gancho afiado na outra, desenvolvida para ser girada rapidamente, atacando com golpes fortes em qualquer uma das extremidades. Funciona de forma idêntica ao Chicote, com a exceção de não poder ser enrolada aos punhos e do seu dano ser agravado por causa das garras. **Tipo de Dano:** Perfuração ou Contusão. **Empunhadura:** Duas Mãos.

Kris – Essa longa faca com uma lâmina ondulada corta facilmente e profundamente. É uma arma tradicional do Silat. **Tipo de Dano:** Corte ou Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão.

Kukri – Kukri é uma faca razoavelmente grande, e com a lâmina bastante curvada pra dentro. Ela possui apenas um fio, o interno. Pode ser uma arma mortal nas mãos de um mestre. **Tipo de Dano:** Corte. **Empunhadura:** Uma Mão.

Kunai – A Kunai é uma arma parecida com uma faca, diferenciando apenas que ela é afiada dos dois lados. É uma arma muito comum entre os ninjas, além de ser usada para atacar normalmente ainda pode ser arremessada. **Dano:** Corte ou Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão.

Kusari – Essa corrente tem uma ponta pesada, geralmente um grande anel de metal. Pode ser usada como uma corrente, como também para prender oponentes, tomar a sua arma, etc. Um design variado, a Kusarigama, tem uma foice curta (kama) na ponta da corrente. Funciona de forma similar ao Chicote, com a exceção de não poder ser enrolada aos punhos. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Duas Mãos.

Kusari-kama / Kusarigama - uma arma tradicional japonesa que consiste de uma kama (o equivalente japonês a uma foice) com uma longa corrente presa ao cabo e um peso de metal ou argola na outra extremidade da corrente (normalmente um kusari-fundo). **Tipo de Dano:** Contusão/Perfuração. **Empunhadura:** Duas Mãos

Lança - Um bastão longo de madeira ou metal com uma ponta afiada. **Tipo de Dano:** Perfuração ou Contusão. **Empunhadura:** Variável.

Leque - Essa arma aparenta ser nada mais do que um leque feminino finamente ornamentado, porém em proporções maiores. Quando na verdade, o "esqueleto" do leque é feito de aço ou de madeira bem resistente. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Uma Mão.

Maça de Combate - uma arma medieval contundente, que se assemelha a um porrete feito de metal e que terá tido como precursor a moca ou clava de madeira. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Uma ou duas mãos

Machado Grande - Esse machado é bastante parecido com a sua versão menor, porém os machados grandes possuem normalmente lâminas dos dois lados. Geralmente esses machados são bastante decorados. **Tipo de Dano:** Corte. **Empunhadura:** Duas Mãos.

Machado Pequeno - Este item é tanto uma arma marcial como também um instrumento de campo. **Tipo de Dano:** Corte. **Empunhadura:** Uma Mão.

Macuahuitl - Era uma espécie de pesada clava achatada de onde sobressaíam várias lâminas de obsidiana, um tipo de vidro vulcânico. Uma arma mesoamericana pré-colombiana **Tipo de Dano:** Contusão/Corte. **Empunhadura:** duas mãos

Mangual - ou malho, é um instrumento através do qual se malha cereais para debulhá-los. Consiste em um pedaço de madeira comprido e fino no qual se sustenta a base, chamado de mango, que serve de cabo. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Uma ou duas mãos

Manto / Roupas com navalhas Manto reforçado no qual são adicionadas lâminas na forma de escamas e ou navalhas. **Tipo de Dano:** Corte. **Empunhadura:** Não aplicável

Marreta - martelo composto de uma base de ferro, fundido com pesos variados e um cabo, geralmente de madeira, longo e com uma cabeça de metal uniforme. É um objeto utilizado, principalmente, para quebrar. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Duas Mãos

Martelo Comum - arma branca antiga, de madeira ou metal, e ferramenta usada na indústria para se golpear objetos. Possui, conforme o uso ao qual se destina, inúmeros tamanhos, formatos e materiais de composição, tendo todos as características comuns do formato, que consiste de um cabo ao qual se fixa a cabeça através do alvado. **Tipo de Dano:** Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão

Martelo de Guerra - um instrumento perfuro contuso por um lado, e/ou contuso, do outro, usado possivelmente desde a Idade da Pedra, mas que ganhou aperfeiçoamento bélico durante a Idade Média. **Tipo de Dano:** Contusão/Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão ou Duas Mãos

Metsubushi - variedade de implementos e técnicas que foram usados no Japão feudal pela polícia samurai (doshins) e outros indivíduos (ninjas) para cegar ou desorientar temporariamente ou permanentemente um oponente. **Tipo de Dano:** Não aplicável. **Empunhadura:** Não aplicável -

Nagimaki / Nagamaki - lâmina semelhante a uma espada longa com uma lâmina que pode ter 70 cm e um cabo de comprimento aproximadamente igual ao da lâmina. **Tipo de Dano:** Corte. **Empunhadura:** Duas Mãos

Naginata - A Naginata é uma arma de haste com uma larga e curvada lâmina no final. É sem dúvida a arma padrão de combate do estilo de vários samurais. **Tipo de Dano:** Corte. **Empunhadura:** Duas Mãos.

Navalha - Essa é uma navalha reta usada para combate. Capoeiristas geralmente usam-nas em situações difíceis. **Tipo de Dano:** Corte. **Empunhadura:** Uma Mão.

Ninjato - Essa lembra a katana dos samurais, mas ela tem uma lâmina reta e menor. Nela, geralmente estão contidos compartimentos secretos numerosos para carregar venenos, dardos, etc. **Tipo de Dano:** Corte ou Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão.

Nodachi - longa espada japonesa de duas mãos. "Nodachi" tem uma tradução parcial como "espada de campo de batalha". Contudo, alguns sugerem que o significado de "Nodachi" é praticamente o mesmo que o do "Odachi": grande/longa espada. **Tipo de Dano:** Corte. **Empunhadura:** Duas Mãos

Nunchaku - Nunchaku são dois segmentos de metal ou madeiras conectados por uma corda ou correntes. Nas mãos de um especialista, são armas versáteis e devastadoras. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Uma Mão.

Pata - Esta variante indiana de espada tem uma manopla incorporada ao cabo. Ela é primariamente usada pela cavalaria ou demonstrações. Quando utilizada para Aparar ataques adversários, a Pata concede +1 de Absorção. **Tipo de Dano:** Corte ou Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão.

Rede - uma rede de combate, feita com corda resistente ou fios de metal ou crina/cabelos, circular com pequenos pesos distribuídos em torno de toda a circunferência da malha. A rede é arremessada com a mão, de tal maneira que esta se abra o máximo possível antes de cair sobre o oponente. **Tipo de Dano:** Não aplicável. **Empunhadura:** Uma ou duas mãos

Rapieira / Florete / Estoc – usadas como arma de demonstração, rapieiras/floretes/estocs são as espadas retas, afiladas e rápidas, armas especializadas de perfuração. A Rapieira é sem dúvida a arma padrão da Esgrima. **Tipo de Dano:** Corte ou Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão.

Sabre – Uma variante da espada larga, essa arma tem uma lâmina curva singular. Ela lembra a rapieira na guarda da esgrima. **Tipo de Dano:** Corte ou Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão.

Sai / Jitte – Esta adaga lembra um longo garfo, cujas pontas afiadas se estendem entre os dedos do lutador. Ela é desenhada para capturar e bloquear ataques com armas do oponente, bem como para fazer perfurações. Ela também pode ser manejada como uma faca, com as mesmas estatísticas de uma faca normal. O Sai concede +1 de Absorção quando aparando ataques inimigos e fornece +2 dados para realizar Desarme em inimigos. **Tipo de Dano:** Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão.

San Tien Kwan (Bastão Tri-seccionado) – Essa arma é bastante peculiar. Chamada erroneamente de nunchako de três partes, consiste em um bastão dividido em três partes iguais presos por correntes. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Duas Mãos.

Saw Sword (Kanda) / Khopesh / Shotel - Espada longa e pesada com borda laminada e denticulada, ideal para causar ferimentos e capturar armas **Tipo de Dano:** Corte. **Empunhadura:** Duas Mãos

Serra Elétrica - Serra Circular - A **Motoserra** ou Serra Elétrica é uma serra acionada por um motor, muito utilizada na poda e corte de árvores. O motor pode ser tanto de combustão interna como a eletricidade. É uma arma terrível de se observar em ação. **Tipo de Dano:** Corte. **Empunhadura:** Duas Mãos

Shikomi-Zue – Esse é um bastão que tem uma lâmina de faca escondida em uma ou em ambas terminações. Normalmente parece um simples bastão ou ainda uma bengala. Entretanto, com um giro do cabo, as lâminas aparecem e então o Shikomi-Zue vira uma lança. **Tipo de Dano:** Contusão ou Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão.

Shuko – Estas são garras ninjas de escalada, embora as estatísticas possam também ser usadas para representar luvas com lâminas ou outras armas estilo “garra”. Elas devem ser usadas com manobras de Soco, que devem ser desferidas com as palmas da mão. Elas também diminuem a dificuldade de testes de escalada (-1 na dificuldade do teste se utilizar em uma mão, ou -2 se utilizar um par). **Tipo de Dano:** Corte. **Empunhadura:** Nenhuma.

Shuriken – São as estrelas Ninja, mas podem ser dardos, ou qualquer outra arma de arremesso cortante incapaz de combater como se fosse faca. São mais irritantes do que mortais, mas podem ser escondidas facilmente e até matar um oponente se usadas por um mestre. Um personagem pode arremessar um shuriken por turno para cada ponto na Técnica Arremesso. Por exemplo, alguém com **Arremesso 4** pode arremessar **4** shurikens num turno. **Tipo de Dano:** Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão.

Soco Inglês – Esse item, popular entre brigões, é especialmente uma armação de anéis de metal encaixada nos dedos para dar ao usuário mais “soco”. Isto não requer uma Técnica de arma, e ao invés disso, deve ser usado com socos. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Nenhuma.

Sodegarami / Sasumata - é conhecido como um “enredador de manga” e é parte das armas de haste usadas pela polícia japonesa para capturar agressores e suspeitos. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Duas Mãos

Taco de Baseball - Um *taco de beisebol* é um equipamento desportivo básico para a prática de beisebol. . **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Uma ou Duas Mãos

Tetsubishi (estrepes) - são objetos pontiagudos, de material natural ou não, com três ou mais pontas afiadas que, conforme caíam, permanecem com uma das pontas para cima, pois são jogados no chão para retardar o oponente. Eram muito usados pelos ninjas, pois tem a grande vantagem de serem de fácil uso e não necessitarem de técnicas elaboradas. **Tipo de Dano:** Perfuração. **Empunhadura:** Não aplicável

Tetsu-bo/ Bastão Reforçado - Um bastão longo ou curto com reforços de metal por dentro e/ou por fora, tornando-o mais rígido. Um Tetsu-bo causa +1 Dano ao dano normalmente causado pelo bastão (longo ou curto), enquanto que os demais modificadores continuam os mesmos. **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Duas mãos.

Tonfa – Esse pequeno cassetete tem um cabo perpendicular extra, com 1/3 do tamanho do principal. (uma versão sem as habilidades de defesa emula um cassetete ou porrete). **Tipo de Dano:** Contusão. **Empunhadura:** Uma Mão

Tridente - Lança de três pontas. É usado para pesca submarina e historicamente como uma arma de haste. **Tipo de Dano:** Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão ou Duas Mãos

Wakizashi / Kodachi – É uma espada média usada em conjunto com a Katana. **Tipo de Dano:** Corte ou Perfuração. **Empunhadura:** Uma Mão.

Zanbatou / Zweihander / Montante – Essa é uma espada oriental muito antiga. Seu tamanho é exorbitante e seu peso também. A Zanbatou mede aproximadamente 2m de lâmina e 1m de cabo, totalizando incríveis 3m de arma, sua lâmina é como a de uma espada larga, ou seja, possui dois gumes. As espadas normais foram feitas para cortar um cavaleiro, a Zanbatou foi feita para cortar um cavaleiro e seu cavalo junto. Como a espada é muito grande e difícil de ser usada, para usá-la corretamente deve-se possuir uma **Força 4** e **Técnica de Espada 2**; **Tipo de Dano:** Corte. **Empunhadura:** Duas Mãos.

REGRA OPCIONAL: Capacidades Especiais - Armas podem realizar manobras básicas modificadas e ataques especiais de acordo com certas capacidades

ASSASSINA

Velocidade: +0

Dano: -2

Movimento: +0

Especial: Use estes modificadores em conjunto com uma manobra básica da arma. Esta arma causa dano que não pode ser absorvido pelo Vigor. **Tipo:** Arma Branca.

ARREMESSÁVEL

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: -1

Especial: Sempre ativa. Esta arma pode ser arremessada com alcance igual a sua Técnica + Força. Veja Armas de Arremesso e Arquerismo. **Tipo:** Arma Branca.

DERRUBA

Velocidade: -2

Dano: +0

Movimento: +0

Especial: Use estes modificadores em conjunto com uma manobra básica da arma. Você causa **knockdown** caso cause algum dano com a arma. **Tipo:** Arma Branca.

DESARMA

Velocidade: +0

Dano: -1

Movimento: +0

Especial: Sempre ativa. Aumenta a parada de dados do duelista em 2 na manobra **Disarm/Desarme**. **Tipo:** Arma Branca.

FURTIVA

Velocidade: +1

Dano: -1

Movimento: +0

Especial: Sempre ativa. Diminui a dificuldade da de Furtividade ou Disfarce para se ocultar uma arma em 2. **Tipo:** Arma Branca, Arma de Fogo.

PERFURANTE

Velocidade: +0

Dano: -1

Movimento: +0

Especial: Use estes modificadores em conjunto com uma manobra básica da arma. Reduz a armadura do oponente em 2 para ataques desta arma. Isto inclui manobras que aumentam a absorção do oponente, como **Toughskin**. **Tipo:** Arma Branca, Arquerismo

SORRATEIRA

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: -1

Especial: Use estes modificadores em conjunto com uma manobra básica da arma. Reduz o bloqueio do oponente 2 para ataques desta arma. **Tipo:** Arma Branca.

SEMI-LETAL

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: +0

Especial: Não causa dano agravado. Perde apenas 1 de honra ao atacar uma

peessoa desarmada com ela. **Tipo:** Arma Branca

DEFENSIVA

Velocidade: +0

Dano: -1

Movimento: +0

Especial: Sempre ativa. Aumenta a parada de dados de absorção do duelista em 2 na manobra **Parry/Aparar**. **Tipo:** Arma Branca

ESMAGADORA

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: -1

Especial: Use estes modificadores em conjunto com uma manobra básica da arma. Aumenta a parada de dados de do duelista em 2 na manobra **SMASH WEAPON**. **Tipo:** Arma Branca

GUARDA DE MÃO

Velocidade: -1

Dano: +0

Movimento: +0

Especial: Sempre ativa. Aumenta a parada de dados de do duelista em 2 para de defender de manobra **DISARM/DESARME**. **Tipo:** Arma Branca

PROXIMIDADE

Velocidade: +1

Dano: -2

Movimento: Um

Especial: Use estes modificadores em conjunto com uma manobra básica da arma. Pode entrar no hex do adversário para atacar, jogando o dano duas vezes.

Tipo: Arma Branca.

CURTA

Velocidade: +1

Dano: +0

Movimento: +0

Especial: Sempre ativa. Precisa entrar no hex do adversário. **Tipo:** Arma Branca.

APRESAR

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: +0

Especial: Pode usar apresamento na posse da arma. **Tipo:** Arma Branca.

IMOBILIZAR

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: Um

Especial: Possível imobilizar o oponente no alcance da arma. O teste de Apresamento Sustentado é feito usando a Técnica da Arma no lugar da Força. **Tipo:** Arma Branca.

Regra Opcional: QUEBRAR ARMAS

Armas são objetos que podem ser quebrados por impactos repetitivos ou instantaneamente em grandes impactos. Em Samurai Shodown perder sua arma por quebra significa quase sempre morte. Armas possuem duas características: **Estrutura** e **Durabilidade**

Estrutura equivale à soma de características de composição e *design* da arma, onde armas de pedra/metal e de menor tamanho são mais resistentes a dano enquanto armas longas e de madeira/osso são significativamente mais propensas a sofrer dano. É equivalente ao **Vigor** dos Duelistas. **Durabilidade** reflete a robustez da arma e quão maciça é sua construção, isso indica o quanto de dano ela pode suportar até se partir e torna-se inútil como instrumento de combate. Representa a **Saúde** dos armamentos. Armas mais massivas (Martelo de guerra, por exemplo) têm maior durabilidade que armas mais delicadas (Florete, por exemplo) representando assim sua maior robustez. Equivalente a Saúde dos Duelistas

Estrutura varia entre 1 (arma frágil) e 5 (arma resistente) ,e a Durabilidade varia entre 2 (arma delicada) e 10 (arma massiva).

Arma	Técnica	Estrutura	Durabilidade
Arco	Arqueria	2	2
Bastão (Bo)	Bastões	2	8
Boken	Espada	2	6
Faca de Combate	Facas	4	6
Florete	Espada	3	6
Katana	Espadas	4	8
Kusari	Correntes	5	6
Lança (yari)	Lanças	2	8
Leque	Arma de impacto	1	4
Machadinha	Machados	4	6
Martelo de Guerra	Armas de Impacto	5	10
Nunchaco	Cabos Conectados	4	6
Sai / Jitte	Faca	4	8
Tonfa / Cassetete	Armas de Impacto	3	8
Canivete	Faca	3	4
Naginata	Lança	3	8
Shinai	Espada	2	4
Zarabatana	Ocultas	1	2

Toda Arma quando Apara ou usa En Garde recebe 1 de dano em sua durabilidade (sem absorção). Isto representa pequenas avarias e estrago devido a receber o ataque adversário. Caso seja usada seguidamente sem reparos é provável que a arma seja **Danificada** ou mesmo **Quebrada**. A perícia **Ofícios** é a opção adequada para reparar

armas e armaduras. O Duelista pode ser versado nessa perícia ou ter um Staff com essa função ou mesmo pagar por esse serviço.

Algumas manobras podem intencionalmente avariar armas de duelistas. Estas manobras são absorvidas (SOAK) com **Estrutura** da Arma e o dano será deduzido da **Durabilidade** da mesma. Certas manobras defensivas também são capazes de induzir avarias em Armas (MAKA WARA, IRON ANVIL), o dano será absorvido pela **Estrutura** e recairá na **Durabilidade**.

Armas que recebam mais dano do que metade da sua Durabilidade ganha à qualidade **DANIFICADA**. Armas que perderam totalmente sua durabilidade ganham a qualidade **QUEBRADA**.

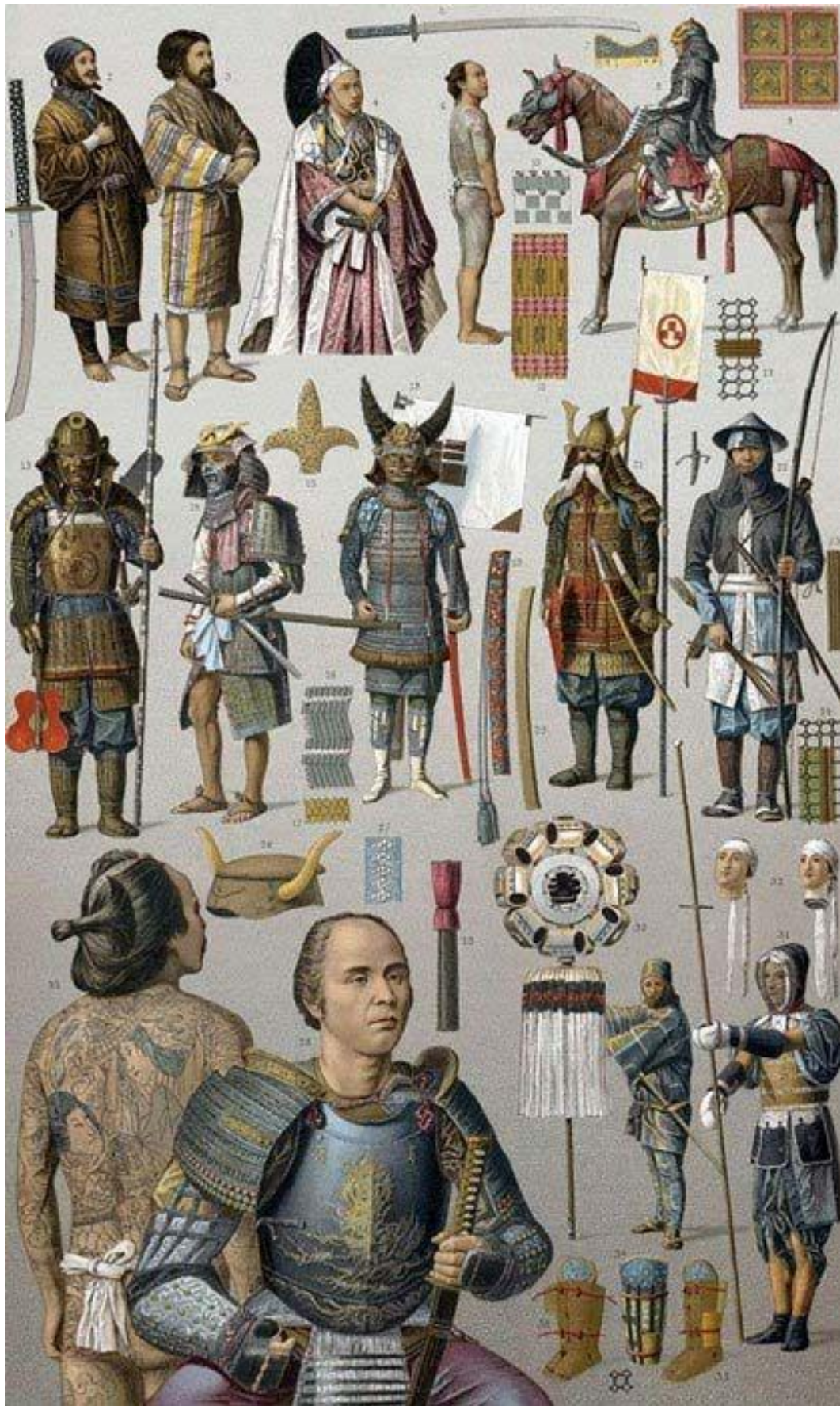
- Danificada:** -1 de Velocidade e -1 de Dano até serem reparadas
- Quebrada:** Perde sua capacidade para Ataques, Aparar e Desarmar.

REGRA OPCIONAL: ARMADURAS

O Uso de armaduras é visto com desdém pela maioria dos duelistas que acreditam que habilidade e agilidade são distintivas de guerreiros completos e corajosos, e não precisam se “esconder” atrás de armaduras. Entretanto, alguns usam essa medida de proteção para poderem lutar mais vezes e mais longamente em suas vidas, vendo que as armaduras são um recurso inteligente, e sagacidade e estratégia são símbolos de guerreiros superiores. Os modificadores de Armaduras afetam as manobras básicas MOVIMENTO e BLOQUEIO.

Manobras Especiais são diretamente afetadas pelo uso de armaduras. Duelistas podem se sentir desequilibrados, tiver seus movimentos restringidos e/ou sentirem-se pesados enquanto buscam a proteção que as couraças oferecem. Para refletir isso todas as manobras Básicas e Especiais recebem os modificadores indicados na tabela abaixo enquanto o Duelista vestir armadura.

ARMADURA	TRIVIA	VELOCIDADE	ABSORÇÃO	MOVIMENTO
Tatami (ashigaru)	Armaduras leves de infantaria. Composta de camadas de couro, fibras de bambu e tecidos dobradas. Afim a armaduras de couro simples ou com rebites.	-1	+1	+0
Kiko (brigantina)	Armaduras médias de infantaria pesada. Composta de camadas de couro e tecidos e enriquecidas com peças de casco de tartaruga, metal ossos ou couro enrijecido de tamanho pequeno. Afim a cotas de malha leves e placas metálicas espaçadas	-1	+2	-1
Karuta (O-yoroi)	Armaduras pesadas de nobres e cavalaria. Composta de camadas de couro, fibras de bambu e tecidos dobradas e com adição de placas de metal. Afim a cotas de malha pesadas	-1	+3	-2
Armadura Completa de Placas	Armadura de placas metálicas articuladas. Sob estas placas ainda existem camadas de cota de malha metálica e couro. Usada por cavaleiros e nobres.	-2	+4	-2
Armadura Pesada Energizada	Armaduras poderosas criadas por cientistas do Oeste. Usam poder do vapor e eletricidade para sustentar proteção mais pesada e diminuir a carga de seu peso. São raríssimas... Se é que existem.	-2	+5	-2



MASCOTES

Uma Mascote pode ser um poderoso Aliado, De fato, um Street Fighter sintonizado com sua Mascote pode comprar poderes e manobras especiais que reflitam as habilidades deste animal. O Narrador e o jogador devem trabalhar juntos para determinar as estatísticas e níveis de Características da Mascote.

Animais podem ser Aliados úteis em combate, embora sejam proibidos em torneios. Alguns podem ser úteis como espiões ou mensageiros. Quanto mais alto o nível em Mascote, mais excepcional será o animal e mais sintonizado será o personagem com o animal.

- Um mascote caseiro. Seu animal é manso e bem treinado, mas nada mais.
- Incomum. Este pode ser um animal diferente ou raro, excepcional, O personagem ainda não tem nenhum elo especial com o animal.
- Você tem um animal notável, e algum grau de elo emocional entre vocês.
- Seu animal é verdadeiramente excepcional; além disso, você tem um excelente elo com ele. Ele algumas vezes sente quando você está em perigo e entende seus comandos perfeitamente.
- Seu animal é único, Você e sua mascote estão completamente sintonizados um com o outro. Além das vantagens listadas acima, você também pode formar um elo místico com seu animal por breves períodos de tempo. Este elo permite que você veja o que seu animal vê, mesmo quando estão muito distantes um do outro.
- Seu animal é provavelmente lendário ou mitológico, podendo até ser inteligente e ter suas próprias vontades e planos. Ele é fiel e leal a você. A ligação entre vocês transcende os sentidos comuns e talvez até a atual existência de vocês.



ESTATÍSTICAS DE MASCOTES

Dívida em fileiras às estatísticas de sua **Mascote** para representar os modificadores de Velocidade, Dano e Movimento da Mascote (semelhantes aos modificadores que uma arma possui). Você pode indicar isso em sua ficha com uma barra como esta:

Ex: Velocidade 1/ Dano 2/ Movimento 1 ou 0/00/0 ou 1/2/1

As estatísticas variam de acordo com o nível de sua Antecedente Mascote. Os níveis Máximo e Mínimo estão representados abaixo. Níveis 6, 7 e 8 estarão disponíveis

sob decisão e orientação e o Narrador. A evolução deste antecedente com pontos de Experiência é mais cara que dos antecedentes comuns. O Antecedente Mascote funciona como uma habilidade para sua progressão (Custo igual ao nível atual x2).

Nível	Max.	Min.
1	1	0
2	2	0
3	2	0
4	3	0
5	3	0
6	4	1
7	4	1
8	5	1

EX. Seu Lobo de Estimação, Puppy, Mascote Nível 4, poderia ter 1/2/1 ou 2/2/0, mas não 0/4/0.



Os modificadores de Velocidade, Dano e Movimento do sua Mascote são usados para calcular as Manobras da Mascote, da mesma forma que os modificadores de arma são usados para ataques com armas.

Nestas Manobras no lugar de **Destreza, Força e Esportes**, os modificadores que entram na equação são **Manipulação para Velocidade** (sua habilidade como treinador) e **Carisma para Dano** (o quão duro seu animal lutará por você com base no vínculo que vocês compartilham) e o **Antecedente Mascote**. O movimento da mascote será o alcance efetivo da manobra em algumas situações.

- Velocidade = Manipulação + Modificador Velocidade
- Dano = Carisma + Modificador Dano
- Movimento = Antecedente Mascote + Modificador Movimento

MANOBRAS

Aqui serão exemplificadas poucas Manobras Especiais para Mascotes, mas elas são amplas o suficiente para criar muitos tipos diferentes de ataques.

- 2 ou mais Manobras de Mascotes não podem ser jogadas no mesmo Turno.
- Não se pode combinar 2 manobras de mascote na mesma manobra.
- Personagens só pode ter um número de manobras igual a seu Nível de Mascote.
- Algumas manobras de Mascote não podem ser usadas em turnos consecutivos.

RUSH

Enquanto você fica parado, sua mascote avança e ataca o adversário. Funciona como um Projétil e pode ser evadido com manobras Aéreas e/ou de mecânica semelhante.

Pontos de poder: Qualquer estilo 2

Sistema: Esse ataque não pode ser usado em Turnos consecutivos.

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: Nenhum (alcance do ataque = movimento da mascote)



FETCH

Sua mascote é treinada para buscar objetos e retorna-los a você. O uso mais comum é retornar a sua arma caso você a arremesse e erre ou devolver projéteis (flechas, facas e etc.) caso errem o alvo.

Pontos de poder: Qualquer estilo 1

Sistema: Como exceção a regra esse ataque pode ser usado em Turnos consecutivos.

Velocidade: +0

Dano: -

Movimento: Nenhum (alcance do ataque = movimento da mascote +3)

FLYING RUSH

Jogado junto a Rush. Não poderá ser esquivado com Jump ou manobras aéreas. Requer RUSH

Pontos de poder: Qualquer estilo 1

Sistema: Esse ataque não pode ser usado em Turnos consecutivos. Acerta oponentes aéreos (Jump e similares) e não pode ser esquivada por estes.

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: Nenhum (alcance do ataque = movimento da mascote)



RUSH TACKLE

Jogado junto a Rush. Rush ganha capacidade de aplicar Knockdown. Requer RUSH

Pontos de poder: Qualquer estilo 2

Sistema: Esse ataque não pode ser usado em Turnos consecutivos. Causa **Knockdown** se causar dano e não for bloqueada ou aparada.

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: Nenhum (alcance do ataque = movimento da mascote)

SYNERGY

Você e sua Mascote atacam em sincronia. O ataque é comprado para uso com uma manobra já existente e conhecida do duelista. Cada manobra pode receber a adição de Synergy.

Requer RUSH

Pontos de poder: Qualquer estilo 1 (por manobra)

Sistema: O Modificador de Dano da Mascote soma-se ao Dano da Manobra do Lutador. Essa soma ocorre em apenas um ataque no caso de manobras com múltiplos ataques ou ataques consecutivos.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: Manobra do lutador

Dano: Manobra do lutador + Dano da Mascote.

Movimento: Manobra do Lutador.

MOUNTED SYNERGY

Sua Mascote lhe serve de montaria e o ajuda a se deslocar. Ela carrega você como cavaleiro. O Bônus de Movimento da Mascote soma-se ao Movimento da Manobra do Lutador. O ataque é comprado para uso com uma manobra já existente e conhecida do duelista.

Requer RUSH e SYNERGY

Pontos de poder: Qualquer estilo 1 (por manobra)

Sistema: Pode ser jogado junto com Synergy, Adiciona Movimento extra a manobra de um lutador. Não pode ser usado em conjunção de manobras com movimento fixo (um, dois...)

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: Manobra do lutador

Dano: Manobra do Lutador

Movimento: Manobra do lutador + movimento da Mascote.



AERIAL SYNERGY

Similar a Mounted Synergy, mas tratado como manobra Aérea. O ataque é comprado para uso com uma manobra já existente e conhecida do duelista.

Requer RUSH e SYNERGY

Pontos de poder: Qualquer estilo 1 (por manobra)

Sistema: Pode ser jogado junto com Synergy. Adiciona Movimento extra a manobra de um lutador e torna esta manobra Aérea e capaz de evadir projéteis como Jump. Não pode ser usado em conjunção de manobras com movimento fixo (um, dois...)

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: Manobra do lutador

Dano: Manobra do Lutador

Movimento: Manobra do lutador + movimento da Mascote, passa a ser **Aérea**

SEIZING RUSH

Sua Mascote ataca e se engalfinha no adversário, atrapalhando seus movimentos e táticas. Jogado junto a Rush.

Requer RUSH.

Pontos de poder: Qualquer estilo 2

Sistema: Esse ataque não pode ser usado em Turnos consecutivos. Rush ganha capacidade de ser um Apresamento Sustentado, onde a **Força da Mascote** é definida pelo **Carisma do Duelista**. Funciona exatamente como um **Apresamento Sustentado**.

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: Nenhum (Alcance igual ao Movimento da Mascote, mas precisa invadir o Hexágono do oponente)

LOYAL DEFENSE

Sua Mascote é treinada a defendê-lo de ataques e atrapalha o adversário caso este invista contra você. A Mascote fica ao seu lado e oferece proteção contra o inimigo. Esta manobra é comprada para uso com uma manobra já existente e conhecida do duelista.

Requer RUSH.

Pontos de poder: Qualquer estilo 1 (por manobra)

Sistema: Essa Manobra não pode ser usada em Turnos consecutivos. Funciona semelhante à Toughskin. Seu efeito é de **bônus de absorção de dano igual ao Dano da Mascote**.

Velocidade: Não aplicável

Dano: Não aplicável

Movimento: Não aplicável



MASCOTES ALTERNATIVAS (fantasmas, espíritos, ayudantes).

CAPÍTULO III – A FÚRIA (OPCIONAL)

Houve seis guerreiros escolhidos para lutar contra Amakusa, mas nada impede que o Narrador permita aos jogadores criar novos guerreiros escolhidos. A primeira coisa para ser um **Escolhido** é comprar o **Antecedente Fúria** (veja abaixo). Ele representará a raiva interior e energia mística dos Guerreiros. Em geral os escolhidos são hábeis duelistas, portanto para ser um **Guerreiro Escolhido** o lutador deve ter no mínimo **3 pontos em alguma técnica de Arma**. Este é um antecedente opcional.



Fúria

Fúria representa um poder pulsante dentro do lutador, uma energia que borbulha e extravasa em momentos de tensão e perigo. Essa Fúria é uma espada de dois gumes, pois é um poder destrutivo útil para vencer duelos, mas também é uma oportunidade de desonra e um perigo aos companheiros do guerreiro. Um guerreiro com Fúria é suscetível a momentos de intensa e incontrolável energia de batalha. Sempre que um Guerreiro dotado de Fúria sinta raiva, medo, desespero, dor intensa (ou outros sentimentos analisados pelo Narrador) ele deve rolar seu nível de Fúria. Caso consiga pelo menos um sucesso, ele é tomado pela Fúria. A dificuldade depende da intensidade e do tipo da emoção, sendo menor em raiva (5) e desespero (6), e maior em medo (9) e dor intensa (8).

A **cada sucesso** o Lutador pode distribuir **+1** em **Velocidade ou Dano ou Movimento** em **todas as suas manobras**. O Lutador gasta 1 Chi por turno enquanto estiver em Fúria. O Lutador começa a atacar o Adversário e, eventualmente, tudo e todos, **sem se defender ou esquivar**. E se tiver **Antecedente Fúria** igual ou maior que **3** não pode ficar **Atordado** enquanto sob efeito.

Após derrotar a fonte dos sentimentos intensos e/ou perder todos os seus **Chi**, o personagem fica Atordado por um número de turnos igual ao seu nível de Fúria menos de seu **Vigor** (mínimo de 1 turno). Ao se recuperar, o personagem não se lembrará de nada que ocorreu no seu momento de Fúria. No entanto, um personagem pode fazer um teste de **Raciocínio + Mistérios** para se lembrar. Os sucessos possibilitam de se lembrar de algumas coisas (de acordo com o Narrador).

Um personagem pode interromper a Fúria gastando **1 ponto de Força de Vontade** e fazendo um rolamento de Força de Vontade permanente, tendo de obter **tantos sucessos quanto obteve no teste de Fúria inicial**. Em caso de falha ele poderá tentar novamente no turno seguinte. Cada vez que um personagem entra em Fúria, ele perde **1 ponto temporário de Honra**, sem contar os pontos perdidos com seus atos no momento da raiva.

No momento da Fúria, o personagem fica com Chi flamejante em todo o seu corpo, seus olhos ficam vermelhos e ele costuma apenas gritar para desferir seus golpes (sem falar nada, apenas grunhindo e/ou usando Kiai).



Regra Opcional

FURIA GRADATIVA E O MEDIDOR DE POW

Uma adição estratégica e narrativa aos combates é o Medidor de POW. Caso essa regra opcional seja adotada em jogo, os jogadores devem adicionar 10 caixinhas à ficha de personagem e cada ponto de dano sofrido pelo lutador em combate permitirá marcar um quadrado do Medidor de POW. Caso o Medidor de POW tenha as 10 caixinhas preenchidas, novos danos sofridos não terão efeito algum: o lutador tem toda sua fúria reservada, e está em seu limite. Os pontos acumulados no Medidor de POW permitem algumas ações específicas:

- Cada **3 pontos** podem ser gastos no lugar de 1 ponto de Chi ou Força de Vontade. Isso representa Golpes Especiais, versões mais fortes de movimentos comuns, como (1) o gasto de 1 Força de Vontade para 1 dado a mais no dano ou o uso de Psychokinetic Channeling, por exemplo; (2) também representa VTriggers, que é a ativação de um poder oculto, como Elemental Skin ou Rekka Ken; ou (3) possibilita a execução de um Berserk Strike sem custo.
- Cada **6 pontos** podem ser gastos para realizar um Super, que é uma versão mais poderosa de uma Manobra Especial do personagem; quando realiza o Super, (1) o personagem pode rolar mais uma vez o dano da manobra ou, (2) se for uma manobra de múltiplo impacto baseada em movimento, ele ganha +2 Movimento para realizá-la. Exemplo: Ken pode usar um Super Flaming Dragon Punch, rolando o dano até três vezes, ou usar um Super Air Hurricane Kick, realizando a manobra com Movimento 7 ao invés de 5, ou ainda um Super Fireball, rolando o dano duas vezes.

Quando um combate termina, o Medidor de POW se esvazia totalmente, só voltando a ser carregado em novos combates.

CAPÍTULO IV - OS SAMURAIS

Haohmaru



História: Nicotine foi o mentor de Haohmaru e Genjuro. Um dia Nicotine mandou Haohmaru e Genjuro lutarem para ver que ganharia o pergaminho mágico que aumenta as habilidades de luta. Genjuro venceu essa luta contra Haohmaru, mas foi extremamente brutal e quase matou Haohmaru. Com Isso Nicotine deu o pergaminho para Haohmaru e o expulsou Genjuro de seu templo. Haohmaru aumentou suas habilidades e se tornou um lutador mais habilidoso do que já era. Um dia Haohmaru estava procurando por uma luta. Elas acharam uma vila onde todas as pessoas se encontravam mortas, Haohmaru encontrou uma

ultima pessoa viva nessa vila, ele era **Shizumaru Hisame**, um bebê. Depois disso ele treinou Shizumaru para lutar um dia contra o demônio que matou o vilarejo.

Personalidade: Você tende a agir de forma despreocupada e casual, mas dando extrema importância à honra. Gosta de viver sozinho e adora saquê. Você está atraído por Charlotte, mas sua vontade de ganhar de Ukyo e matar Amakusa e vingar sua mãe é tão grande que você nem se deu conta disso.

Aparência: Haohmaru é de média estatura, de porte atlético e cabelos totalmente despendeados. Costuma usar seu gi de Samurai, um tanto exótico. Está sempre sorrindo.

Idade: 25 anos, **Terra Natal:** Musashinokuni, Japão, **Amor:** Oshizu (psicológico) e Charlotte (verdadeiro) **Estilo:** Kendô (Aikidô), **Escola:** Nicotine Caffein Dojo, **Conceito:** Samurai Errante, **Assinatura:** Joga a espada para cima e a deixa cair na bainha com extrema perfeição

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 3, Perspicácia 3, Manha 4, Lábria 3, Luta às Cegas 4, Liderança 3, Furtividade 2, Sobrevivência 4, Etiqueta 1, Arena 4, Investigação 4, Medicina 1, Mistérios 2, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 5, Contatos 2, Fúria 5, Elemental (air) 4

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 5, Espada 6

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Throw, Back Roll Throw, Dragon Punch Strike, Flaming Dragon Punch Strike, Tornado Attack, Sense Element (air), Power Uppercut Strike, Triple Strike, Air Blast, Energize Weapon

Combos: Strong strike - Berserk strike - Tornado Attack (Dizzy); Foot Sweep - Dragon Punch Strike; Fierce strike - Dragon Punch Strike (Dizzy) (Combo "Kogetsu Zan"); Aparar - Jab Strike - Flaming Dragon Punch Strike

Renome: Glória 7, Honra 8; Chi 9, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: Katana (**Meitou Fugudoku**)

Ukyo Tachibana



História: Tachibana é um mestre da espada que tem como único objetivo para sua vida ganhar do samurai **Haohmaru** e poder ficar com a mulher da sua vida: Oshizu.

Personalidade: Você é uma pessoa tranqüila que sabe bem o que suas habilidades podem fazer e não é à toa que as mulheres correm sempre atrás dele no final de suas lutas. No combate, luta meio de costas para seus inimigos e destruindo os tolos que cheguem perto o bastante com seu corte da maçã.

Aparência: Ukyo tem uma aparência tranqüila com seus longos cabelos azuis soltos, olhos fechados na maioria das vezes, usando sempre roupas tradicionais. Nos combates prefere seu quimono com a "saia" azul e a parte de cima branca.

Idade: 23 anos, **Terra Natal:** Omi Japão, **Amor:** Oshizu, **Rival:** Haohmaru

Estilo: Aikido, **Escola:** Templo Japonês, **Conceito:** Mestre da Espada, **Assinatura:** Exibição com a espada (Corta uma maçã)

Atributos: Força 5, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 3, Perspicácia 5, Manha 2, Lábria 2, Luta as cegas 5, Etiqueta 4, Liderança 3, Furtividade 3, Segurança 2, Sobrevivência 2, Arena 3, Investigação 2, Medicina 3, Mistérios 3, Estilos 5

Antecedentes: Aliados 3, Arena 3, Fama 3, Fúria 4

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 4, Espada 6

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Slide Kick, Throw Strike, Throw, Foot Sweep, Flying Fireball (Tsubane Gaeshi), Fireball, Hyper Fist Strike, Missile Reflection, Turn Punch Strike, Elbow Smash Strike, Ducking Fierce Strike, Breakfall

Combos: Jump Fierce strike - Elbow Smash Strike - Hyper Fist Strike (Dizzy); Jump Fierce strike - Berserk strike (Dizzy); Jump Fierce strike - Hyper Fist Strike (Dizzy); Movimento - Slide Kick; Aparar - Throw

Renome: Glória 7, Honra 8; Chi 9, Força de Vontade 8, Saúde 20

Equipamento: Katana (Drying Pole)

Galford Weller



quando a mal acabar.

Aparência: Galford se veste com um, traje das sombras azul, com seu rosto à mostra, um chalé vermelho no pescoço, cabelo louro com corte asa-delta.

Idade: 20 anos, **Terra Natal:** São Francisco, EUA, **Amor:** Nakoruru

Estilo: Ninjitsu Koga, **Escola:** Dojo Koga, **Conceito:** Ninja, **Assinatura:** Simplesmente desaparece

Atributos: Força 4, Destreza 6, Vigor 5, Carisma 5, Manipulação 4, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Interrogação 3, Intimidação 4, Perspicácia 3, Manha 5, Lábria 4, Etiqueta 2, Luta às Cegas 5, Liderança 1, Segurança 6, Furtividade 4, Sobrevivência 3, Investigação 5, Ciência 2, Medicina 2, Mistérios 4

Antecedentes: Aliados 5, Fúria 4, Herança do Clã 4, Mascote 5 (Puppy)

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 4, Foco 5, Espada 5, Armas de arremesso 4

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Wall Spring, Backflip Kick, Heel Stamp, Foot Sweep, Throw, Sakki, Plasma Blade, Pile Driver, Suplex, Shrouded Moon, Speed of the Mongoose, Power Pile Driver Bomb, Rush, Synergy (strong Strike), Synergy (Jab Strike), Rush Tackle.

Combos: Jump Fierce strike - Plasma Blade - Foot Sweep (Dizzy); Rush Tackle - Jab Strike (synergy) - Backflip Kick (Dizzy); Shrouded Moon - Power Pile Driver Bomb; Speed of the mongoose - Suplex - Berserk Strike, Jab Strike (synergy) - Strong Strike (synergy) (Dizzy)

Renome: Glória 5, Honra 6; Chi 9, Força de Vontade 8, Saúde 20

Equipamento: Ninja-to (**Justice Blade**), Bombas de Fumaça, Kunais

Hanzo Hattori



História: Ele luta para livrar a alma de seus filhos que foi possuído pela Amakusa. Seu passado é um mistério. Apenas é isso que se sabe sobre ele.

Personalidade: É um mestre ninja frio e calculista que tem o objetivo de libertar a alma dos seus filhos possuído pelo perverso Ambrosia, custe o que custar.

Aparência: É um ninja tradicional que usa um traje das

sombras negro, com detalhes dourados, com um chalé vermelho no pescoço.

Idade: 34 anos, **Terra Natal:** Dewa, Japão, **Amor:** Seus filhos

Estilo: Ninjitsu Iga, **Escola:** Dojo Iga, **Conceito:** Ninja mestre de Clã , **Assinatura:** Simplesmente desaparece

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4, Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 5, Interrogação 4, Intimidação 3, Perspicácia 5, Manha 5, Etiqueta 3, Lábia 4, Luta às Cegas 5, Liderança 5, Segurança 4, Furtividade 6, Sobrevivência 3 Investigação 3, Medicina 4, Mistérios 4, Estilos 4, Arena 3

Antecedentes: Aliados 5, Apoio 5, Elemental do Fogo 3, Fúria 3, Herança do Clã 5

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 5, Espada 5, Armas de Arremesso 4

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Wall Spring, Foot Sweep, Backflip Kick, Heel Stamp, Foot Sweep, Throw, Sakki, Shrouded Moon (Shadow Copy), Shockwave, Power Geyser, Ground Fireball, Pile Driver, Suplex, Power Pile Driver Bomb, Breakfall, Disengage.

Combos: Jump Fierce Strike - Backflip kick - Improved Ground Fireball (Dizzy); Jump Fierce Strike - Berserk Strike - Power Geiser (Dizzy); Shrouded Moon - Power Pile Driver Bomb, Shrouded Moon - Berserk Strike - Suplex (Dizzy), Jumping Short - Foot Sweep - Power Pile Driver Bomb.

Renome: Glória 6, Honra 5; Chi 7, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: Ninja-to, Shuriken e bombas de fumaça

Charlotte Christine de Colde



História: Charlotte é uma nobre Francesa e mestre na arte da esgrima. No meio de uma viagem para o Oriente ela conheceu Haohmaru, por quem ficou apaixonada. Haohmaru não correspondeu esse amor ferindo o coração e o orgulho de Charlotte. Sendo assim, Charlotte jurou acabar com Haohmaru, mas ela ainda é apaixonada por ele.

Personalidade: Você é uma guerreira rápida e astuta com grandes recursos para o combate. Você veio para o Japão para acabar com Haohmaru, pois o mesmo recusou seu amor, mais você ainda é apaixonada.

Aparência: Charlotte é uma gata de 27 anos. Charlotte usa uma túnica e por cima da túnica uma armadura de placas, com botas e luvas de couro. E usa seu cabelo solto.

Idade: 27 anos, **Terra Natal:** Paris, França, **Amor e ódio:** Haohmaru, **Estilo:** Savate (esgrima), **Escola:** Professor Particular, **Conceito:** Esgrimista Samurai, **Assinatura:** Gargalhada

Atributos: Força 4, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 5, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 2, Perspicácia 5, Lábria 3, Etiqueta 5, Lutas as Cegas 4, Cavalgar 2, Liderança 4, Segurança 2, Sobrevivência 2, Arena 3, Investigação 4, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 3

Antecedentes: Aliados 5, Arena 3, Fúria 5, Fama 1, Recursos 5

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 4, Espada 5

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Flying Knee Thrust, Throw, Back Roll Throw, Hundred Hand Slap Strike, Stepping Front Kick, Sonic Boom, Power Uppercut, Dragon Punch Strike, Lunging Punch Strike, Displacement Strike, Esquives

Combos: Jump Fierce Strike - Stepping Front Kick - Dragon Punch Strike (Dizzy); Strong Strike - Hundred Hand Slap Strike - Hundred Hand Slap Strike (Splash Fount) (Dizzy); Jump Fierce Strike - Lunging Punch Strike Strike - Throw; Jump Forward - Flying Knee Thrust - Back Roll Throw

Renome: Glória 8, Honra 7; Chi 8, Força de Vontade 9, Saúde 20

Equipamento: Rapieira (La Rose)

Wan Fu



História: Wan-fu soube de um item que pode ser encontrado e, com a troca de sua alma, um homem terá controle sobre o mundo. Wan-fu então partiu para encontrar este item e fazer da China a governante do mundo.

Personalidade: Você é muito compreensivo com os chineses e com as pessoas que compartilham o seu mesmo ideal. Atualmente você está a procura de um grande lutador para poder ativar o seu ideal. Você não terá piedade de quem entrar no seu caminho.

Aparência: Wan Fu utiliza o cabelo como um monge Manchú, se vestindo apenas com uma espécie de toga curta branca, com uma faixa vermelha na cintura, e um par de caneleiras e braceletes, pretos com detalhes vermelhos.

Idade: 35 anos, **Terra Natal:** Nanking, China

Estilo: Kung Fu, **Escola:** Templo Chinês, **Conceito:** O Rei Da Guerra, **Assinatura:** Gargalhada

Atributos: Força 6, Destreza 4, Vigor 6, Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 5, Interrogação 3, Perspicácia 3, Lutas as Cegas 3, Etiqueta 4, Liderança 5, Segurança 3, Sobrevivência 3, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 3, Estilos 5

Antecedentes: Apoio 5, Recursos 3, Aliados 5, Fama 1, Arena 3, Fúria 4

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 5, Espada 5, Maça 5, Porrete 5

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Air Smash, Throw, Head Butt, Fireball, Flying Fireball, Dragon Kick Strike, Spinning Clothline Strike, Inferno Strike, Fist Sweep Strike, Throw Weapon, Toughskin.

Combos: Jump Fierce Strike - Strong Strike - Dragon Kick Strike (Dizzy); Head Butt - Throw; Head Butt - Air Smash - Berserk Strike (Dizzy); Jump Fierce Strike - Fierce Strike - Throw ; Aparar - Flying Fireball

Renome: Glória 7, Honra 7; Chi 7, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: **Cimitarra** (Zanniku Daibōchō, a Esfoladora) ou **Maça de Guerra** (Bakuniku Daitekkyū, a Trituradora) ou **Pilar de Pedra** (porrete) (Bokuniku Daisekichū, a Esmagadora)

Tam Tam



História: O guerreiro das selvas Tam Tam é o escolhido para defender a sua vila natal. Treinado desde pequeno para proteger sua terra contra os demônios, teve um ótimo ensinamento desde as artes do combate corpo a corpo, aos ensinamentos místicos. E agora que o seu treinamento terminou e os demônios são uma ameaça ele está preparado para matar todos eles.

Personalidade: Você nasceu para proteger seu povo, sabe disso e sempre age em prol disso. Você tem um temperamento pacífico mais quando sua terra esta em perigo você fica tomado pela fúria dos ancestrais destruindo todos os inimigos.

Aparência: Tam Tam é alto e forte, usando roupas típicas de seu povo; vermelhas com detalhes em amarelo e preto. Quando está em combate sempre usa a máscara da guerra dos ancestrais.

Idade: 19 anos, **Terra Natal:** Green Hell, América do Sul

Estilo: Kabaddi **Escola:** Desconhecida, **Conceito:** Guerreiro Maia, **Assinatura:** Grito de Guerra

Atributos: Força 6, Destreza 4, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 1, Aparência 3(4), Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 4, Perspicácia 4, Lábria 2, Lutas as Cegas 3, Liderança 3, Segurança 3, Sobrevivência 5, Furtividade 3, Arena 2, Investigação 3, Medicina 3, Mistérios 5, Estilos 2

Antecedentes: Aliados 5, Arena 3, Apoio 3, Recursos 2, Fúria 5 , Mascote 3 (diversos animais)

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 5, Espada 5

Manobras Especiais: Jump, Foot Sweep, Spinning Foot Sweep, Throw, Head Bite, Brain Cracker, Spinning Backfist Strike, Fireball, Flying Fireball, Improved Fireball, Inferno Strike, Whirlwind Kick Strike, Ducking Fierce Strike

Combos: Jump Fierce Strike - Spinning Back Fist; Jump Fierce Strike - Inferno Strike (Dizzy); Aparar - Whirlwind Kick Strike - Inferno Strike (Dizzy)

Renome: Glória 5, Honra 6; Chi 9, Força de Vontade 8, Saúde 20

Equipamento: Espada (Henge Hange Zange, Cortadora da Escuridão, +1 Hex de Alcance)

Genan Shiranui



História: Genan Shiranui é um demônio que fugiu das profundezas para viver aqui na terra. Ele viveu um bom tempo escondido para aprender um pouco sobre os humanos, apreendeu o Ninjitsu e começou a vender suas habilidades, para quem paga mais.

Personalidade: Você é um demônio que tenta aprender como vivem os humanos, e agora está descobrindo o que é o amor. Nas lutas seus instintos demoníacos falam mais alto.

Aparência: Genan é um Demônio careca de pele esverdeada, andando rastejando e na maioria das vezes com suas garras de ferro. **Idade:** 26 anos, **Terra Natal:** Devil Island (Underworld), Japão

Estilo: Ninjitsu Madō na Ryū (Shiranui), **Escola:** Dojo Shiranui, **Conceito:** Demônio mercenário, **Assinatura:** Risadas sinistras

Atributos: Força 5, Destreza 4, Vigor 5, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 2, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 4, interrogação 4, Perspicácia 3, Manha 3, Lábia 4, Lutas as Cegas 5, Liderança 3, Segurança 4, Sobrevivência 4, Furtividade 4, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 4, Estilos 3

Antecedentes: Aliados 4, Contatos 4, Arena 3, Fúria 3, Herança do Clã 4

Técnicas: Soco 5(Shuko), Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 4

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Slide Kick, Knee Basher, Double Hit Knee Stomach Pump, Rolling Attack, Vertical Rolling Attack, Tumbling Attack Strike, Poison Blizzard (Death's Visage), Power Uppercut, Wall Spring, Entangle (Alcance de 4 hexe, Luva Shuko pode ser arremssada e tem uma corrente)

Combos: Bloqueio - Posion Blizzard - Tumbling Attack (Dizzy); Slide Kick - Slide Kick - Roundhouse (Dizzy); Jump Fierce - Power Uppercut - Tumbling Attack; Jump Forward - Power Uppercut - Knee Basher

Renome: Glória 6, Honra 3; Chi 6, Força de Vontade 9, Saúde 20

Equipamento: Shuko "Azami" (Luva com 5 lâminas de ferro e uma corrente escondida, podendo ser arremessada)

Earthquake



História: Earthquake é um mercenário que foi contratado para matar um demônio. Ele aceitou o trabalho, e agora está recebendo ordens de Amakusa. Earthquake não sabe no que se meteu, mas ele lutará com todas as forças para ganhar mais e mais dinheiro.

Personalidade: Você é mercenário, fazendo o

que te mandam quando pagam o que cobra, e são caros seus serviços. Não está nem aí para o que esta acontecendo no mundo e só sabe que através disso pode tirar proveito e dinheiro, o que pra você é mais importante.

Aparência: Earthquake é grande, usa roupas rosas, rasgadas nos braços com detalhes azuis no antebraço, nas mãos, e na canela, com uma tatuagem no rosto.

Idade: 28 anos, **Terra Natal:** Texas, EUA

Estilo: Ninjitsu, **Escola:** Autodidata/Dojo do clã **Conceito:** Ninja Mercenário, **Assinatura:** Come Carne, Gargalhando

Atributos: Força 6, Destreza 4, Vigor 7, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 4, Perspicácia 3, Manha 3, Lábria 3 Lutas as Cegas 4, Liderança 2, Segurança 4, Sobrevivência 2, Furtividade 4, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 2

Antecedentes: Apoio 5, Contatos 2, Arena 3, Fúria 3, Recursos 2

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 5, Kusari Gama 5

Manobras Especiais: Jump, Air Smash, Tumbling Attack Strike, Throw, Foot Sweep, Power Uppercut, Face Slam, Neck Choke, Toughskin, Yoga Flame, Acid Breath, Dislocate Limb, Entangle

Combos: Air Smash - Foot Sweep - Air Smash (Dizzy); Jump Fierce (Kusari Gama) - Fierce (Kusari Gama) - Berserk (Kusari Gama) (Dizzy); Foot Sweep - Berserk (Kusari Gama) - Tumbling Attack (Fat Chainsaw) (Dizzy); Jab - Strong - Tumbling Attack, Jab Strike - Jumping Strong Strike - Yoga Flame.

Renome: Glória 6, Honra 2; Chi 7, Força de Vontade 8, Saúde 20

Equipamento: Kusari Kama, **Fujiyama** (Alcance +1 Hex em ataques básicos)

Kyoshiro Senryo



História: Por causa do passado violento de Kyoshiro, ele viaja pelo mundo para provar a si mesmo ser o maior ator do mundo e proteger o clã Kabuki de demônios com sua grande "Demon Dance".

Personalidade: Você é altamente determinado e destemido não tendo medo de nada a tal ponto, que aprendeu a Demon Dance com os próprios demônios tempos atrás. Em combate você prova por que este bastante famoso

com grande variedade de movimentos mortais.

Aparência: Kyoshiro se veste com roupas tradicionais de dançarinos de Kabuki, com cabelos longos de tons avermelhados.

Idade: 30 anos, **Terra Natal:** Edo, Japão, **Estilo:** Aikido, **Escola:** Autodidata **Conceito:** Dançarino de Kabuki, **Assinatura:** Dança Noh

Atributos: Força 5, Destreza 4, Vigor 5, Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 6, Perspicácia 3, Lutas as Cegas 3, Liderança 3, Segurança 2, Etiqueta 3, Sobrevivência 2, Arena 5, Investigação 4, Medicina 2, Mistérios 3, Estilos 3, Atuação (Noh) 5, Atuação (Kabuki) 4

Antecedentes: Aliados 3, Arena 3, Elemental (fogo) 4, Fama 3, Fúria 3, Recursos 3

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 5, Naginata 5

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Throw, Brain Cracker, Fireball, Flaming Fist, Tchobi Dish, Heatwave, Sense Element, Handstand Kick, Musical Accompaniment, Esquives, Spinning Clothline (Naginata), Firestrike

Combos: Fireball - (Flaming Fist) Jumping Strong - (Flaming Fist) Strong (Dizzy); Jump Strong (Naginata, Flaming Fist) - Spinning Clothline (Naginata) - Berserk (Naginata) (Dizzy), Jump Forward - (Naginata, Flaming Fist) Strong - Brain Cracker; Aparar - Jumping Strong - (Flaming Fist, Naginata) Berserk Strike, Esquives - Tchobi Dish - Firestrike.

Renome: Glória 7, Honra 6; Chi 10, Força de Vontade 8, Saúde 20

Equipamento: Naginata (**Sewanyobou, a Esposa Cuidadosa**)

Jubei Yagyu



História: Jubei Yagyu é um samurai que faz parte da elite do imperador, e é um agente de grande valor para o império. Jubei perdeu seu olho esquerdo num combate para proteger o imperador durante uma revolta, em que ele sozinho aniquilou vários inimigos provando o seu valor ao imperador e sua lealdade ao império. Sendo assim o próprio imperador selecionou Jubei como seu braço direito situação a qual Jubei se encontra até hoje.

Personalidade: Você tem um temperamento muito rígido por seu treinamento

militar, é altamente ágil e perigoso no combate. Quando está longe, na verdade está perto e quando está perto está longe. Quando os inimigos acham que você está fraco, você está forte.

Aparência: Jubei se veste como um típico samurai com um quimono branco, com o símbolo do Imperador no peito, mantendo seu cabelo preso, com um tapa olho no rosto.

Idade: 39 anos, **Terra Natal:** Tóquio, Japão

Estilo: Aikido (Yagyu Shinkage-Ryuu) **Escola:** Clã Yagyu, **Conceito:** Ajudante secreto do Imperador, **Assinatura:** Gargalhada

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 4, Interrogação 3, Perspicácia 3, Etiqueta 4, Manha 3, Lábria 3, Lutas as Cegas 4, Liderança 5, Segurança 3, Furtividade 2, Sobrevivência 3, Arena 4, Investigação 3, Medicina 3, Mistérios 3, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 5, Apoio 5, Contatos 4, Fúria 4, Recursos 3, Arena 3

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 4, Espada 6

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Throw, Back Roll Throw, Shockwave, Power Geyser, Ground Fireball, Deflecting Strike, Dragon Rush, Dragon Punch Strike, Hundred Hand Slap Strike, Missile Reflection, Dragon Rush strike

Combos: Jump Fierce Strike - Strong Strike - Hundred Hand Slap Strike (Dizzy); Jump Fierce Strike - Fierce Strike - Shockwave (Dizzy); Aparar - Foot Sweep - Dragon Punch Strike; Jump Forward - Ground Fireball - Power Geyser, Deflecting Strike - Dragon Rush Strike - Dragon Punch Strike (Dizzy).

Renome: Glória 6, Honra 6; Chi 7, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: Daisho "Protetor de Yamato" (Steel Tiger & Sukehiro, Katana & Wakizashi)

Nakoruru



História: Uma grande escolhida, Nakoruru cuida da natureza, e é muito forte para a sua idade. Um dia Nakoruru chegou às árvores tentando falar com a natureza ele descobriu que a natureza não a respondia. E com isso ela começou a desconfiar que um grande mal estava por vir, devido a grande força do mal que roubava a energia da natureza. Como protetora da natureza ele jurou destruir o demônio responsável.

Personalidade: Nakoruru é uma criança, com grandes responsabilidades. Nakoruru

está atraída por Galford, mas sua vontade de matar o demônio responsável por matar a mãe natureza é tão grande que ela ainda nem se deu conta disso.

Aparência: Nakoruru se veste com roupas brancas, com detalhes em vermelho, cabelos longos e bem tratados, com um laço vermelho, e com uma grande manta bem trabalhada.

Idade: 17 anos, **Terra Natal:** Hokkaido, Japão, **Amor:** Galford e a irmã Rimururu

Estilo: Ninjitsu **Escola:** Seu Avô, **Conceito:** Ainu Sacerdotisa de Kamui **Assinatura:** Risadas envergonhadas.

Atributos: Força 3, Destreza 7, Vigor 4, Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 5, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 4, Perspicácia 4, Lábia 3, Lutas as Cegas 3, Liderança 3, Segurança 2, Furtividade 4, Sobrevivência 5, Investigação 2, Medicina 4, Mistérios 4, Estilos 3

Antecedentes: Aliados 5, Arena 3, Fúria 4, Mascote (Lobo Silkou 4, Águia Mamahaha 4)

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 4, Kodachi 5

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Throw, Back Roll Throw, Disengage, Monkey Grab Punch Strike, Slide Kick, Wall Spring, Diving Hawk, Brain Cracker, Chi Kung Healing, Balance, Missile Reflection, Energy Reflection, Rush (Silkou), Rush Tackle (Silkou), Synergy (Silkou, Mamahaha), Flying Rush (Mamahaha), Mounted Aerial Synergy (Strong Strike), Mounted Aerial Synergy (Diving Hawk), Synergy (Jumping Roundhouse)

Combos: Jump Fierce (Kodachi) - Berserk (Kodachi) - Throw (Dizzy); Jump Fierce (Kodachi) - Berserk (Kodachi) - Slide Kick (Dizzy); Jump Fierce (Kodachi) - Monkey Grab Punch - Brain Cracker (Dizzy); Wall Spring - Diving Hawk - Slide Kick (Dizzy); Flying Rush - Diving Hawk (Dizzy).

Renome: Glória 6, Honra 6; Chi 9, Força de Vontade 8, Saúde 20

Equipamento: Faca (Chichi ushi)

Rera



História: A forma "Rasetsu/Bust" de Nakoruru não se envergonha de suas vitórias e muitas vezes não tem medo de tentar os outros a fazer "a coisa mais fácil", como abandonar o conflito ou jogar bons camaradas uns contra os outros. Como uma trapaceira, ela desaparece e entra quando quer, geralmente para "brincar" com outra pessoa querida por Nakoruru. Ela até ameaçou matar sua outra metade se sua vontade não fosse seguida. Diz-se que Nakoruru suprimiu esse lado de si mesma, pois não via a morte como uma necessidade para a proteção da natureza.

Personalidade: Rera é o ego agressivo e arrogante de Nakoruru. Ela não hesitará em matar aqueles que estão em seu caminho e acredita que os resultados e não os métodos são mais importantes no final.

Aparência: 154 cm e 41 kg, Rera se veste com roupas brancas e azuis, com uma longa echarpe, cabelos curtos e selvagens adornam seu belo rosto.

Idade: 21 anos, **Terra Natal:** Ainu Moshiri, Japão, **Amor:** Por ela própria e Kamui
Estilo: Ninjutsu Kamui **Escola:** Seu avô **Conceito:** Alter-ego **Assinatura:** Risada cínica

Atributos: Força 3, Destreza 7, Vigor 4, Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 4, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 4, Perspicácia 4, Lábia 5, Lutas as Cegas 3, Liderança 2, Segurança 3, Furtividade 5, Sobrevivência 4, Investigação 3, Medicina 3, Mistérios 4, Estilos 3

Antecedentes: Fúria 5, Aliados 1, Recursos 2, Mascote 5 (Shikuru)

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 6, Foco 5, Faca 5

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Throw, Stomach Pump, Back Roll Throw, Disengage, Monkey Grab Punch Strike, Slide Kick, Wall Spring, Diving Hawk, Throw, Chi Kung Healing, Balance, Missile Reflection, Energy Reflection, Knife hand strike (Faca), Rush, Rush Tackle, Synergy (Slide Kick), Synergy (Jumping Roundhouse), Mounted Synergy (Strong strike)

Combos: Jump Fierce (Kodachi) - Berserk (Kodachi) - Rush Tackle (Dizzy); Jump Fierce (Kodachi) - Knife Hand Strike (Kodachi) - Slide Kick (Dizzy); Jump Fierce (Kodachi) - Monkey Grab Punch - Stomach Pump (Dizzy); Wall Spring - Diving Hawk - Slide Kick (Dizzy); Aparar - Mounted Synergy Fierce Strike - Berserk Strike

Renome: Glória 8, Honra 4; Chi 7, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: Chichi-ushi (**Faca**)

Nicotine Caffeine



História: Nicotine treinou Haohmaru e Genjuro desde cedo. Um dia Nicotine deve que terminar o treinamento dos seus dois pupilos onde os 2 deveriam lutar para poder ver quem seria o merecedor do rolo sagrado, "um papel mágico" que faz o lutador mais forte. Genjuro venceu Haohmaru no combate, mas ele o bateu tão brutalmente que naquele momento Nicotine viu que não merecia ser o portador do pergaminho. Nicotine expeliu Genjuro, sendo este se tornando um Ronin e deu o rolo sagrado para Haohmaru. Em SS2 quando Mizuki começou a lançar demônios por todo o mundo Nicotine saiu de seu templo

para lutar, procurou seu antigo aluno para eles poderem acabar de uma vez com o mal de Ambrosia.

Personalidade: Você é um velho sábio e brincalhão, mas altamente rigoroso quando está treinando ou ensinando os ideais do Budo para os alunos. Está determinado na sua missão de prender o mal de Ambrosia.

Aparência: Nicotine é um velho monge que deve ter por volta de 80 anos. Utiliza roupas do seu templo budista sempre com seu cajado mágico.

Idade: 75 anos, **Terra Natal:** Hida - Japão **Estilo:** Místico, **Escola:** Templo KoKa-In, **Conceito:** Monge budista exorcista, **Assinatura:** Sorri

Atributos: Força 3, Destreza 5, Vigor 4 Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 2 Percepção 5, Inteligência 6, Raciocínio 6

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 3, Interrogação 3, Perspicácia 6, Manha 3, Lábria 3 - Lutas as Cegas 4, Liderança 4, Furtividade 2, Etiqueta 2, Sobrevivência 4 - Arena 3, Investigação 3, Medicina 3, Mistérios 6, Estilos 6

Antecedentes: Aliados 5, Contatos 3, Elemental 5(Fogo), Fama 3 , Fúria 3, Arena 4

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 6, Bastão 6

Manobras Especiais: Double Hit Kick Strike, Power Uppercut, Fist Sweep, Double Hit Kick, Foot Sweep, Hurricane Kick (Spinning Flame Kick), Throw, Hair Throw, Jump, Kippup, Plasma Blade (Electric Hawk), Improved Ground Fireball (Flaming Ape), Sempuken, Ground Fireball, Psychic Vise, Psychic Rage, Telepathy, Rejuvenation (removal)

Combos: Plasma Blade - Power Uppercut - Flaming Ape (Dizzy) Jump Fierce (Staff) - Double Hit Punch (Staff) - Flaming Ape (Dizzy) Jump Fierce (Staff) - Double Hit Punch (Staff) - Fist Sweep (Dizzy) Hurricane Kick - Fist Sweep (Dizzy), Acid Breath - Sempuken - Jab Strike (Dizzy).

Renome: Glória 8 Honra 10; Chi 10, Força de Vontade 9 , Saúde 20

Equipamento: Bastão com argolas (**shakujo**) e um maço de cartas com selos mágicos

Genjuro Kibagami



História: Genjuro e Haohmaru eram amigos, ambos treinaram de baixo da tutela do renomado Nicottine. Um dia, Nicottine teve que dar o teste final do seu treinamento; uma luta. Genjuro lutou contra Haohmaru para ver quem adquiriria o rolo sagrado "papel mágico", que aumenta as habilidades do lutador. Genjuro ganhou a luta porém, Genjuro foi extremamente brutal e quase matou Haohmaru. Nicottine deu o rolo sagrado para Haohmaru e expulsou Genjuro do

templo. Genjuro acabou se tornando um ronin (samurai sem mestre) e achou que lutando contra seu antigo mestre e amigo poderá ter de volta sua honra. Genjuro está caçando Haohmaru e Nicottine para adquirir a vingança dele.

Personalidade: Você é um ronin, mas em combate é extremamente honrado. Atualmente quer sua vingança contra Haohmaru e Nicottine. Você é muito violento nos combates, mesmo com este defeito tenta manter sua honra.

Aparência: Genjuro utiliza roupas tradicionais. Em combate luta sem camisa com seus cabelos presos, para não atrapalharem. Ao contrario de Haohmaru, Genjuro cuida dos cabelos.

Idade: 26 anos, Terra Natal: Edo - Japão Estilo: Kenjutsu (Karatê Shotokan), Escola: Nicottine no Templo Koka-In, Conceito: Ronin mercenário, Assinatura: Bebe Vinho em um prato

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 4, Interrogação 4, Perspicácia 4, Manha 5, Lábia 2 - Lutas as Cegas 4, Liderança 2, Furtividade 2, Sobrevivência 4 - Arena 3, Investigação 3, Medicina 3, Mistérios 3, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 5, Fama 2, Fúria 4, Recursos 3

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 5, Espada 6

Manobras Especiais: Buffalo Punch Strike, Power Uppercut Strike, Dragon Punch Strike, Flaming Dragon Punch (Fênix Punch - Espada), Double-Hit Kick, Foot Sweep, Dashing Punch Strike, Throw, Jump, Kippup, Energize Sword, Sonic Boom

Combos: Fierce strike - Jab strike - Buffalo Punch Strike (Dizzy - InoShikaCho); Jump Fierce Strike - Buffalo Punch Strike - Flaming Dragon Punch strike (Dizzy); Jump FierceStrike - Buffalo Punch Strike - Fireball (Dizzy); Jump Forward - Double Hit Kick - Foot Sweep (Dizzy)

Renome: Glória 9, Honra 4 (Genjuro não pode exceder honra 4 por ser um Ronin, uma mácula em sua honra - só poderá passar de 4 caso seja aceito por um novo sensei)

Chi 8, Força de Vontade 9, Saúde 20

Equipamento: Katana (**Baioudoku de Meitou**)

Cham Cham



História: Cham Cham estava como responsável por guardar a sua vila, até que seu irmão Tam Tam voltasse de uma longa viagem. Numa tarde Cham Cham saiu para pescar e quando voltou a cidade estava sob ataque. Cham Cham lutou contra os demônios com os demais membros de sua tribo. Mas quando ela regressou para a sua casa Cham Cham percebeu que a Pedra sagrada "de Tangil" que ela estava protegendo tinha sido roubada. Então ela falou

para a avó dela que iria partir junto com seu macaco Paku Paku para trazer de volta a pedra.

Personalidade: Você é uma criança da selva que tem a mesma responsabilidade de seu irmão Tam Tam, não é uma pessoa madura e gosta de brincar com seu macaco. Mas quando está em sua missão é extremamente séria.

Aparência: Cham Cham é uma garota da selva. Utiliza os cabelos (de cor verde) mal cuidados, e usa roupas de tigre. Cham Cham sempre anda com seu bumerangue e com seu mascote.

Idade: 16 anos, **Terra Natal:** América do Sul **Estilo:** Capoeira, **Escola:** treinamento especial de Tam Tam, **Conceito:** Criança, **Assinatura:** Grito de guerra com seu mascote

Atributos: Força 3, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 4 Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 4, Interrogação 1, Perspicácia 3, Manha 1, Lábria 2 - Lutas Cegas 4, Liderança 2, Furtividade 5, Sobrevivência 5 - Arena 1, Investigação 3, Medicina 1, Mistérios 3, Estilos 1

Antecedentes: Aliados 4, Contatos 1, Fúria 4, Mascote 5 (Paku Paku), Sensei 4

Técnicas: Soco 4, Chute 3, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 6, Foco 4, Bumerangue 5

Manobras Especiais: Buffalo Punch, Double Hit Punch, Ducking Fierce (Bumerangue), Power Uppercut (Bumerangue), Double Hit Kick, Foot Sweep, Handstand Kick, Slide Kick, Throw, Brain Craker, Jump, Kippup, Bumerange Weapon, Wall Spring, Cham Cham impact, Rush, Fetch

Combos: Jump Fierce - Brain Craker - Buffalo Punch (Dizzy); Jump Fierce Strike - Ducking Fierce Strike - Power Uppercut (Dizzy); Movimento - Slide Kick Bloqueio - Cham Cham Impact; Bumerange Weapon - Move - Bumerange Weapon

Renome: Glória 4, Honra 6 ; Chi 9, Força de Vontade 8, Saúde 20

Equipamento: **Garras** (+1 no dano em socos) e **Bumerangue** (Yokku Mokku Mukku)

Neinhalt Sieger



História: Ele é um Cavaleiro chefe da guarda de elite do Rei da Prússia. Tem a missão de acabar com o Demônio Mizuki que esta quase acabando com o a sua pátria. Sieger, como um bom Cavaleiro, jurou ao seu Rei matar o demônio que esta desgraçando a sua pátria.

Personalidade: Você é o guarda da elite do Rei da Prússia e um típico paladino medieval. É um guerreiro honrado e justo.

Aparência: Sieger é alto e careca. Sempre usa armadura de placas completa, mas em combate luta só com a parte de baixo da armadura sem a placa de peito.

Idade: 28 anos, Terra Natal: Prússia Estilo: Forças Especiais, Escola: Guarda Real de Prússia, Conceito: Knight Chefe da guarda real, Assinatura: Levanta o escudo do seu reino.

Atributos: Força 6, Destreza 4, Vigor 6 Carisma 5, Manipulação 4, Aparência 3 Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 4, Interrogação 4, Perspicácia 4, Manha 3, Lábria 3 - Lutas Cegas 3, Cavalgar 3, Liderança 5, Etiqueta 1, Segurança 5, Furtividade 1, Sobrevivência 3 - Arena 3, Armeiro 4, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 3

Antecedentes: Apoio 5, Aliados 3, Contatos 4, Fama 2, Fúria 4, Recursos 4, Mascote 2 (cavalo), Cibernético 5 (Emula Elemental de Fogo)

Técnicas: Soco 6, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 4, Foco 4

Manobras Especiais: Power Uppercut, Buffalo Punch, Handstand kick, Slide Kick, Missile Reflection, Energy Reflection, Air Throw, Back Breaker, Brain Craker, Pile Driver, Air Smash, Jump, Fire Air Smash, Fire Strike, Flaming Fist

Combos: Slide Kick - Power uppercut - Piler Driver (Dizzy); Jump Fierce (Flaming Fist) - Strong (Flaming Fist) - Brain Craker (Dizzy); Jump Fierce (Flaming Fist) - Strong (Flaming Fist) - Fire Strike (Dizzy); Block - Energy Reflection - Fire Strike; Bloqueio - Fire Air Smash

Renome: Glória 8, Honra 7 ; Chi 7, Força de Vontade 9, Saúde 20

Equipamento: **Krayfish Klaw**, Manopla mecânica (+2 no Bloqueio; Velocidade - 1, Dano + 2, Movimento +1)

Rimururu



História: Referida como uma sacerdotisa da religião Ainu, ela admira muito sua irmã mais velha Nakoruru e, como ela, se esforça para proteger a natureza. Embora ela ainda esteja treinando e não seja tão hábil como sua irmã na luta, ela repele o mal da floresta usando o vento frio e o gelo. Quando sua irmã parte, Rimururu frequentemente a segue na esperança de oferecer ajuda.

Personalidade: Rimururu idolatra sua irmã e quer ser como ela de todas as maneiras possíveis. Como qualquer adolescente, Rimururu é alegre e sempre é vista sorrindo. Embora ela sempre se ofereça para ajudar a irmã, muitas vezes desconhece os problemas pessoais dela.

Aparência: Rimururu se veste com roupas azuis, com detalhes em branco e violeta, cabelos curtos a médios bem tratados, com um laço azul e branco, e sempre é seguida de um Elemental de gelo flutuante.

Idade: 14 anos, **Terra Natal:** Hokkaido, Japão, **Amor:** Sua irmã Nakoruru

Estilo: Ninjitsu, **Escola:** Seu Avo, **Conceito:** Sacerdotisa Ainu, **Assinatura:** Risadas e faz nevar

Atributos: Força 3, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 2, Perspicácia 4, Lábria 2, Lutas cegas 4, Liderança 2, Segurança 2, Furtividade 5, Sobrevivência 5, Investigação 4, Medicina 3, Mistérios 4, Estilos 2

Antecedentes: Aliados 5, Arena 3, Fúria 3, Mascote 5 (Elemental de Gelo - **Konru**)

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 6, Kodachi 4

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Throw, Back Roll Throw, Disengage, Slide Kick, Chi Kung Healing, Balance, Wall Spring, Ice Blast, Wall (feita de Gelo), Flaming Fist (feito de gelo), Stone (feita de Gelo), Missile Reflection, Synergy (Ice Blast), Synergy (Stone), Synergy (Wall), Rush, Loyal Defense

Combos: Jump Fierce (Kodachi) - Berserk (Kodachi) - Throw (Dizzy); Jump Fierce (Kodachi) - Wall - Slide Kick (Dizzy); Jump Fierce (Kodachi) - Synergy Stone - Wall; Jump Fierce - Stomach Pump (Dizzy); Wall Spring Jab (Kodachi) - Synergy Ice Blast - Slide Kick (Dizzy)

Renome: Glória 6, Honra 7; Chi 10, Força de Vontade 7, Saúde 20

Equipamento: Hahakuru (Kodachi) e Armas de Gelo Mágico

Basara, O Executor



História: Ele é um tipo de yūrei "renascido" devido ao ódio extremo que nutria antes de sua morte. Em sua vida anterior, Basara viveu em paz com sua amante, Kagaribi, até que o monstruoso espadachim demoníaco Zankuro apareceu e massacrou todos. Ele culpa "o demônio" pela morte de Kagaribi, mas, em Samurai Shodown V, é revelado que o próprio Basara a matou.

Personalidade: Basara era um homem feliz com sua vida de paz. Tudo o que restou de sua vida anterior, no entanto, foi seu amor por Kagaribi e seu ódio por Zankuro. Além desses atributos, ele é um assassino sem coração que não escolhe as vítimas que mata.

Aparência:

Idade: 23 anos, **Terra Natal:** Tamba, Japan, **Estilo:** Yokai Ghost arts, **Escola:** Makai
Conceito: Yurei assassino, **Assinatura:** Risada enlouquecida e desaparece gradativamente.

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 5, Perspicácia 4, Manha 4, Lábria 4, Lutas cegas 5, Liderança 2, Segurança 2, Sobrevivência 2, Furtividade 5, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 5, Estilos 2

Antecedentes: Contatos 3, Aliados 1, Arena 3, Fúria 5, Animal Companion 3 (Luz de Nue)

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 6, Kusari-Kama 5

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Throw, Power Uppercut, Toughskin, Yoga Teleport, Death's Visage, Psychic Vise, Ghost Form, Neck Choke, Double hit Kick Strike, Extendible Limbs, Slide Kick, Leech, Entangle, Rush, Flying Rush, Synergy (Neck Choke)

Combos: Psychic Vise - Double-hit Kick Strike -Leech (Dizzy); Jump Fierce (Kusari Gama) - Fierce (Kusari Gama) - Berserk (Kusari Gama) (Dizzy); Foot Sweep - Yoga Teleport - Synergy Neck Choke (Dizzy), Aparar - Flying Rush - Berserk Strike (Dizzy), Death's Visage - Fierce Strike - Slide Kick (Dizzy)

Renome: Glória 6, Honra 4; Chi 10, Força de Vontade 9, Saúde 20

Equipamento: **Togabito goroshi**, Destruidor de Malfeitores, uma Grande shuriken circular com 3 laminas e corrente (Funciona com Extendible Limbs)

Gaira Caffeine ou Kim Ung che



História: Ele é sobrinho de Nicottine Caffeine e um monge em treinamento. Durante suas viagens, ele testemunha Zankuro Minazuki massacrando uma aldeia inteira, mas tem medo de pará-lo. Envergonhado de sua covardia, ele decide derrotar o "demônio".

Personalidade: Gaira é um homem relativamente despreocupado que gosta de festas. Seu amor carismático pela aventura contrasta com o caráter solene de sua profissão. Ele age como se não se importasse com o templo, mas na realidade ele hesita em aceitar suas responsabilidades para com a fé budista em sua juventude.

Aparência: 224 cm, 153 kg

Idade: 18 anos, **Terra Natal:** Hida, Japão, **Estilo:** Kung Fu, **Escola:** Templo Koka-In
Conceito: Exorcista em treino **Assinatura:** Sorriso e Prece Budista

Atributos: Força 6, Destreza 4, Vigor 5, Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 2, Manha 3, Lábria 4, Perspicácia 3; Lutas cegas 5, Liderança 1, Segurança 3, Sobrevivência 3; Etiqueta 1, Arena 3, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 4, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 5, Contatos 4, Arena 4, Elemental (Terra) 4, Fúria 4, Sensei 4

Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 4, Foco 5, Rosário de ferro 5

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Air Throw, Air Smash, Throw, Head Butt, Triple Strike, Monkey Grab Punch, Hundred Hand Slap, Elemental Skin (Terra), Death's Visage, Sense Element, Chi Kung Healing, Zen no Mind, San He, Buffalo Punch, Pin

Combos: San He -Hundred Hand Slap - Buffalo Punch; Monkey Grab Punch - Triple Strike - Head Butt; Air Throw - Jumping Strong Rosário - Fierce Rosário; Death's visage - Hundred Hand Slap; San He - Throw - Pin (Dizzy)

Renome: Glória 5, Honra 7; Chi 7, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: **Namu Abi Dabi** (Rosário budista de ferro)

Shizumaru Hisame



História: Ele é um jovem com amnésia que não se lembra de seu nome verdadeiro (ele se batizou por causa de sua espada). Por ser considerado um "filho do demônio/ogro" desde a infância, ele vive e sobrevive sozinho. Ele viaja para encontrar um "demônio/ogro", na esperança de descobrir por si mesmo o que significa ser um. Ele respeita Haohmaru, que o inspira e lhe ensina a filosofia da espada desde muito jovem. Shizumaru tenta derrotar Zankuro e supostamente vingar a morte de sua família.

Personalidade: Para um menino de sua idade, Shizumaru é quieto e tímido. Ele é uma criança educada e bem-intencionada que tenta alertar os outros sobre o "demônio / ogro" dentro dele. Ele tende a rotular coisas que são desconhecidas ou ruins para ele como demônios / ogros malignos, convencido de que são reais. Devido à sua crença subconsciente de ser um demônio, outros começaram a sentir uma aura malévola comparável nele, e até mesmo seus próprios movimentos sutilmente sugerem isso, sugerindo que Shizumaru não é apenas paranóico sobre isso.

Aparência: 150 cm, 45 kg.

Idade: 15 anos, **Terra Natal:** Desconhecido, mas no Japão, **Rival:** Zankuro, **Estilo:** Shotokan Karate, Hitou-ryuu kenjutsu **Escola:** Haohmaru e Autodidata, **Conceito:** Jovem com Amnésia, **Assinatura:** Guarda a espada e abre guarda-sol.

Atributos: Força 4, Destreza 6, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 2, Perspicácia 5, Manha 3, Lábria 2, Lutas cegas 3, Furtividade 3, Segurança 2, Sobrevivência 4, Arena 3, Investigação 4, Medicina 3, Mistérios 3, Estilos 4

Antecedentes: Contatos 5, Arena 3, Fúria 5

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 4, Katana 6, Guarda-Sol 5

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Slide Kick, Throw, Foot Sweep, Wall-Spring, Hyper Fist Strike, Machinegun Blow Strike, Missile Reflection, Energy Reflection, Dashing Punch Strike, Boomerange Weapon (Guarda-Sol), Dragon Punch Strike, Forward Flip Knee Strike.

Combos: Jump Fierce Strike - Dragon Punch Strike - Hyperfist strike; Jump Fierce Strike - Berserk Strike (Dizzy); Jump Fierce Strike - Ducking Fierce Strike - Machinegun upper strike (Dizzy)

Renome: Glória 6, Honra 7; Chi 6, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: **Kirisame**, "Chuva e Névoa" (Guarda-sol, concede +1 de absorção a ataques, pode ser arremessado como uma Chakram) e **Ooharae no Magakami Shizumaru**, Exorcismo do Deus da Calamidade Shizumaru (Katana)

Kazuki Kazama



História: Quando Sogetsu e Kazuki eram crianças, eles foram encontrados embaixo de uma ponte. Não se sabe se eles são realmente parentes, mas eles se tornaram ninjas do clã Kazama. Ele é obrigado a executar um poderoso demônio do fogo chamado Enja. Ele procura o demônio e eventualmente o encontra. Enja, no entanto, é um oponente muito poderoso para Kazuki, mas, sua irmã mais nova, Hazuki salva a vida dele e de Sogetsu selando os demônios nas respectivas armas de cada irmão. Ele descobre que Hazuki foi sequestrado por Amakusa, Kazuki decide abandonar o clã para resgatá-la, essencialmente se tornando um nukenin, um ninja fugitivo.

Personalidade: Kazuki é um jovem cabeça quente e indisciplinado, sem a contenção emocional comum a outros personagens ninja. Frequentemente, ele segue seus instintos, optando por ignorar as consequências de suas ações até enfrentá-las. Ele se preocupa profundamente com seus irmãos. Ele respeita seu irmão Sogetsu, mas não hesitará em lutar contra ele se necessário.

Aparência: 173 cm, 68 kg

Idade: 23 anos, Terra Natal: Hizen - Japão Estilo: Ninjutsu Kazama Escola: Kazama Dojo Conceito: Ninja,

Assinatura:

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5 Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4 Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 2, Interrogação 2, Perspicácia 3, Manha 4, Lábria 2 - Lutas Cegas 4, Liderança 2, Furtividade 2, Etiqueta 2, Sobrevivência 4 - Arena 3, Investigação 4, Medicina 3, Mistérios 3, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 3, Elemental (Fogo) 5 enquanto em contato com a sua Espada, Fúria 4, Herança de Clã 4

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 4, Espada 5

Manobras Especiais: Flaming Fist, Heatwave, Heal, Spontaneous Combustion, Fireball, Sense Element, Jump, Kippup, Shrouded Moon, Double-Hit Kick Strike, Cartwheel Kick, Disengage, Heel Stomp, Death Visage, Throw, Elbow Smash, Spinning backfist strike

Combos: Shrouded Moon - Cartwheel kick - Elbow smash; Spinning Backfist - Elbow Smash - Fierce; Fireball - Shrouded moon - Spontaneous Combustion; Block - Heel Stomp

Renome: Glória 7, Honra 6; Chi 8, Força de Vontade 8, Saúde 20

Equipamento: Kodachi Katana (Suzaku, The Vermilion Sparrow)

Soegetsu Kazama



História: Quando Soegetsu e Kazuki eram crianças, eles foram encontrados embaixo de uma ponte. Não se sabe se eles são realmente irmãos, mas eles se tornaram ninjas do clã Kazama. Soegetsu recebe ordens de seu clã para derrotar um poderoso demônio da água chamado Suija. Depois de muito procurar, ele encontra o demônio e o envolve. Com a ajuda dos poderes de sua irmã mais nova, Suija é selado em sua arma. No entanto, Kazuki novamente deixa o clã sem aviso, desta vez para salvar Hazuki das garras de Amakusa. Os anciãos do clã ordenam que ele execute seu irmão.

Personalidade: Soegetsu é um jovem estóico e reservado, guardando suas emoções para poder servir fielmente ao papel de um ninja. Ele valoriza sua família, ama seus irmãos e mostra seu cuidado, poupando suas vidas e permanecendo distante. Ele silenciosamente os observa, com cuidado para orientar outros membros do clã para longe de suas localizações.

Aparência: 173 cm , 63 kg.

Idade: 23 anos, **Terra Natal:** Hizen - Japão **Estilo:** Ninjutsu Kazama **Escola:** Kazama Dojo templo, **Conceito:** Ninja, Assinatura:

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5 Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4 Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 1, Interrogação 1, Perspicácia 4, Manha 2, Lábria 3 - Lutas Cegas 4, Liderança 2, Furtividade 2, Etiqueta 2, Sobrevivência 4 - Arena 3, Investigação 2, Medicina 4, Mistérios 3, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 3, Elemental (Água) 5 enquanto estiver em contato com sua Espada, Herança de clã 4, Fúria 3

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 5, Espada 4

Manobras Especiais: Drench, Drain, Envelop, Slide Kick, Sense Element, Heal, Jump, Kippup, Shrouded Moon, Double-hit Kick Strike, Balance, Dislocate Limb, Backflip Kick, Entrancing Cobra, Throw, Psycho Shield, Wall Spring

Combos: Drench - Slide Kick - Shrouded Moon; Dislocate Limb - Backflip kick - Drench; Entrancing Cobra - Slide Kick; Block - Backflip kick

Renome: Glória 7, Honra 6 ; Chi 9, Força de Vontade 7, Saúde 20

Equipamento: Tachi Katana (Seiryu, The Blue Dragon)

Youkai Kusaregedo



História: Kusaregedo já foi um homem muito gentil, mas depois de sua morte se transformou em gaki por causa de seu hábito de canibalismo. Em sua forma demoníaca atual ele é amaldiçoado por um apetite insaciável.

Personalidade: Kusaregedo foi levado à loucura por seu desejo insaciável de comer. Ele podia se lembrar de sua filha, mas sua fome era mais forte do que seu amor, ele a comeu.

Aparência: 423 cm, 313 kg.

Idade: ??? anos, **Terra Natal:** Japão **Estilo:** A Fome Eterna, **Escola:** Inferno dos famintos, **Conceito:** Yokai Gaki Assinatura: "Bom apetite hehehe"

Atributos: Força 7, Destreza 2, Vigor 7 Carisma 4, Manipulação 1, Aparência 4 Percepção 6, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 6, Interrogação 1, Perspicácia 2, Manha 2, Lábria 2 - Lutas Cegas 4, Furtividade 4, Sobrevivência 4 - Arena 3, Investigação 2, Medicina 4, Mistérios 6, Estilos 1

Antecedentes: Fúria 5, Híbrido Animal 4, Mascote (Demônios) 4

Técnicas: Soco 4, Chute 2, Bloqueio 4, Apresamento 6, Esportes 3, Foco 6, Lança 4

Manobras Especiais: Head Bite, Tearing Bite, Ripping Bite, Bite, Air Smash, Leech, Regeneration, Claw, Jump, Sonic Boom (Arremessar Cabeça), Stomach Pump, Head Butt, Shock Treatment (Crescimento ósseo por todo corpo), Drunken Monkey Roll, Acid Breath, Entrancing Cobra (mãos de Yokai vindas do chão), Rush, Synergy (Shock Treatment), Synergy (Acid Breath)

Kusaregedo tem tamanho Grande (Ocupa 3 Hex), Não pode ser arremessado (throw, Hair Throw e similares) e Só pode ser deslocado (knockback) da sua posição depois de um teste de Força (dificuldade 7)

Combos: Jump Fierce strike - Headbutt - Entrancing Cobra; Synergy Acid Breath - Synergy Acid Breath (Dizzy); Drunken Monkey Roll - Ripping Bite - Tearing Bite; Bite - Shocking Treatment - Berserk strike (Dizzy); Sonic Boom - Jump Jab strike - Stomach pump

Renome: Glória 7, Honra 3; Chi 9, Força de Vontade 7, Saúde 20

Equipamento: Lança de osso do braço (*Mukidashi no Hone*, O osso exposto, +1 hex de alcance)

Liu Yunfei



História: Ele morou em um ponto em 800 d.C. com sua esposa. Desejando ganhar mais poder, ele fez um acordo com um demônio que se autodenomina "O Imperador das Trevas" (Kuraki-sumeragi), o que o deixa furioso. Ele matou sua esposa antes de ser selado em uma pedra por seus oito alunos. Um milênio depois, ele é libertado devido à entidade deixá-lo para possuir outra pessoa. Querendo se redimir, ele rastreia a origem da entidade com a intenção de exorcizá-la.

Personalidade: Assombrado por seu passado, Yunfei se tornou um homem amargo, mas honrado, procurando destruir o Imperador das Trevas para a redenção, mesmo que isso significasse sacrificar sua própria vida.

Aparência: 176 cm , 58 kg.

Idade: 800 anos, Terra Natal: Cheng Xian - China
Estilo: Kung Fu Escola: Templo Shaolin Conceito: Monge exorcista, Assinatura: Levitação e Meditação.

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5
Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4
Percepção 5, Inteligência 6, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 3, Interrogação 2, Perspicácia 5, Manha 4, Lábria 4 - Luta às Cegas 6, Liderança 2, Furtividade 2, Etiqueta 2, Sobrevivência 4 - Arena 5, Investigação 5, Medicina 5, Mistérios 6, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 5, Recursos 4, Elemental (Ar) 5, Fúria 4, Fama 1

Técnicas: Soco 4, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 6, Espada 5, Lança 4, Bastão Longo 4, Armas de arremesso 4

Manobras Especiais: Air Blast, Balance, Jump, Kippup, Flight, Levitation, Push (air), Lightness, Vaccum, Sense Element, Leech, Chi Kung Healing, Dim Mak strike, Dragon Kick Strike, Psychokinetic Channeling, Double-Hit Kick, Stepping Front Kick, Throw, Tornado Attack, Brain Cracker Strike, Zen no Mind, Wind Walking

Combos: Push - Jumping Strong Strike - Berserk Strike (Dizzy); Vaccum - Dragon Kick Strike - Tornado Attack; Jumping Fierce Strike - Stepping front Kick - Dim Mak; Jumping Forward - Dim Mak - Leech (Dizzy), Aparar - Jumping Jab Strike - Dragon Kick Strike.

Renome: Glória 8, Honra 7; Chi 10, Força de Vontade 9, Saúde 20

Equipamento: **Espada Dao** (Relâmpago Celestial)

Yoshitora Tokugawa



História: Ele é o único herdeiro do Shogun reinante e ex-aluno de Gaoh e Jubei. Mais interessado em mulheres e festas do que em política, ele foge de sua casa, recusando-se a ser o próximo governante. Gaoh, acreditando que o Japão só prosperaria se Yoshitora governasse, inicia uma rebelião na esperança de atrair seu aluno de volta. No prólogo da história, Haohmaru desafia Yoshitora para um duelo a fim de testar sua própria força. Yoshitora recusa, mas promete que o enfrentará depois que acertar as coisas com Gaoh.

Personalidade: Yoshitora é um membro rebelde do clã Tokugawa.

Embora ele se apresente como um preguiçoso na verdade ele está bem ciente do que está ao seu redor e não hesitará em fazer a escolha mais sábia em um conflito. Análogo à sua inspiração histórica, ele também é um playboy. Em uma de suas poses vencedoras, ele é seguido por uma multidão de moças.

Aparência: 176 cm e 68 kg

Idade: 20 anos, **Terra Natal:** Edo, Japão, **Amor:** Japão, Ele mesmo, o Trono

Estilo: Karate Shotokan **Escola:** Yagyu-ryuu e Itto-ryuu **Conceito:** Príncipe Errante, Playboy **Assinatura:** Abraçado por diversas mulheres

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 5, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 3, Perspicácia 5, Manha 4, Lábia 5, Luta às Cegas 4, Liderança 5, Furtividade 2, Sobrevivência 4, Etiqueta 5, Arena 4, Investigação 4, Medicina 1, Mistérios 2, Estilos 5

Antecedentes: Aliados 5, Fúria 5, Apoio 5, Staff 5, Recursos 5, Fama 4

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 5, Espada 6

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Fist Sweep strike, Throw, Back Roll Throw, Dragon Punch Strike, Power Uppercut Strike, Triple Strike, Energize Weapon, Hyper Fist Strike, Ducking Fierce Strike, Dragon Rush Strike,

Combos: Strong Strike - Strong Strike - Dragon Punch Strike; Jumping Jab Strike - Foot Sweep - Ducking Fierce Strike (Dizzy); Fierce Strike - Dragon Rush Strike - Hyper Fist Strike (Dizzy), Aparar - Jumping Strong Strike - Fist Sweep Strike

Renome: Glória 9, Honra 7; Chi 7, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: 6 Katanas e 1 Nodaichi (Nadeshiko, Shirayuri, Botan, Tsubaki, Asagao, Yūgao and his self-titled Nodaichi, Yoshitora)

Yumeji Kurokouchi



História: Yumeji é o único sucessor(a) de Sakon Kurokouchi, um sensei de iaijutsu e o mentor anterior de Ukyo Tachibana. No entanto, por uma razão duvidosa em relação a questões corporais, eles foram expulsos do dojo familiar e das residências. Yumeji segue Gaoh e jura servir a ele como seu "braço direito".

Personalidade: Yumeji é uma pessoa muito séria, com problemas corporais que provavelmente estão relacionados ao seu gênero. Yumeji idolatra Ukyo, e Ukyo parece também admirá-lo(a), provavelmente por terem o mesmo sensei.

Aparência: 173 cm e 50 kg

Idade: 20 anos, **Terra Natal:** Edo, Japão, **Amor:** O Iaijutsu assassino. **Estilo:** Aikido (Iaijutsu) **Escola:** Kurokouchi Itto-ryuu **Conceito:** Talento inato e servo leal **Assinatura:** Mesura formal e silêncio

Atributos: Força 5, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 3, Perspicácia 5, Manha 2, Lábia 1, Luta às Cegas 4, Liderança 1, Furtividade 2, Sobrevivência 2, Etiqueta 3, Arena 2, Investigação 4, Medicina 1, Mistérios 2, Estilos 5

Antecedentes: Fúria 5, Apoio 5, Contatos 5, Fama 1, Sensei 4

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 5, Espada 6

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Throw, Dashing Punch Strike, Power Uppercut strike, Fireball, Dragon Rush, Elbow Smash Strike, Hundred Hand Slap Strike, Zen no Mind, Light Feet, Balance.

Combos: Jump Strong strike - Elbow Smash Strike - Hundred Hand Slap Strike; Jump Fierce strike - Berserk strike (Dizzy); Jump Fierce strike - Hundred Hand Slap Strike (Dizzy); Fireball - Jump Jab strike - Fireball; Dashing Punch Strike - Dragon Rush Strike - Berserk Strike (Dizzy)

Renome: Glória 5, Honra 8; Chi 8, Força de Vontade 9, Saúde 20

Equipamento: Katana, feita por ele/ela próprio.

Mina Majikina



História: Ela é abençoada desde o nascimento com uma poderosa energia espiritual e foi enviada para longe de sua casa para treinar na arte de exorcizar demônios. Sua aldeia a reverenciava como uma kaminchu ("donzela do santuário" no dialeto Ryukyu), mas também a evitava porque temiam seus poderes. Como resultado de seu isolamento, Mina não consegue expressar emoções. Um dia, ela sai de sua aldeia para destruir um ayakashi (um certo tipo de yokai). Após sua vitória, ela sente uma força poderosa e maligna em sua aldeia, mas retorna para ver tudo em ruínas e todos os habitantes mortos. Nos destroços, ela encontra um ser aparentemente inofensivo chamado Chample, por quem ela gerou muito carinho. Tomando seu novo amigo em seus braços, ela está determinada a eliminar tantos demônios quanto possível, começando com Gaoh.

Personalidade: Mina é uma mulher retraída e introvertida. Ela desconfia das pessoas, sem saber como agir perto dos outros sem suspeitar deles, por ser simultaneamente reverenciada e insultada por

seus poderes. Ela tem pouca consideração por seu próprio bem-estar, admitindo estar condenada a viver uma vida curta. Como exorcista de profissão, ela desconfia de objetos e pessoas com poderes incomuns, às vezes os chama de malignos, embora não necessariamente sejam. Ela suspeita de pessoas ou objetos exibindo, mesmo remotamente, poderes suspeitos como um ayakashi, que ela procura destruir para um bem maior.

Aparência: 158 cm e 40 kg

Idade: 17 anos, **Terra Natal:** Ryukyu, Japão, **Amor:** Caçar Yokai; **Estilo:** Wu Shu (Kyu-jutsu)
Escola: Educada pela família **Conceito:** Caçadora de Monstros e exorcista **Assinatura:** Mesura formal e silêncio

Atributos: Força 4, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 1, Perspicácia 4, Manha 4, Lábria 2, Luta às Cegas 4, Liderança 1, Furtividade 4, Sobrevivência 4, Etiqueta 2, Arena 2, Investigação 5, Medicina 1, Mistérios 5, Estilos 2

Antecedentes: Fúria 3, Apoio 3, Aliados 5, Mascote 5 (**Chample**), Fama 1

Técnicas: Soco 2, Chute 3, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 5, Arco Longo 6, Faca 4

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Zen no Mind, Slide Kick, Throw, Psychokinetic Channelling (arrows), Fireball (arrow), Improved Fireball (arrow), Flying Fireball (arrows), Ice Blast (arrows), Repeating Fireball (arrows), Esquives, Drunken Monkey Roll, Fetch, Breakfall

Combos: Shot - Ice Blast Shot - Shot; Improved Fireball shot - Reapeating Fireball shot (Dizzy); Flying Fireball - Esquives - Improved fireball, Drunken Monkey Roll - Slide Kick - Flying Fireball shot, Equives - Move - Repeating Fireball Shot (Dizzy)

Renome: Glória 6, Honra 8; Chi 10, Força de Vontade 7, Saúde 20

Equipamento: Arco das 8 Purificações (Yumi)

Arco Longo Kyuudo: Este arco é uma arma tradicional do Kyuudo e Kyujitsu. Técnica Básica: Arco - Vel. +0, Dano +4, Mov. -2. Alcance: Força + Arco + 15, max. 140 hexes.

Enja



História: Enja é um dos discípulos de Liu Yunfei de 1.000 anos atrás, que sucumbiu aos poderes do mundo dos demônios. Ele e seu irmão se tornaram poderosos demônios elementais que eventualmente foram selados. No entanto, eles foram capazes de quebrar o selo. Ao ouvir sobre esse demônio, o clã ninja Kazama entrou em ação.

Eles emboscaram Enja em uma pequena vila na tentativa de selar a besta. No entanto, Enja pode oprimi-los e transformá-los em cinzas. Enja pretendia se reunir com seu irmão, Suija, e roubar um feitiço que Kuraki-Sumeragi possuía. O feitiço permite que os demônios se fundissem melhor com um hospedeiro humano. Com este feitiço, ele desejou possuir o corpo de Kazuki e acasalar-se com uma mulher para espalhar sua essência no mundo humano. No entanto, ele foi selado por Hazuki na arma de Kazuki.

Personalidade: Um ser selvagem e brutal que irá destruir tudo que estiver em seu caminho

Aparência: 173 cm, 68 kg

Idade: 1000? anos, **Terra Natal:** China **Estilo:** Kung Fu **Escola:** Dojo Liu Yunfei

Conceito: Demônio do Fogo, **Assinatura:** Explode em Chamas e Voa para longe

Atributos: Força 6, Destreza 6, Vigor 5 Carisma 4, Manipulação 1, Aparência 4 Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 5, Interrogação 2, Perspicácia 3, Manha 1, Lábria 1 - Lutas as Cegas 4, Liderança 1, Furtividade 1, Sobrevivência 4 - Arena 3, Investigação 1, Medicina 3, Mistérios 5, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 1, Elemental (Fogo) 5, Fúria 5

Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 2, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 6

Manobras Especiais: Flaming Fist, Heatwave, Heal, Spontaneous Combustion, Firestrike, Sense Element, Jump, Kippup, Elemental Stride, Double-Hit Knee, Yoga Flame, Flight, Heel Stomp, Yoga Teleport, Throw, Elbow Smash, Elemental Rage, Spinning Backfist, Telekinesis, Buffalo Punch.

Combos: Spinning backfist - Elbow smash - Elemental Rage; Jab - Double-hit Knee - Buffalo Punch (Dizzy); Spontaneous Combustion - Yoga Teleport - Yoga Flame; Jumping Jab - Firestrike - Yoga Flame (Dizzy), Jumping Jab - Fierce - Firestrike

Renome: Glória 7, Honra 4; Chi 10, Força de Vontade 8, Saúde 20

Equipamento: **Correntes de Agni** (Algemas mágicas)

Suija



História: Suija é um dos discípulos de Liu Yunfei de 1.000 anos atrás que sucumbiu aos poderes do mundo dos demônios. Ele e seu irmão se tornaram poderosos demônios elementais que eventualmente foram selados. No entanto, eles foram capazes de quebrar o selo. Ele possui um shinobi do clã Kazama, que estava investigando as energias malignas perto do lago onde foi selado. Ele pretendia se reunir com seu irmão e roubar um feitiço que Kuraki-Sumeragi possuía. O feitiço permite que os demônios se fundissem melhor com um hospedeiro humano. Com este feitiço, ele desejou possuir o corpo de Sogetsu e acasalar-se

com uma mulher para espalhar sua essência no mundo humano.

Personalidade: Um demônio narcisista ávido por poder que se vê como um deus.

Aparência: 173 cm, 63 kg.

Idade: 1000? anos, **Terra Natal:** China **Estilo:** Kung Fu **Escola:** Dojo Liu Yunfei
Conceito: Demônio da Água, **Assinatura:** Transforma-se em água e desaparece

Atributos: Força 6, Destreza 6, Vigor 5 Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4
Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 3, Interrogação 1, Perspicácia 4, Manha 2, Lábria 5 - Lutas as Cegas 4, Liderança 5, Furtividade 2, Sobrevivência 4 - Arena 3, Investigação 2, Medicina 4, Mistérios 3, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 1, Elemental (Água) 5, Fúria 3

Técnicas: Soco 4, Chute 3, Bloqueio 6, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 6

Manobras Especiais: Drench, Drain, Envelop, Slide Kick, Sense Element, Heal, Jump, Kippup, Elemental Stride, Double-hit Kick, Balance, Yoga Teleport, Backflip Kick, Pool, Throw, Diving Hawk, Wall Spring, Telekinesis, Psycho Shield

Combos: Drench - Pool - Envelop; Psycho Shield - Fierce Punch - Pool; Drain - Envelop - Slide Kick (Dizzy); Block - Backflip kick - Yoga Teleport, Block - Yoga teleport - Diving Hawk.

Renome: Glória 7, Honra 4 ; Chi 10, Força de Vontade 8, Saúde 20
Equipamento: **Braceletes de Rudra** (Algemas mágicas)

Andrew Bell



História: Soldado americano que vai ao Japão para impedir uma nova ameaça a seu país relativamente jovem. Ele se torna amigo de Yoshitora.

Personalidade: Ele é um indivíduo sério e dedicado, sempre pensando no seu trabalho para o seu país acima de tudo.

Aparência: 190 cm, 85 kg. Atlético Soldado com um uniforme variante do Exército da União.

Idade: 25 anos, **Terra Natal:** Virginia, EUA **Estilo:** Special Forces Training **Escola:** West Point + Técnicas familiares **Conceito:** Soldado, **Assinatura:** Presta continência com um sorriso.

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 5, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 3, Interrogação 2, Perspicácia 4, Manha 2, Lábria 3 - Equitação 3, Lutas as Cegas 4, Furtividade 3, Segurança 3, Sobrevivência 4, Etiqueta 2 - Arena 3, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 1, Estilos 1, Ciência 2

Antecedentes: Fúria 3, Apoio 4, Recursos 3, Contatos 4, Aliados 3, Arena 3

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 3, Lança 5 (baioneta), Rifles 5

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Spinning backfist Strike, Fist Sweep Strike, Flying Thrust Kick Strike, Air Throw, Throw, Suplex, Lunging Punch Strike, Double-hit kick strike, Spinning Knuckles Strike

Combos: Spinning Knuckles Strike - Fierce Strike - Flying Thrust Kick Strike; Jab Strike - Jumping Strong strike - Berserk Strike (Dizzy); Shot - Move - Move (Dizzy) , Spinning Knuckles Strike - Fist Sweep Strike - Fierce Strike; Shot - Lunging Punch Strike - Double Hit Kick Strike.

Renome: Glória 7, Honra 7; Chi 6, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: Baioneta e Rifle (White Lily). Sua baioneta tem +1 Hex de alcance.

Iroha



História: Ela é uma garça que se transforma em uma empregada doméstica japonesa. Ela serve a seu mestre e parece considerá-lo o aspecto mais importante de sua vida.

Personalidade: Iroha é uma donzela obediente e alegre. Ela se preocupa profundamente com seu mestre, tentando ao máximo permanecer em sua forma humana, enquanto na frente dele.

Aparência: 165 cm, 50 kg.

Idade: 21 anos, **Terra Natal:** Osamu, Japão
Estilo: Karate **Escola:** Desconhecida, **Conceito:** Hengenyokay Serviço para seu mestre
Assinatura: Grande agradecimento de joelhos.

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 5, Manipulação 4, Aparência 5, Percepção 6, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 5, Perspicácia 3, Manha 2, Lábria 4 - Lutas as Cegas 4, Furtividade 3, Segurança 3, Etiqueta 5 Sobrevivência 4 - Arena 2, Investigação 2, Medicina 5, Mistérios 4, Estilos 2

Antecedentes: Fúria 3, Híbrido Animal (Garça Cinza) 3, Aliado 1, Apoio 3, Elemental (Fogo) 3, Contato 1

Técnicas: Soco 3, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 5, Facas 5

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Hurricane Kick, Air Hurricane Kick, Balance, Fireball (penas), Improved Fireball (penas), Flying Fireball (penas), Slide Kick, Power Uppercut Strike, Slide Kick, Spinning Backfist strike, Spinning Knuckles Strike, Levitate, Change Shape (Forma de Garça Cinza), Flaming Fists (usados nas lâminas), Sense Element, Heal

Combos: Jumping Jab Strike - Imp. Fireball - Flaming Berserk strike; Aparar - Forward Kick - Air Hurricane Kick; Jumping Jab Strike - Spinning Knuckle Strike - Hurricane Kick (Dizzy); Jumping Forward Kick - Slide Kick - Berserk Strike.

Renome: Glória 4, Honra 8; Chi 10, Força de Vontade 9, Saúde 20

Equipamento: Duas Facas-borboleta (*Feng Huang Phosphorus Beak*)

Ocha-Marō Karakuri



História: Durante o período Heian, um famoso onmyōji aprendeu sobre a existência do mundo dos demônios e previu perigos. Ele criou um exército de bonecos para combatê-los após sua morte. Durante tempos de paz, esses fantoches executavam danças xintoístas para os deuses, e sua apresentação geralmente acontecia no palco de bonecas no Teatro Tenkaku (Tenkaku-za).

Um século atrás, quando Mizuki e seus demônios acordaram, o exército de fantoches junto com dezenas de monges budistas foram para o Monte Osore para selá-la. Eles tiveram sucesso, mas perderam a maioria de seus fantoches e homens como preço. Os monges sobreviventes e os fantoches voltaram ao Tenkaku Theatre.

Apenas um fantoche, Ocha-Marō, não foi danificado e acordou antes de Samurai Shodown VI. Ele descobre que todos os seus amigos

estão mortos, Mizuki quebrou o selo e a atividade demoníaca está aumentando. Ocha-Marō parte para cumprir seu dever de guerreiro que luta contra demônios.

Personalidade: Ocha-Marō, sendo uma marionete, não tem personalidade própria verdadeira. No entanto, ele mostra respeito por seus criadores.

Aparência: 202 cm, 150 kg. Atrás de uma bela marionete se esconde o coração mecânico dessa artista/guerreira. Os longos braços carregam dois belos leques de guerra.

Idade: ??? anos, **Terra Natal:** Heian, Japão **Estilo:** Kung-fu (Urashiki Kaguramiyabe)
Escola: Teatro de Marionetes Tenkaku, **Conceito:** Animatrônico, Interpretador de Noh e caçador de demônios **Assinatura:** Curta demonstração de Noh com os leques. Arigato.

Atributos: Força 5, Destreza 3, Vigor 7, Carisma 5, Manipulação 1, Aparência 4, Percepção 6, Inteligência 2, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 6, Intimidação 1, Interrogação 1, Perspicácia 2, Manha 1, Lábria 1 - Lutas Cegas as 5, Furtividade 1, Sobrevivência 1, Etiqueta 1 - Arena 1, Investigação 5, Medicina 1, Mistérios 5, Estilos 1, Ciência 5

Antecedentes: Fúria 4, Cibernético 5, Staff 5 (Marionetes), Aliados 2, Apoio 4, Arena 4

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 3, Leque de Aço 6, Engrenagens 5 (as manobras de chute usam essa técnica)

Manobras Especiais: Music Accompaniment, Foot Sweep, Extendible Limbs (apenas para as Engrenagens), Rekka Ken Strike, Regeneration, Brain Cracker, Throw, Backroll Throw, Spinning Foot Sweep, Kippup, Jump, Power Uppercut, Breakfall

Combos: Jab Strike - Foot Sweep - Berserk Strike (Dizzy); Jumping Short Kick - Jumping Fierce Strike - Brain Cracker; Block - Fierce Strike - Berserk Strike (Dizzy); Jumping Short Kick - Strong Strike - Backroll Throw, Aparar - Fierce Strike - Strong Strike (Dizzy).

Renome: Glória 7, Honra 5; Chi 10, Força de Vontade 8, Saúde 20

Equipamento: A Marionete (Kirigane Okina Uragane Onna), Engrenagens de Ferro (Kurogane Chiyuzou Hagane Yakireha Kubin no Haguruma) e Leques Noh de Aço

Sugoroku Maturibayashi



História: Pensando que os estrangeiros gostariam de participar do festival, ele decide entrar na briga. Ele também espera se divertir bastante enquanto faz isso.

Personalidade: Sugoroku é um festeiro que quer espalhar a diversão de sua profissão.

Aparência: 160 cm, 98 kg. Vigoroso porém baixinho. Veste-se com poucas roupas. Um imenso canhão e um ainda maior sorriso o acompanham o tempo todo.

Idade: 29 anos, **Terra Natal:** Edo, Japão **Estilo:** Sumo (Maturibayashi Shikei Shikun) **Escola:** Dojo Familiar, **Conceito:** Mestre do Festival do Fogo, **Assinatura:** Gargalhadas e Fogos de Artifício.

Atributos: Força 6, Destreza 4, Vigor 6, Carisma 5, Manipulação 4, Aparência 4, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 2, Interrogação 1, Perspicácia 3, Manha 4, Lábria 2 - Luta as Cegas 2, Furtividade 1, Sobrevivência 2 - Arena 3, Investigação 2, Medicina 1, Mistérios 3, Estilos 2, Ciência 3

Antecedentes: Fúria 4, Item de Poder (Canhão de fogos de artifício) 5, Recursos 3, Staff 4, Contatos 2, Aliados 4, Arena 3, Fama 1

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 6, Esportes 3, Foco 3, Armas de Impacto 5, Armas Pesadas 5

Manobras Especiais: Jump, Toughskin, San He; Fireball, Improved Fireball e Inferno Strike (Canhão); Throw, Spinning Clothline Strike, Face Slam, Back Breaker, Bear Hug, Air Smash, Foot Sweep, Buffalo Punch Strike

Sugoroku usa seu canhão quando utiliza Throw e Back Breaker, então adiciona +4 aos danos dessas manobras quando de posse dele.

Seus projéteis de fogos de artifício são muito poderosos. O dano é calculado da seguinte forma: Inteligência + Armas Pesadas + 4 + modificador da manobra.

Combos: Imp. Fireball - Spinning Clothline strike - Back Breaker; San He - Buffalo Punch Strike - Throw (Dizzy); Move - Inferno Strike - Air Smash; Block - Throw - Imp. Fireball; Aparar - Back Breaker - Throw (Dizzy)

Renome: Glória 8, Honra 5; Chi 8, Força de Vontade 9, Saúde 20

Equipamento: Canhão da família Maturibayashi (Maturibayashi Hitokyu). Funciona como uma arma de impacto de duas mãos (Vel. -1, Dano +4, Mov. -1), mas pode disparar projéteis com muita potência (efetivamente Foco 5)

Kuroko



História: Um de cinco irmãos. Não se sabe muito sobre ele, ou sobre eles ou de onde vem. Ele foi forçado a julgar partidas como servo de Amakusa em Samurai Shodown porque seus outros irmãos foram mantidos como reféns. Após a derrota de Amakusa, ele se reúne com sua família. Um dos irmãos teve uma relação de trabalho anterior com Nicottine Caffeine e é bem versado em necromancia.

Personalidade: Ele/eles é/são um enigma. É difícil dizer qual dos 5 irmãos está sob o pseudônimo de Kuroko a que horas. Ele/eles podem nem mesmo ser humanos.

Aparência: 160 cm e 60 kg

Idade: ?? anos, **Terra Natal:** Kawachi, Japão, **Amor:** Combate e Artes Marciais

Estilo: Híbrido, **Escola:** Desconhecida ou Templo Koka-In **Conceito:** Árbitro de Combates e Lutador, **Assinatura:** Mesura formal e silêncio.

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4, Percepção 6, Inteligência 5, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 5, Perspicácia 5, Manha 5, Lábria 1, Luta às Cegas 5, Liderança 1, Furtividade 5, Sobrevivência 5, Etiqueta 5, Arena 5, Investigação 4, Medicina 3, Mistérios 5, Estilos 5

Antecedentes: Fúria 5, Apoio 5, Contatos 5, Fama 2, Recursos 4

Técnicas: Soco 4, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 5, Bastão 6

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Throw, Dashing Punch Strike, Power Uppercut strike, Hundred Hand slap Strike, Zen no Mind, Telepathy, Light Feet, Flying Thrust Kick, Backflip Kick, Double-hit Kick, Removal (Hidden Power), Fireball, Improved Fireball, Breakfall, Balance.

Combos: Dashing Punch Strike - Backflip Kick (Dizzy); Improved Fireball - Foot Sweep - Berserk Strike (Dizzy); Aparar - Hundred hand slap Strike - Throw (Dizzy); Improved Fireball - Dashing Punch Strike - Flying Thrust Kick (Dizzy).

Renome: Glória 8, Honra 8; Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: Dois Bastões-Bandeira e Armas de Arremesso

Yashamaru Kurama



História: Um jovem samurai em desgraça que persegue as sombras como o ladrão fantasma "Karasu Tengu". Brandindo um nagamaki antigo, ele luta usando os poderes ancestrais que herdou dos tengu.

Personalidade: Ele detesta vilões que exploram os fracos para obter ganhos financeiros. Como seu pai foi executado, sob falsas acusações, ele desenvolveu um ódio profundo e sem paralelo pela corrupção dentro do xogunato Tokugawa, até mesmo se proclamando rival de

Yoshitora Tokugawa. Além de ser um ladrão, ele também é um vigilante implacável que impedirá crimes impiedosamente, algo que os membros restantes não corrompidos do Bakufu, como Yoshitora, não podem.

Aparência: 170 cm e 70 kg

Idade: ?? anos, **Terra Natal:** Yamashiro, Japão, **Estilo:** Ninjutsu Karasu Tengu
Escola: Tengu training **Conceito:** Ninja/Saqueador/Vigilante mascarado **Assinatura:** Desaparece

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 4, Perspicácia 4, Manha 4, Lábria 3, Luta às Cegas 4, Liderança 1, Furtividade 5, Sobrevivência 4, Etiqueta 1, Arena 1, Investigação 4, Medicina 1, Mistérios 4, Estilos 3

Antecedentes: Fúria 4, Elemental (ar) 4, Fama 1, Recursos 1, Herança de clã 5, Contatos 4

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 4, Espada 6

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Throw, Lunging Punch Strike, Power Uppercut strike, Shrouded Moon, Speed of the Mongoose, Light Feet, Double-hit Kick Strike, Air Blast, Flight, Elemental Body (ar), Disengage, Flying Heel Stomp, Double Dread Kick Strike, Backflip Kick.

Combos: Speed of the mongoose - Double Dread Kick Strike -Backflip Kick (Dizzy); Shrouded Moon - Flying Heel Stomp - Berserk Strike (Dizzy), Air Blast - Shrouded Moon - Double Hit Kick Strike; Speed of the Mongoose - Flying Heel Stomp - Fierce Strike; Jumping Jab Strike - Lunging Punch Strike - Double Dread Kick Strike (Dizzy)

Renome: Glória 7, Honra 6; Chi 8, Força de Vontade 9, Saúde 20

Equipamento: Nagimaki (Shanaō). Alcance de +1 Hex.

Darli Dagger



História: Uma armadora naval que domina o uso de várias ferramentas. Ela chegou à costa de uma ilha muito jovem, onde carpinteiros a ensinaram a fazer coisas e os piratas a ensinaram como se proteger e sobreviver. Ela está atualmente construindo um navio que dizem ser inafundável com seus companheiros na oficina da ilha. Quando uma crise sombria se espalha pelo mundo, centrada no Japão, um dos navios de Darli é destruído por um homem mascarado, levando-a a caçá-lo para se vingar.

Personalidade: Darli é obstinada, não desiste de nenhum oponente e está MUITO confiante em construir um navio inafundável. Ela também acredita firmemente no trabalho árduo, que ameaça quebrar os ossos de quem quiser desistir. Aqueles que ousarem cruzar com ela, como o mascarado que naufragou um de seus navios personalizados, acabarão sentindo sua ira.

Por sua aparência e por ter sido criada por piratas, Darli admite que muitos a confundem com uma pirata, mas ela não os culpa.

Aparência: 175 cm e 65 kg

Idade: 22 anos, **Terra Natal:** Desconhecida, **Estilo:** Kickboxing, **Escola:** Professor particular, **Conceito:** Marinheira e Construtora de Navios, **Assinatura:** Músculos!

Atributos: Força 6, Destreza 4, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4, Percepção 6, Inteligência 5, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 5, Perspicácia 5, Manha 5, Lábria 1, Luta às Cegas 5, Liderança 1, Furtividade 5, Sobrevivência 5, Arena 5, Investigação 4, Medicina 1, Mistérios 5, Estilos 5

Antecedentes: Fúria 4, Staff 5, Contatos 5, Item de Poder (libertália) 4, Recursos 3

Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 4, Espada 5, Martelo de Guerra 5

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Throw, Power Uppercut strike, Haymaker, Haymaker Strike, Buffalo Punch Strike, Ax Kick Strike, Double-hit kick Strike, Stomach Pump, Shockwave Strike, Esquives, Turn Punch, Turn Punch Strike, Toughskin.

Combos: Block - Shockwave Strike - Buffalo Punch Strike; Jumping Strong Strike - Ax Kick Strike - Berserk Strike (Dizzy); Esquives - Stomach Pump (Dizzy); Shockwave strike - Jumping Jab Strike - Buffalo Punch Strike; Block - Turn Punch Strike

Renome: Glória 7, Honra 6; Chi 7, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: **Espada-Serra/Martelo de Guerra** (*Libertália*) Darly Pode mudar a sua arma entre rounds.

Wu-Ruixiang



História: Descendente de um antigo e honrado clã Feng Shui, Wu-Ruixiang é uma mulher que serve à dinastia Qing. Enviada em nome do imperador, ela viaja ao Japão para investigar a causa da escuridão que também está em conflito com uma rebelião em sua terra natal. Ela invoca poderes de bestas divinas e sua arte secreta pode até invocar um dragão.

Personalidade: Ela é sábia, mas extremamente desajeitada. Ela também tem medo de exercícios, pois tende a se isolar.

Aparência: 165 cm e 55 kg

Idade: 19 anos, **Terra Natal:** Beijin, China, **Estilo:** Místico, **Escola:** Dojo do Clã Wu, **Conceito:** Aprendiz de Mística, **Assinatura:** Ajeita os óculos, muito envergonhada.

Atributos: Força 4, Destreza 4, Vigor 4, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 5, Percepção 6, Inteligência 6, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 2, Perspicácia 5, Manha 1, Lábria 1, Luta às Cegas 2, Liderança 1, Furtividade 3, Etiqueta 2, Sobrevivência 2, Arena 1, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 5, Estilos 1

Antecedentes: Fúria 3, Apoio 5, Contatos 3, Recursos 4, Item de Poder 5 (Escudo Elemental Feng Shui)

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 6, Escudo 5

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Slide Kick, Throw, Zen no Mind, Fireball, Improved Fireball, Firestrike, Air Blast, Drench, Wall, Heal, Sense Elements (all), Flying Fireball, Missile reflection, Energy Reflection, San He, Drunken Monkey Roll; Shock Treatment.

Combos: Block - Firestrike - Drench (Dizzy), Jab Strike - Jumping Jab Strike - Flying Fireball (Dizzy); Wall - Strong Strike - Shock Treatment (Dizzy), Jab Strike - San He - Improved Fireball (Dizzy); Jumping Jab Strike - Energy Reflection - Improved Fireball (Dizzy); Air Blast - Drunken Monkey Roll - Flying Fireball (Dizzy)

Renome: Glória 5, Honra 8; Chi 10, Força de Vontade 7, Saúde 20

Equipamento: **Escudo/Foco de Poder Elemental Feng Shui** (*Chaoji Zhaolong Luopan*) - O Escudo permite aprender e usar todas as manobras elementais. O escudo adiciona +2 de absorção a todas as manobras bloqueio e apagar.

Hanma Yagyo



Músculos.

História: Ele é um inventor especialista do clã Yagyu. Um dia, ele recebeu ordens de seus superiores para observar um clã rival. Para fazer isso, ele entrou no clã sob o disfarce de guarda-costas da princesa. A princesa instantaneamente achou Hanma um personagem agradável por causa de seu rosto sorridente e o nomeou como seu guarda-costas pessoal. No entanto, um dia, o pai da princesa disse a Hanma para investigar o misterioso titereiro.

Personalidade: Hanma é um homem amigável, sempre sorridente. Ele tem um coração carinhoso para com a princesa e seu soberano.

Aparência: 208 cm e 140 kg

Idade: 35 anos, **Terra Natal:** Suruga, Japão, **Amor:** Tecnologia e Artes Marciais.

Estilo: Boxe (Yagyo Taijutsu), **Escola:** Dojo Yagyo, **Conceito:** Ninja Inventor

Assinatura: Grande Sorriso e Grandes

Atributos: Força 6, Destreza 4, Vigor 5, Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 3, Perspicácia 4, Manha 2, Lábria 3, Luta às Cegas 2, Liderança 1, Furtividade 4, Sobrevivência 2, Etiqueta 2, Ciência 6, Arena 3, Investigação 4, Medicina 4, Mistérios 2, Estilos 1

Antecedentes: Fúria 3, Herança de clã 4, Apoio 4 Contatos 5, Recursos 2, Cybernetics 4

Técnicas: Soco 5, Chute 0, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 4, Foco 3, Armas pesadas 5

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Fist Sweep, Throw; Fireball, Improved Fireball (cybernetics); Punch Defense, Deflecting Punch, Power Uppercut, Head Butt, Back Breaker, Stomach Pump, Hyper fist, Air Throw, Jumping Shoulder Butt,

Combos: Block - Head Butt - Stomach Pump; Jumping Shoulder Butt - Back Breaker - Fierce Strike (Dizzy); Improved Fireball - Jab Strike - Hyper Fist, Jumping Jab - Head Butt - Fierce Punch (Dizzy), Block - Fist Sweep - Stomach Pump.

Renome: Glória 8, Honra 5; Chi 7, Força de Vontade 9, Saúde 20

Equipamento: Canhão de Braço (cibernéticos 4) e Duas Manoplas de Aço (funciona como as Gerras de Vega porem são armas de contusão)

Asura ou Asura Falso



História: Ele é um ser que tem um conflito de longa data com Yuga, o Destruidor, que causa estragos a fim de trazer "a unificação deste mundo e do Netherworld". Yuga aprisionou Asura no Netherworld e ele posteriormente escapa quando é derrotado durante os eventos de Samurai Shodown 64. Quando ele confronta Yuga, seu clone, Shadow Asura, o ajuda a matar o demônio. Eles se fundem para que seu clone possa sobreviver.

Mais tarde, em Samurai Shodown: Warriors Rage, Asura é revelado ser uma sombra do verdadeiro Asura. Seu clone foi aquele que reteve as memórias do original; este Asura apenas manteve as habilidades do original e sua animosidade por Yuga.

Personalidade: Asura não sente nada além de ódio por Yuga e não quer nada além da destruição de seu inimigo.

Aparência: 180 cm e 70 kg

Idade: ?? anos, **Terra Natal:** Makai, **Estilo:** Híbrido, **Escola:** Makai, **Conceito:** Vingador de Makai, **Assinatura:** Surgem 2 asas de sombra

Atributos: Força 5, Destreza 4, Vigor 6, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 5, Perspicácia 5, Manha 1, Lábria 1, Luta às Cegas 5, Liderança 2, Furtividade 4, Sobrevivência 5, Arena 3, Investigação 3, Mistérios 5, Estilos 5

Antecedentes: Fúria 5, Apoio 5, Contatos 1, Aliados 1, Item de Poder 5 (Arma mutante)

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 5, Espada 5, Lança 5, Arco 5, Bastão 5, Machado 5, Escudo 5

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Throw, Back Roll Throw, Dragon Punch Strike, Energize Attack, Fireball, Improved Fireball, Lunging Punch Strike, Levitate, Ax Kick Strike, Dragon Rush Strike, Power Uppercut Strike, Leech, Toughskin.

Combos: Aparar - Backroll Throw - Dragon Rush, Improved Fireball - Ax Kick Strike - Dragon Punch Strike (Dizzy); Aparar - Fierce Strike - Leech (Dizzy), Dragon Rush Strike - Dragon Punch Strike (Dizzy), Lunging Punch Strike - Berserk Strike

Renome: Glória 8, Honra 6; Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: **Lâmina Mutante da Escuridão**, Uma Massa de Sombra e Chi (Nanatsu no Kodai Buki - 7 armas ancestrais) (Espada - Lucifer, Arco - Asmodeus, Lança - Belphegor, Foices - Leviatã, Machado - Beelzebu, Escudo - Mammon, Bastão - Satanás)

Asura Verdadeiro ou Asura de Sombra



História: Shadow Asura é um clone de Asura criado por Yuga usando uma técnica proibida. Por algum tempo durante a trama de Samurai Shodown 64, este clone foi completamente leal a Yuga, mas vacilou quando percebeu sua afeição por Shiki. Ele passa a amar Shiki e quer salvá-la de seu antigo mestre. Posteriormente, ele e sua forma original, juntos, matam Yuga. No entanto, após a derrota de Yuga, ele começa a se deteriorar porque a magia de Yuga é o que o manteve vivo. Por causa de seu clone, os dois Asuras se fundem e se transformam em um único ser. Antes de se fundir com o original, Shiki dá à luz seu filho.

Mais tarde, é mencionado em Warriors Rage que ele era o "verdadeiro" Asura, pois tinha as emoções e pensamentos do original. Ele é o governante supremo do submundo e tem sete reis a seu serviço.

Personalidade: Shadow Asura já foi tão leal quanto qualquer um dos servos de Yuga até que ele conheceu Shiki. Emocionalmente em conflito, ele finalmente escolhe seu amor por Shiki em vez de seus deveres.

Aparência: 180 cm e 70 kg

Idade: ?? anos, **Terra Natal:** Makai, **Estilo:** Híbrido, **Escola:** Makai, **Conceito:**, Servo de Yuga, **Assinatura:** sua sombra com 4 asas avança sobre a área em seu entorno

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 6, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 5, Perspicácia 5, Manha 1, Lábria 1, Luta às Cegas 5, Liderança 2, Furtividade 4, Sobrevivência 5, Arena 3, Investigação 3, Mistérios 5, Estilos 5

Antecedentes: Fúria 5, Apoio 5, Contatos 1, Aliados 1, Item de Poder 5 (Arma de sombras - Extendible Limbs)

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 6, Espada 5

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Throw, Energize Attack, Fireball, Improved Fireball, Shock Treatment, Entrancing Cobra, Flight, Levitate, Extendible Limbs (Lâmina das sombras), Shrouded Moon, Blind, Toughskin, Balance, Yoga Teleport, Missile Reflection, Energy Reflection.

Combos: Shrouded Moon - Berserk Strike - Entrancing Cobra, Blind - Improved Fireball - Fierce Strike (Dizzy); Improved Fireball - Aparar - Shock Treatment (Dizzy); Improved Fireball - Shrouded Moon - Improved Fireball.

Renome: Glória 8, Honra 3; Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: Espada Sombra Vimukti, uma Tashi Katana (Poder de Yuga)

Shiki



História: Ela é uma mulher que foi criada para ser serva de Yuga mesmo antes de seu nascimento. Sua identidade e memória foram destruídas quando ela sofreu uma lavagem cerebral por Yuga em sua vida adulta. Ele grava uma tatuagem de cobra encantada nas costas dela como forma de controlá-la. Ela é instruída a encontrar um homem apto para se tornar o corpo perfeito para a ressurreição do Senhor das Trevas. Descobrimos que Haohmaru era aquele homem, ela o segue para ter a chance de levá-lo para seu mestre.

Durante o ano de ausência de Yuga, ela perde a memória de ser uma serva de Yuga e vive como uma mulher normal chamada Kanae. Quando Yuga ressuscita uma segunda vez, ele envia seu novo servo, Shadow

Asura, para capturar Shiki e recuperar sua servidão. Ele consegue restaurar suas memórias como servo de Yuga, mas os dois se apaixonam inesperadamente. Depois que os dois Asuras derrotam Yuga, ela dá à luz Mikoto. Ela deixa seu filho com Nicottine Caffeine e Haohmaru, pois sua servidão a Yuga a fez se sentir indigna de ser mãe.

Personalidade: A sad woman in her heart, she never understood what it is like to be a normal woman. During her time with Yuga, she would give her body and soul to her master's wishes.

Aparência: 160 cm e 60 kg

Idade: ?? anos, **Terra Natal:** Monte Osure, Japão, **Estilo:** Híbrido, **Escola:** Desconhecida, **Conceito:** Serva de Yuga, **Assinatura:** Levitação

Atributos: Força 5, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 4, Perspicácia 5, Manha 1, Lábria 2, Luta às Cegas 5, Liderança 1, Furtividade 5, Sobrevivência 4, Arena 1, Investigação 4, Medicina 1, Mistérios 5, Estilos 5

Antecedentes: Fúria 4, Apoio 5, Contatos 1, Aliados 2, Itens de Poder 3 x2 (Lâminas gêmeas, Regeneration & Leech)

Técnicas: Soco 3, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 5, Espada 5

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Throw, Flying Body Spear (calcular com Espada), Flying Thrust Kick, Shockwave, Leech, Regeneration, Flying Punch Strike (calcular com Espada), Wounded Knee Strike, Balance, Triple Strike Strike, Double-hit Kick Strike, Double Dread Kick Strike, Levitate.

Combos: Shockwave - Flying Punch Strike - Flying Thrust Kick (Dizzy); Double Dread Kick Strike - Jab Strike - Flying Body Spear, Jumping Strong Strike - Berserk Strike (Dizzy); Flying Body Spear - Double-Hit Kick Strike - Berserk Strike

Renome: Glória 8, Honra 5; Chi 9, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: Duas Wakizashi gêmeas (Darkness Demon Ring & Light God Ring)

Taizan Morozumi



História: Um homem que possui poderes para selar o mal. Esse poder é passado para a família de Taizan. Ele se cansa de lutar e se retira para viver uma vida tranquila nas montanhas com sua família. Sua esposa e filho são mortos por Yuga e ele sai atrás do manipulador de marionetes em vingança. No entanto, depois de perceber que estava se transformando em um demônio, ele retorna para as montanhas e sela sua lança. Depois disso, ele continua a viver uma existência pacífica, guardando o túmulo de sua esposa e filho.

Personalidade: Como um pacifista de coração, ele não gosta de usar a violência se ela puder ser evitada, mas está disposto a fazer o que precisa ser feito. Ele tem paz e uma vida tranquila.

Aparência: 174 cm e 68 kg

Idade: 28 anos, **Terra Natal:** Monte Oku-Hida, Japão, **Estilo:** Tai-Chi Chuan (Fūji no hō), **Escola:** Dojo Familiar, **Conceito:** Sacerdote Shintoísta, **Assinatura:** Escreve "Vitória"

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 2, Perspicácia 5, Manha 1, Lábria 3, Luta às Cegas 5, Liderança 3, Furtividade 2, Sobrevivência 3, Etiqueta 2, Arena 1, Investigação 4, Medicina 4, Mistérios 5, Estilos 4

Antecedentes: Fúria 5, Contatos 3, Aliados 3, Recursos 3, Itens de Poder 5 (Lança-Pincel - Cobra Charm)

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 6, Espada 5

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Fist Sweep Strike, Throw, Fireball, Improved Fireball, Slide Kick, Chi Push, Chi Kung Healing, Dim Mak Strike, Backroll Throw, Zen no Mind, Cobra Charm, Double-hit Kick Strike, Breakfall, Tchobi Dish, Spinning clothline strike

Combos: Block - Dim Mak Strike - Tchobi Dish; Jab Strike - Dim Mak Strike - Stron Strike (Dizzy); Improved Fireball - Fist Sweep Strike - Berserk Strike; Slide Kick - Cobra Charm - Chi Push; Strong Strike - Spinning clothline strike - Berserk Strike.

Renome: Glória 5, Honra 8; Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: Lança e pincel de caligrafia (Divine Spear Mizuguki) (+1 Hex de Alcance)

Warden, o Soldado



História: O Warden é um jovem cavaleiro corajoso e talentoso das terras da Legião de Ferro. Espera-se que os guardiões sejam nobres e corajosos – encarnações vivas da virtude – e este tem potencial para ser isso e muito mais. Mas, depois de anos de batalhas intermináveis sem nenhuma causa digna, The Warden começou a vagar, buscando um propósito que seja igual ao seu talento e genuinamente pelo qual vale a pena lutar.

Personalidade: Corajoso e talentoso, The Warden era a personificação da virtude que lutou pela paz e estabilidade. Ele valoriza fortemente seu código como cavaleiro e servirá ao seu mestre sem questionar, não importa o quanto não gostem ou discordem dele. O Warden valoriza a paz acima de tudo. Sua virtude e valor os ajudaram a ganhar o respeito de seus companheiros e aliados.

Aparência: 185 cm e 85 kg

Idade: 22 anos, **Terra Natal:** Legião de Ferro, Europa, **Estilo:** EMA, **Escola:** Professor particular, **Conceito:** Soldado/Cavaleiro, **Assinatura:** Esgrua espada e Flamula!

Atributos: Força 6, Destreza 4(3), Vigor 5 (8), Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 5, Perspicácia 5, Manha 5, Lábria 1, Luta às Cegas 5, Liderança 1, Furtividade 5, Sobrevivência 5, Arena 5, Investigação 4, Medicina 1, Mistérios 5, Estilos 5

Antecedentes: Fúria 3, Staff 1, Contatos 2, Recursos 3, Fama 1

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 6, Apresamento 3, Esportes 4, Espada 5

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Throw, Power Uppercut Strike, Haymaker, Haymaker Strike, Widowmaker Strike, Buffalo Punch Strike, Ax Kick Strike, Double-hit kick Strike, Foot Sweep Strike, Jumping Shoulder Butt, Head Butt, Brain Cracker Strike.

Combos: Aparar + Widowmaker + Berserk Strike; Jumping Shoulder Butt + Power Uppercut Strike; Bloqueio + Double Hit Kick Strike + Foot Sweep Strike (Dizzy); Jab Strike + Jab Strike + Buffalo Punch Strike (Dizzy), Bloqueio + Brain Cracker Strike.

Renome: Glória 6, Honra 8; Chi 2, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: Espada Larga, Armadura de Cota de Malha e Placas

BAIKEN



História: Vindo de uma realidade alternativa onde não apenas sua família, mas o próprio Japão foram destruídos por Gears - armas vivas criadas a partir da infusão de humanos com magia que se rebelaram contra seus criadores - Baiken é uma pessoa agressiva, impulsiva e antissocial, motivada apenas por vingança. Embora ela não goste da ideia dos japoneses serem considerados como uma sociedade especial, ela ocasionalmente mostra orgulho de sua herança nipônica.

Personalidade: Baiken transpõe uma mulher com muita masculinidade, mas apesar de sua personalidade áspera, ela é capaz de mostrar compaixão e misericórdia.

Aparência: 162 cm e 50 kg, perdeu o olho esquerdo (usa uma tsuka como tapa olho) e o braço direito (tem uma corrente com gancho no lugar).

Idade: ?? anos, **Terra Natal:** Japão **Estilo:** Desconhecido, **Escola:** Desconhecida, **Conceito:** Pirata/Wakou, **Assinatura:** Embanha a espada e acende um cachindo de metal.

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 3, Interrogação 4, Perspicácia 4, Manha 1, Lábria 3, Luta às Cegas 2, Liderança 4, Furtividade 1, Sobrevivência 3, Etiqueta 1, Arena 1, Investigação 4, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 3, Ciência 3

Antecedentes: Fúria 3, Contatos 3, Aliados 5 (marujos), Recursos 3, Fama 2

Técnicas: Soco 2, Chute 4, Bloqueio 6, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 4, Espada 5 (Katana)

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Fist Sweep Strike, Throw, Fireball (Mini canhão oculto), Improved Fireball (Mini canhão oculto), Ax Kick, Double-hit Kick Strike, Extendible Limbs (Garras com correntes e Lanças ocultas na manga direita do Kimono, usar estatísticas +1/+1/-1), Power Uppercut Strike

Combos: Ax Kick - Fist Sweep Strike - Fierce Strike (dizzy), Bloqueio + Power Uppercut Strike + Foot Sweep Strike; Jab Strike + Improved Fireball + Bloqueio; Bloqueio + Double Hit Kick Strike + Berserk Strike (dizzy); Strong Strike + Movimento + Fierce Strike (dizzy); Bloqueio + Throw.

Renome: Glória 8, Honra 5; Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: Katana, Armas Ocultas, Canhão Oculto

CAPÍTULO V – NOVAS MANOBRAS ESPECIAIS

ANVIL DEFENSE (arma)

Pré-requisitos: Arma 4, En Garde ou Bloqueio 4, En Garde

Pontos de Poder: EMA 3, Qualquer estilo 4

Saber como posicionar sua arma para, além de se defender, conseguir causar danos na arma adversária. Isso é uma tática inteligente, mas requer conhecer profundamente sua arma desde a construção além de conhecer outras formas de armamento e suas fraquezas. Armas resistentes são usualmente utilizadas com essa tática

Sistema: Funciona como Maka Wara para a manobra APARAR com o calculo feita levando em conta a Técnica em arma e a força do duelista (Arma + Força -3) como dano a ser absorvido pela ESTRUTURA da arma. A arma do duelista ainda recebe 1 de dano em sua saúde como em qualquer manobra de APARAR

Custo: nenhum

Velocidade: Como Aparar

Dano: Arma + Força -3

Movimento: Nenhum

APARAR / PARRY (arma)

Pré-requisitos: Arma 1

Pontos de Poder: Automática com técnica igual ou maior que 1 na arma

Não basta saber desviar um ataque com sua arma, deve-se reduzir a nada o ataque armado do adversário. En Garde é uma habilidade adquirida com treinos repetitivos e estudo de formas de ataque com o objetivo de reduzir a chance quase ao impossível de um adversário duelista feri-lo.

Sistema: Some a Técnica de Arma na Absorção de qualquer dano exceto apresamentos. A arma do Duelista ainda recebe 1 de dano em sua saúde toda vez que aparar. É uma Manobra de Abort / Interrupção.

Custo: Nenhum

Velocidade: +4

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

BOOMERANG WEAPON (arma)

Pré-requisitos: Arma 4, Foco 2

Pontos de Poder: Qualquer arma 4, gratuito para Boomerang

Descrição: Depois que um personagem treina com sua arma por muito tempo, ele começa a construir um vínculo com essa arma. Aqueles que também são altamente poderosos, às vezes desenvolvem outro poder também. O lutador arremessa sua arma em

seu oponente e usa esse poderoso vínculo para fazer com que a arma ataque e retorne ao seu mestre! Os lutadores altamente proficientes podem fazer ataques com armas à distância, mesmo com suas espadas ou cajados.

Sistema: O personagem pode lançar sua arma tão longe quanto sua **Técnica de Arma em hexágonos**. A arma deve entrar no hex da vítima para atacar o personagem. A arma faz um



ataque normal com todos os modificadores normais, exceto que a arma usa o Foco do personagem no lugar de sua Força para fins de dano. A arma então retorna ao personagem no mesmo turno. O ataque pode ser qualquer Manobra de Arma Básica, com -1 em sua velocidade normal. O personagem pode se mover no máximo três hexágonos enquanto realiza esta manobra, ou o movimento do ataque normal, o que for mais baixo.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1(veja descrição)

Dano: veja descrição

Movimento: veja descrição

CHAM CHAM IMPACT (Foco)

Pré-requisitos: Esportes 3, Foco 4

Pontos de Poder: Kabaddi 4; Outros 5

Manobra criada por Cham Cham, o lutador utiliza seu chi para aumentar sua massa muscular por alguns segundos, e começar a pegar fogo e parte para cima do adversário, esmagando e queimando-o.

Sistema: Igual ao Yoga Flame, mas atinge apenas 3 hexágonos contíguos e adjacentes ao lutador. Qualquer um que entrar em um dos 3 Hexágonos de fogo ao longo deste turno sofrerá dano. Causa Knockdown.

Custo: 2 Chi

Velocidade: -2

Dano: +5 (Força +Foco + 5)

Movimento: -2



DESARME/DISARM (armada, Strike)

Pré-requisitos: Técnica de Arma 1

Pontos de poder: Automática com técnica igual ou maior que 1

Sistema: Em um teste de **Força + Técnica da sua Arma VS Força + Técnica da Arma do Oponente**. Cada sucesso excedente por parte do atacante resultará em 1 Hex de distancia que a arma do oponente será arremessada (direção é escolha no narrador). Reganhar posse de sua arma requer movimentar-se (com qualquer manobra) dentro do Hex onde a arma de encontra. Manobras armadas após terão uma modificador de -2 de velocidade. Em caso de falha sua arma recebe 1 dano.

Custo: Nenhum

Velocidade +1

Dano: Nenhum (Especial: veja descrição)

Movimento -1

DISARMING (Revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 2, Esportes 1

Pontos de Poder: Aikidô, Tai Chi Chuan, Forças Especiais 1; Jiu Jitsu, Kung Fu 2; Outros 3

Esta manobra tem como objetivo permitir que uma pessoa desarmada tome para si a arma de um oponente, ou ainda lançar longe a arma do mesmo, seja uma arma branca (faca, espada, bastão...) ou arma de fogo (pistola, metralhadora...).

Sistema: Mesmo sendo uma manobra de Apresamento o lutador não precisa entrar no hexágono do oponente. Ao realizar esta manobra, deve-se fazer uma disputa rápida de **Força + Apresamento do Lutador contra Força + técnica com arma do Duelista**. Se o oponente tiver mais sucessos, a manobra falha automaticamente.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: +0

LION RUSH / DRAGON PUNCH RUSH

Pré-requisitos: Soco 4, Esportes 3, Power Uppercut, Jump

Pontos de Poder: Karatê Shotokan, Kickboxing, Muay Thai 4, Kung Fu 5

Ao desferir o Lion Rush, o personagem usa uma curta corrida seguida de um uppercut e aproveita o desequilíbrio do oponente para acertá-lo mais uma vez, derrubando-o de vez. No entanto, o segundo impacto não tem um grande salto, dotado de dano menor.

Sistema: Funciona de forma similar ao Double Dread Kick. O segundo impacto causa Knockdown em oponentes, caso cause dano.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +1; +3

Movimento: +0

EN GARDE (arma)

Pré-requisitos: Arma 2, Bloqueio 1 ou Bloqueio 2

Pontos de Poder: Qualquer estilo 1

Não basta saber desviar um ataque com sua arma, deve-se reduzir a nada o ataque armado do adversário. Em Garde é uma habilidade adquirida com treinos repetitivos e estudo de formas de ataque com o objetivo de reduzir a chance quase ao impossível de um adversário duelista feri-lo.

Sistema: Ganha +4 de Absorção quando utilizar a manobra APARAR (**Parry**) ou BLOQUEAR (**Block**) para defender-se de manobras armadas.

Em contrapartida aparar qualquer outro ataque sofrerá um modificador de -2 de Absorção. Caso efetivamente apare uma arma, o lutador ganha +2 de velocidade nas manobras do turno seguinte. A arma do duelista ainda recebe 1 de dano em sua saúde como em qualquer manobra de APARAR.

Custo: Nenhum

Velocidade: +4

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

ENTANGLE (foco)

Pré-requisitos: Extendible Limbs, Apresamento 2 OU Foco 5

Pontos de Poder: Kabaddi, Silat, Místico 3, qualquer estilo 5

Descrição: Muitos lutadores possuem maneiras únicas de capturar e segurar seus oponentes à distância. Alguns poderosos em Chi são conhecidos por criar "faixas de energia" que prendem um oponente no lugar, os híbridos vegetais são conhecidos por criar raízes que brotam do solo, mestres de Kabaddi usam seus longos braços para aprisionar oponentes em um abraço, mortos-vivos podem criar mãos esqueléticas que vêm da terra, etc.

Sistema: O lutador pode usar o Entangle em qualquer vítima dentro de um número de hexágonos igual ao alcance igual a seu Foco (geralmente 4 Hexes de distância). Esta manobra pode ser evitada como um ataque de projétil por movimentos como o Salto. A vítima está presa no lugar. A vítima pode tentar se libertar em um teste estendido de ação de Força ao final de cada turno. A vítima deve acumular 4 sucessos para se libertar. Se a vítima for atingida, o Entangle termina. Enquanto a vítima estiver presa no lugar, o lutador pode continuar segurando a arma, mas se o fizer, ele deve permanecer no lugar (sem movimento). Se ele não segurar a arma, ele está livre para se mover normalmente, mas deixa a arma, não pode Atacar ou Mover ou Bloquear que cairá no chão no hex onde o personagem emaranhado quando ele se soltar ou for atingido.

Custo: 1 Chi,

Velocidade: -2,

Dano: Nenhum (veja descrição)

Movimento: Nenhum

ENTANGLE, WEAPON (arma)

Pré-requisitos: Técnica com Arma 4

Pontos de Poder: Corrente ou Chicote ou Cabos Conectados 3

O duelista usa sua arma para imobilizar o oponente à distância.

Sistema: O lutador pode usar o Entangle em qualquer vítima dentro de um número de hexágonos igual ao alcance de sua arma (geralmente um hexágono de distância). Esta manobra pode ser evitada como um ataque de projétil por movimentos como o JUMP. A vítima está presa no lugar. A vítima pode tentar se libertar em um teste estendido de ação de Força ao final de cada turno.

A vítima deve acumular 4 sucessos para se libertar. Se a vítima for atingida, o Entangle termina. Enquanto a vítima estiver presa no lugar, o lutador não pode Atacar ou Mover ou Bloquear. Ele pode continuar segurando a arma, mas se o fizer, ele deve permanecer no lugar (sem movimento). Se ele não segurar a arma, ele está livre para se mover normalmente, mas deixa a arma, que cairá no chão no hex onde o personagem emaranhado quando ele se soltar ou for atingido.

Custo: nenhum,

Velocidade: -2

Dano: nenhum (veja descrição)

Movimento: nenhum

ELEMENTAL RAGE (foco)

Pré-requisitos: Apresamento 3 + Foco 3 + Elemental (Qualquer) 3 ou Apresamento 3 + Shock Treatment.

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 3

O personagem agarra seu oponente e então o explode com seu poder Elemental. Alguns lutadores como Kyo e Benimaru preferem erguer oponente e então transferir seu Chi para seus punhos.

Sistema: Cause dano igual à Inteligência + Apresamento +3. Se causar dano, o oponente sofre Knockdown. Essa manobra ignora Grappling Defense.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0

Dano: +3 (veja descrição)

Movimento: Um

ENERGIZE ATTACK (Foco)

Pré-requisitos: Foco 3, Arma Escolhida 2

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 3

Genjuro logo após ser expulso do dojo de Nicottine criou uma manobra devastadora onde ele, envia seu Chi para sua katana, aumentando seu dano. A arma passa a ser rodeada por uma energia, que machucando ainda mais um oponente.

Sistema: O personagem gasta 1 Chi e aumenta em 3 o dano de qualquer Manobra básica de sua arma.

Custo: 1 Chi por turno

Velocidade: +0 (veja descrição acima)

Dano: +3 (veja descrição acima)

Movimento: +0 (veja descrição acima)

ESQUIVES (Esportes, revisado)

Pré-Requisitos: Esportes 2

Pontos de Poder: Todos os Estilos 1

Uma técnica de evasão muito similar a certos movimentos de Aikido ou Esgrima. O lutador simplesmente dá um passo para o lado para fora do ataque, Salvando seu corpo da linha de ataque. A sobrevivência no Savate, assim como no Aikido e na Capoeira, depende da possibilidade de se evitar o ataque do adversário.

Sistema: O lutador deve ter Velocidade o bastante para interromper seu atacante. Quando o oponente ataca, o jogador que usa Esquives simplesmente se move se esquivando para qualquer direção em dois hexágonos. Esquives pode ser usada para evadir projéteis como a Manobra Jump.

Esquives é uma manobra de Interrupção (Abort)

Custo: nenhum

Velocidade: +2

Dano: nenhum

Movimento: Dois

DISPLACEMENT (Esportes, revisado)

Pré-Requisitos: Esportes 2, Soco 2

Pontos de Poder: Savate 1, Ninjutsu Espanhol, Aikido, Wu Shu 2, Outros 3.

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

Sistema: Essa manobra só é completamente com sucesso se o lutador tiver Movimento o bastante para iniciar um contra-ataque e mais rápido que seu adversário. Quando o oponente

começar seu ataque, o lutador deve ter uma Velocidade maior para interromper o ataque; de outra forma o Displacement será pouco efetivo. O lutador executando o Displacement pode então se movimentar na direção do oponente se movimentando totalmente para a esquerda ou direita dele. Uma vez que o movimento do oponente está completo, o lutador “deslocado” pode se mover para trás e contra-atacar se o lutador tiver algum Movimento ainda. Displacement pode ser usada para evadir projéteis como a Manobra Jump.

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

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +2

Dano: +0

Movimento: +1

FIRE AIR SMASH (Esportes)

Pré-requisitos: Air Smash, Esportes 3, Foco 2

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 3

Nienhalt Sieger criou essa manobra para compensar a falta de velocidade e dano do seu Air Smash. O Fire Air Smash um ataque aéreo devastador.

Sistema: O lutador faz um salto para o Air Smash mais quando chega num determinado ponto ele libera seu Chi para realizar este ataque devastador. Um oponente que Bloqueie não sofre Knockdown (mas ainda sofre dano). É uma Manobra aérea e esquiva de projéteis. Essa manobra deve descrever uma linha reta de visão em seu movimento.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +6

Movimento: +0



GROUND FIREBALL / REPPU KEN (Retirada e modificada do suplemento South Town) (foco)

Pré-requisitos: Foco 3

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 4

O lutador se concentra e envia uma onda de Chi pelo chão, semelhante aquela mais típica no ar porem parcialmente dentro do substrato. O caminho não fica destruído, mas o mesmo não pode ser dito do alvo. Jubei Yagyu e Hattori Hanzou usam manobras similares.

Sistema: Funciona como Fireball exceto que erra completamente alvos Aéreos, mas alvos no solo têm dificuldade na esquiva de projéteis (Drunken Monkey Roll, Esquives) usando apenas a Destreza para tentar esquivar.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: Nenhum

HUNDRED HAND SLAP (revisado) (soco)

Pré-Requisitos: Soco 5

Pontos de Poder: Sumô 4; Sanbo 5.

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

O nome vem do fato de que os sumotori, quando treinam para aperfeiçoar esta manobra especial, praticam atingindo um poste de madeira 100 vezes o mais rápido possível.

Cada lutador é cronometrado para ver quão rapidamente consegue desferir os golpes com a mão aberta no poste de madeira. Ao longo de anos de treinamento, espera-se que ele consiga fazê-lo em menos de 2 segundos! Até os postes mais grossos costumam quebrar ante a torrente de duros golpes.

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

Custo: 1 Força de Vontade.

Velocidade: -2

Dano: +0

Movimento: -2

IMPROVED GROUND FIREBALL (Great Reppu Ken) (foco)

Pré-Requisitos: Foco 4

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 3

O lutador se concentra e envia uma onda de Chi pelo chão, semelhante aquela mais típica no ar porem parcialmente dentro do substrato. O caminho não fica destruído, mas o mesmo não pode ser dito do alvo.

Sistema: Funciona como Fireball exceto que erra completamente alvos Aéreos, mas alvos no solo têm dificuldade na esquiva de projéteis (Drunken Monkey Roll, Esquives) usando apenas a Destreza para tentar esquivar. Causa Knockdown se causar dano.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Nenhum

MACHINEGUN BLOW (www.sfrpg.com.br) (soco)

Pré-requisitos: Esportes 3, Dashing Punch, Hyper Fist

Pontos de Poder: Boxe, Kickboxing 3, Savate, Thay KB 4

Descontente com seu Hyper Fist, Dudley desenvolveu uma versão que cobre muito mais terreno.

Sistema: role três testes de dano com o modificador abaixo.

Custo: 2 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +0

Movimento: +0

PLASMA BLADE (Foco)

Pré-requisitos: Foco 4

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 4

Galford junta às duas mãos, concentrando sua energia no ataque, criando duas espadas de energia, que logo em seguida ele libera para destruir os inimigos. É um movimento extravagante e poderoso.

Sistema: É uma Manobra de projétil. O alcance é baseado no Raciocínio + Foco do personagem. Essa manobra causa Knockdown, se causar dano. Um oponente que Bloqueie não sofre Knockdown (mas ainda sofre dano).

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: +3

Movimento: Nenhum

POWER PILE DRIVER BOMB/IZUNA DROP (Apresamento)

Pré-requisitos: Apresamento 4, Foco 3, Pile Driver, Herança de Clã 3

Pontos de Poder: Mist Style, Ninjutsu 4

Manobra utilizada por Hanzo e Galford. O lutador aplica um Pile Driver Invertido, de ponta cabeça, e quando o seu adversário esta quase no chão o lutador libera seu chi descarregando uma grande energia contra seu inimigo.

Sistema: Causa Knockdown, e a vítima quica a até 3 hexágonos de distância (o atacante escolhe a direção).

Custo 1 Chi + 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +6 (Força + Foco +6)

Movimento: Um

POWER GEISER (Foco) (Retirada e modificada do suplemento South Town)

Pré-requisitos: Foco 4, Ground Fireball

Pontos de Poder: Qualquer estilo 4

Após muitas jornadas, tanto Hanzo quanto Jubei descobriram que seu Shockwave já estava ultrapassado. E Treinaram até desenvolver esse supremo golpe. Ao socar o chão, ele desperta o Chi da terra e gera um Gêiser de energia.

Sistema: Num cone de 4 hexágonos (similar a Yoga Flame), à frente do usuário, todos os oponentes são atingidos. Forma-se um círculo na frente do usuário, e todos que estiverem no hexágono do lutador tomam dano e sofrem seus efeitos. Causa Knockdown. Ele perdura pelo resto do turno e absorve qualquer projétil que cruze sua área.

Custo: 2 Chi

Velocidade: +0

Dano: +5

Movimento: Um

REMOVAL/POSSESSING SPIRIT/ADVANCED/NEAR-DEATH CLARITY/HIDDEN POWER (foco)

Pré-requisitos: Foco 4 + Mistérios 4 (para chi) ou Foco 4 +Medicina 4 (para Saúde) ou Foco 4 +Sensei/Herança 4 (para Força de Vontade)

Pontos de Poder: Qualquer estilo 5

Uma técnica custosa porem de poder indiscutível. Recebe muitos nomes, pois diferentes estilos e pessoas desenvolveram essa habilidade. Para alguns é a capacidade de remover

conscientemente os limites do cérebro sobre a produção de força muscular; para outros é a ampliação da atividade cardíaca e pulmonar possibilitando maior gasto e liberação de energia celular para músculos e cérebro; e há ainda aqueles que se autocondicionam a agir sem limitações quanto à segurança pessoal. Não importa a origem ou o método, o lutador deve possuir a constituição física, mental e espiritual necessárias para lidar com o esforço desenfreado do corpo e suas consequências.

Sistema: O Lutador ativa essa manobra entre o fim de *Turno* e o começo de outro *Turno*; fazendo essa ativação ser conhecida por todos que observam (em geral ela é visível pela mudança da cor da pele para um vermelho sanguíneo, aumento do tônus ou volume muscular, íris aberta ao máximo que faz com que os olhos pareçam negros e um comportamento hiperviolento). O usuário da desta manobra passa a ganhar +1 em Velocidade, Dano e Movimento para todas as Manobras. O Lutador passa a atacar o Adversário até derruba-lo e pode vir a atacar outros após fazê-lo (a cada *Turno* o lutador perde 1 ponto de honra temporário). Diferente do Frenesi dos Híbridos Animais, o lutador pode usar manobras especiais, mas ainda não pode usar seus combos. Enquanto sob efeito o lutador começa a gastar 1 Chi ou Força de Vontade ou Saúde por turno (escolhido na compra da manobra). A saúde utilizada aqui equivale a Dano Agravado.

Para encerrar o lutador deve fazer um teste de Foco com dificuldade igual a 4+ número de rounds que a mantém ativada (Max. dificuldade 9).

Custo: 1 Chi ou 1 de Força de Vontade para ativação e mais durante seu uso.

Velocidade: Não aplicável

Dano: Não aplicável

Movimento: Não aplicável

SEMPUKEN (Foco)

Pré-requisitos: Soco 5, Foco 4

Pontos de Poder: Kung Fu 5

O lutador se envolve em um ciclone, que arrasa o oponente. Nicottine utiliza esta manobra sendo que ele invoca um Elemental do fogo que faz o mesmo efeito do Sempuken. Tung Fu Rue é o mestre máximo desta técnica.

Sistema: Funciona de forma igual ao Hurricane Kick, a não ser por não ser uma Manobra Aérea. A vítima sofrerá um Knockdown após o último acerto.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: +0

TCHOBI DISHI (Arma + Foco)

Pré- Requisitos: Arma (Lança, Bastão) 4, Esportes 2, Foco 4

Pontos de Poder: Polearm Style 4, Mountain Style 5

O lutador finca sua arma no chão da um pequeno salto e gira para um lado com e liberta então seu chi para seu corpo começar a pegar fogo. Isso provoca grande Dano nos oponentes que estiverem na frente do lutador.

Sistema: Funciona de forma similar ao Yoga Flame, exceto que possui modificadores diferentes e causa Knockdown. Calcula o dano pelo (Foco + Inteligência) mesmo sendo uma manobra com arma.

Custo: 1 Chi e Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: +6

Movimento: Um

TORNADO ATTACK (Foco)

Pré-requisitos: Foco 3, Air Blast, Elemental Ar 3 ou Foco 5

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 2, Tai Chi Chuan 2, Karatê Shotokan, Silat 3, Outros 4

Haohmaru parece ter desenvolvido esse poder. Ele levanta o braço e um tornado surge do chão, indo em direção ao seu oponente.

Sistema: o alcance é baseado em Raciocínio + Foco do personagem. O dano é causado pela fúria dos ventos e pela queda, portanto esta manobra causa Knockdown, se causar dano. Um oponente que Bloqueie não sofre Knockdown (mas ainda sofre dano).

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Nenhum

WIND WALKING/FEATHER STEPS (Esportes)

Pré-requisitos: Esportes 2, Foco 2, Jump

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

Usando suas extremas habilidades físicas e controle do Chi, o lutador pode, ao realizar essa manobra, dar um segundo salto no ar, aumentando o alcance de seus golpes e desviando de possíveis ameaças.

Sistema: No meio do salto, você pode pular de novo em qualquer direção. Essa manobra pode ser utilizada em conjunto com qualquer outra manobra básica que esteja sendo usada com Jump (como Jump Forward). No segundo salto o personagem tem um movimento igual ao seu Esportes.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: +0 (no primeiro salto)/ +0 (no segundo salto)

TSUBANE GAESHI (arma)

Pré-requisitos: Espada 5, Foco 3, Esportes 2, Jump

Pontos de Poder: Lightning Style 5

Usando suas extremas habilidades físicas e controle do Chi, o duelista pode, ao realizar essa manobra, girar no ar e desferir um potente corte com sua espada envolta em Ki flamejante, aumentando o alcance de seus golpes e desviando de possíveis ameaças. Ukyo Tachibana salta e consegue atingir o adversário duas vezes com um complexo movimento da espada.



Sistema: Funciona como Flaming Dragon Punch exceto que não atinge manobras em agachamento (Crouching). O lutador é considerado Aéreo durante toda a execução da manobra, podendo evadir projéteis como Jump e semelhantes.

Custo: 1 Força de Vontade, 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +6

Movimento: -1

SMASH WEAPON (arma)

Pré-requisitos: Arma 2

Pontos de Poder: Mountain Style, EMA 2, qualquer estilo 3

Um oponente desarmado é uma vantagem, um oponente com arma destruída é uma vitória. Certos duelistas não se contentam em desarmar, eles desejam devastar com danos as armas do adversário até o ponto que fiquem inutilizadas para o ataque e para defesa. Uma tática tão rude quanto eficiente.

Sistema: Similar a DESARME ou DISARM. O Duelista adiciona +2 de bônus e o índice de Estrutura da Sua arma, o defensor adiciona a Estrutura de Sua Arma. Bônus para desarmar, específicos de certas armas, também são aplicados aqui. Cada Sucesso é subtraído da Saúde da Arma. Caso O dano exceda a Durabilidade da Arma ela ganha a qualidade de Danificada. Uma arma Danificada que sofrer mais danos em sua Saúde que sua Durabilidade é considerada Quebrada.

Custo:

Velocidade: -2

Dano: (Força + Arma + Estrutura + 2) vs (Força + Arma + Estrutura).

Movimento: -1

PSYCHO SHIELD (www.sfrpg.com.br, revisado)

Pré-requisito: Foco 3, Telekinesis

Custo: Kabaddi, Ler Drit 2; Outros 3

Mestres de artes internas como Kabaddi e Soul Power conseguem projetar sua vontade em uma espécie de barreira ou escudo, que protege o lutador de impactos inimigos. Para pessoas comuns, essas barreiras/escudos são invisíveis e ficam estupefatos quando balas param a centímetros do lutador. Já estudiosos do Chi conseguem enxergar um certo brilho à frente do paranormal de cores variadas.

Sistema: esta manobra funciona como uma manobra de bloqueio, porém utilizando o Chi do lutador ao invés de seu físico para absorver o dano. Calcule a absorção do lutador neste turno como Vigor + Foco ao custo de 1 Chi. Contra manobras de Foco (Fireball, Acid Breath, Chi Push, etc.), Psycho Shield ainda ganha +2 de absorção (Vigor + Foco+2). Esta manobra funciona contra apresamentos, pois o oponente tem dificuldade em encostar-se ao corpo do lutador enquanto que o escudo/barreira está ativo.

Se esta Carta de Combate for jogada dois turnos seguidos (sem retirar a carta de combate da mesa) ela possui automaticamente a maior velocidade no turno seguinte, pois a barreira não foi desfeita (entretanto terá de pagar o custo de Chi novamente). Diferente do Bloqueio básico, esta manobra não é uma Manobra de Interrupção (Abort).

Proteger outra pessoa além de você (que deve estar a seu lado ou atrás em um hexe adjacente) exige um Esforço Extra ao custo de 1 Força de Vontade e deve ser usado sob

aprovação do Narrador (para proteger um refém amedrontado, por exemplo). É muito importante que o lutador saiba de onde veio o ataque para poder defendê-lo, tanto em si quanto em outros (nem que seja usando Luta às Cegas).

Custo: 1 Chi

Velocidade: +2

Dano: nenhum

Movimento: nenhum

TELEKINESIS (www.sfrpg.com.br; revisado)

Pré-Requisitos: Foco 3, Telepathy

Pontos de Poder: Kabaddi, Ler Drit 2; Outros 3

A telecinésia é a capacidade de mover fisicamente um objeto com a força psíquica (da mente), fazendo-o levitar, mover-se ou apenas ser abalado pela mente. Tal poder está agrupado na paranormalidade e é mantido como um segredo entre os estilos mais místicos das artes marciais. Somente os lutadores que dominaram o primeiro estágio da paranormalidade, conhecido como telepatia, é que podem aprender os poderes telecinéticos.

Sistema: esta é uma manobra especial "coringa" que serve como requisito para várias outras manobras de acordo com o nível de domínio do Foco do lutador.

O efeito desta manobra é o de mover objetos com a força da mente. O lutador deve estar enxergando o objeto e o mesmo tem de estar num alcance de Raciocínio + Foco em hexes. O usuário usa seu Foco como se fosse o atributo Força para determinar o peso máximo do objeto e rola sua Inteligência + Foco/Psycho Power para determinar o número de hexes que conseguiu mover o objeto. Cada turno utilizando o poder consome 1 Chi e seres vivos testam sua Força de Vontade, cada sucesso diminuindo um hexe que seria movido neste turno (lutadores inconscientes ou atordoados não podem resistir ao efeito).

Este é o poder mais básico apresentado pelos telecinéticos e não permite ao personagem levitar a si mesmo. Estudos posteriores habilitam o paranormal a aprender outros poderes.

Custo: 1 Chi/turno

Velocidade: -1

Dano: nenhum (veja descrição)

Movimento: -2 (veja descrição)



CAPÍTULO VI – INIMIGOS

Amakusa Shiro Tokisada



História: Amakusa é na verdade o filho de Hanzo, Shinzo, que foi dominado pelo espírito do mal Ambrósia, que necessita de um corpo humano para poder viver. Agora Amakusa Ambrósia conseguiu um corpo e tem seu artefato mágico (Gema de Ambrosia); ele começa a traçar seus planos para destruir o mundo. E os outros Guerreiros Samurai tem que pará-la.

Personalidade: Poder é a única coisa que importa. Você é cruel e ama o poder. Você usa o poder para controlar os fracos e fazê-los seus servos. Você controla os fracos que encontra, e os usa como peões para suas ambições. Você fará o mundo ser do jeito que você quer. O mundo deve estar preparado para o seu destino próximo – o fim.

Aparência: Amakusa se veste com uma roupa vermelha e preta com detalhes dourados, usa seus cabelos soltos e unhas em forma de garras, sempre com um ar demoníaco em sua volta.

Idade: ?? anos, **Terra Natal:** ?? Japão; **Estilo:** Místico, **Escola:** Templo Sagrado, **Conceito:** Sacerdote-Feiticeiro, **Assinatura:** Gargalhada demoníaca.

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 5, Percepção 5, Inteligência 6, Raciocínio 7

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 5, Interrogação 3, Perspicácia 5, Manha 3, Lábria 6, Lutas cegas 4, , Etiqueta 4, Liderança 5, Segurança 3, Sobrevivência 3, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 6, Estilos 5

Antecedentes: Aliados 5, Arena 3, Contatos 5, Fama 4, Fúria 4, Item de Poder 4, Recursos 5

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 6, Gema de Ambrosia 6

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Forward Slide Kick, Slide Kick, Fireball, Improved Fireball, Inferno Strike, Yoga Teleport, Hundred Hand Slap Strike, Air Smash, Throw, Brain Cracker, Levitation, Air Throw, Deflecting Missiles, Deflecting Energy, Fire Air Smash

Combos: Yoga Teleport – Yoga Teleport – Inferno Strike; Jump Fierce Strike – Strong Strike – Improved Fireball (Dizzy); Strong Strike – Slide Kick – Hundred Hand Slap Strike (Dizzy); Yoga Teleport – Improved Fireball – Fire Air Smash (Dizzy); Bloqueio – Brain Cracker – Hundred Hand Slap Strike (Dizzy)

Renome: Glória 8, Honra 4; Chi 10, Força de Vontade 9, Saúde 20

Equipamento/Item de Poder: Gema de Ambrosia (confere os poderes especiais do Extendible Limbs)

Ambrosia, O Imortal, é o Deus Sombrio de Makai (Mundo dos Demônios) o qual **Amakusa** e **Mizuki** estavam tentando reviver na série Samurai Shodown. Ele precisa das energias da **Pedra de Palenke** e da **Pedra de Tânger** para ressuscitar seu corpo para o reino mortal. É simbolizado por uma esfera gigante com uma criança pequena dentro e um símbolo de olho na superfície localizado ao fundo, mas Ambrosia pode aparecer como um ser compilado de uma massa grotesca de carne, tentáculos, presas, olhos e Chi escuro. Quando **Mizuki** é derrotado, **Ambrosia** se dissipa em um crânio com presas verdes com olhos roxos brilhantes e um símbolo em sua testa.



Pedra de Palenke

Também conhecido como "*Lapis Upirenke*". Este artefato foi criado por Ambrosia e separado dele quando foi banido para o reino dos demônios. Ele precisa dessa gema para ajudar a sugar as almas da Pedra de Tânger e ressuscitar seu corpo. É uma joia poderosa, hábil e capaz de vários feitos anormais. Dependendo do coração do usuário, ela pode liberar energias sagradas ou malignas. **Amakusa** inicialmente o rouba para reforçar a ressurreição de **Ambrosia**, embora ele também o use para realizar várias artes arcanas proibidas, a maioria das quais inclui difamar o shogunato destruindo seus castelos. Por outro lado, Tam Tam usou uma vez no passado para curar sua aldeia doente. No Inferno Verde, é reverenciado como a Gema Sagrada.

Pedra de Tânger

Também conhecido como "*Lapis Utuwarentel*". Na verdade acredita-se que seja mais forte do que sua contraparte, mas suas verdadeiras habilidades foram seladas há muito tempo. Se essas duas gemas estiverem ativadas, **Ambrosia** pode se tornar um ser supremo e se elevar das profundezas do mundo dos demônios para o mundo material. No Inferno Verde, ela é conhecida como Gema do Demônio. É conhecida como "Semente da Destruição" na China.

São necessárias quatro almas heróicas que andam pela terra como para quebrar o selo. As quatro almas necessárias são:

Haohmaru - Alma Rubra (紅珠魂, Koujyukon); necessária como a Base Criadora

Jubei Yagyu - Alma Azul (蒼珠魂, Sojyukon); Necessária para regeneração e renascimento

Kyoshiro Senryo - Alma Branca (白珠魂, Byakujyukon); concede movimento livre e ilimitado

Neinhalt Sieger - Alma Negra (玄珠魂, Genjyukon); dá uma visão Infinita. Conhecida como *Freiden Edelstein* em seu país.

O motivo de nomeação das cores de suas almas é uma reminiscência das cores mitológicas dos **Quatro Deuses Ancestrais**.

Mizuki RaShoujin, A Sacerdotisa Possuída



História: 1000 anos antes do início da série, ela era uma criança que foi jogada ao mar devido à fome no país. Como ela foi abandonada pelo ódio e cheia de um medo intenso antes de sua morte, seu espírito inadvertidamente fez um pacto com Ambrosia.

Ela milagrosamente sobreviveu a esse evento e levou à

costa a Península de Shimokita para uma nova família. Os aldeões a chamaram de Mizuki (que significa "ver"), pois ela parecia possuir habilidades místicas.

Treze anos depois, a vila fez um sacrifício e contata formalmente Ambrosia. Mizuki então se tornou uma entidade maligna, Rashojin Mizuki. Desde então, ela aterrorizou a terra com vários desastres ao redor da área. Ela evoluiu para um estado em que poderia hospedar outro corpo e se manter intacta usando sua energia. 300 anos depois, ela atinge seu limite mental e hiberna perto de um santuário para recuperar suas forças.

Um século depois, ela encontrou uma sacerdotisa do santuário, Bizuki, para ser uma hospedeira adequada. A partir de então, Mizuki se alimentou dos sentidos espirituais intensificados de Bizuki. Ela foi selada em uma montanha centenas de anos depois por vários fantoches e monges. Embora ela parecesse adormecida, ela estava realmente dormindo e reunindo suas energias.

Trinta anos antes de Samurai Shodown II começar, ela teve um breve encontro com Nicottine Caffeine e Kuroko. Ela foi despertada pelos poderes de Amakusa e logo invocou a ressurreição mortal de Ambrosia. Para ajudar em seu trabalho, ela também contratou um bando de capangas que inclui Earthquake, Genan e Genjuro (embora ele eventualmente a trai devido à falta de interesse)

Mizuki era uma criança rural japonesa abandonada pela família devido à extrema pobreza. Amarga de ódio e consumida pela vingança, ela fez um pacto com o deus maligno Ambrosia cerca de mil anos antes do início da série, transformando-se em um demônio. Desde essa aquisição de poder demoníaco, ela continua causando desastres e calamidades em todo o mundo. No entanto, cerca de 800 anos após seu pacto, ela foi desafiada por uma sacerdotisa chamada Bizuki. Apesar de seus melhores esforços para purificar a entidade, Bizuki foi possuída por Mizuki e colocada em hibernação. Quando o grupo enfrenta e derrota Mizuki, seu corpo se desintegra em uma forma esquelética. Ela convoca o corpo grotesco de Ambrosia para acabar com seus adversários

Personalidade: Mizuki é um espírito vingativo que odeia a humanidade. Ela ataca os fracos e reivindica todos os seus atos de crueldade em nome de Ambrosia. Ela tem uma

consideração muito elevada de si mesma, muitas vezes rindo de seus inimigos por tentar até mesmo impedi-la.

Aparência: Mizuki é vestido na blusa branca tradicional e saia vermelha de um Sacerdote de Xintoísmo. A arma que ele usa é um gohei. Gohei são usados pelos Sacerdotes, ambos como um dispositivo de purificação e um oferecimento simbólico para o kami em rituais de Xintoísmo.

Idade: 1000 anos, **Terra Natal:** Makai, **Estilo:** Desconhecido, **Escola:** Nenhuma, **Conceito:** Demônio e Sacerdotisa de Ambrosia, **Assinatura:** Risada Diabólica

Atributos:

Força 4, Destreza 6, Vigor 4; Carisma 5, Manipulação 4, Aparência 5; Percepção 5, Inteligência 6, Raciocínio 6

Habilidades:

Prontidão 5, Intimidação 3, Interrogação 3, Perspicácia 6, Manha 3, Lábria 6 - Lutas Cegas 5, Liderança 4, Furtividade 3, Etiqueta 3, Sobrevivência 5 - Arena 4, Investigação 4, Medicina 4, Mistérios 6, Estilos 6

Antecedentes: Aliados 4 , Apoio 5, Mascote 7 (demônio Maju), Fúria 5 , Fama 4

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 7, Gohei 5 (Leque)

Manobras Especiais:

Double Hit Punch Strike, Power Uppercut, Hundred Hand Slap Strike, Fist Sweep Strike, Double Hit Kick, Foot Sweep, Slide Kick, Throw, Hair Throw, Brain Craker, Jump, Kippup, Pile Driver, Plasma Blade, Improved Fireball , Fireball, Yoga Teleport, Telepathy, Cobra Charm, Chi Kung Healing, Ghost Form, Inferno Strike, Mind Reading, Levitation, Confuse (poder).

Combos: Jab - Hundred Hand Slap - Fierce (Gohei) (Dizzy); Yoga Teleport - Hundred Hand Slap strike - Inferno Strike (Dizzy); Improved Fireball - Ghost Form - Ball - Inferno Strike; Yoga Teleport - Pile Driver; Cobra Charm - Inferno Strike - Improved Fireball (Dizzy), Rush, Rush Tackle, Synergy

Renome: Glória 8, Honra 5
Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: **Gohei**, este tipo de arma não é como perigosa como uma arma real (+1 Vel, -3 dano, +0 Move)

OBS: **Confuse** funciona como o **musical Accompaniment** só que ao invés de dar bônus para o lutador aplica redutor para o seu(s) adversário(s). **Mizuki** possui este poder e ele é acionado assim que o lutador receber dano da sua manobra ou da sua mascote

Mascote (MAJU, encarnação de Ambrosia)



Força 6, Destreza 5, Vigor 6; Carisma 2,
Manipulação 2, Aparência 2; Percepção 5,
Inteligência 1, Raciocínio 4

Ou 2/3/2

Habilidades:

Prontidão 5, Intimidação 6, Interrogação 3,
Perspicácia 6, - Lutas Cegas 5, Furtividade 3,
Sobrevivência 5 - Investigação 4, Mistérios 4

Antecedentes: Apoio 5, Fúria 5

Técnicas: Soco 4, Chute 0, Bloqueio 5,
Apresamento 5, Esportes 5, Foco 4

Manobras Especiais:

Head Butt, Throw, Head Butt Hold, Head Bite,
Jump, Kippup, Plasma Blade, Yoga Teleport,
Telepathy, Cobra Charm, Ghost Form, Cham Cham
Impact, Confuse (poder).

Combos:

Plasma Blade - Movimento - Head Butt (Dizzy) Plasma Blade - Movimento - Head
Bite (Dizzy) Movimento - Head Butt - Cham Cham Impact (Dizzy)

Renome: Glória 5, Honra 0

Chi 8, Força de Vontade 8, Saúde 20

Zankuro Minazuke, O Demônio



História: Ele é um guerreiro temível que uma vez viajou de aldeia em aldeia matando pessoas sem consideração ou desambiguação. Durante esse tempo, ele ganhou o título de "o demônio" como prova de sua terrível habilidade e destreza em batalha.

Personalidade: Ele é um guerreiro severo e honrado. Zankuro já foi um homem gentil que vivia feliz com sua família. Ele ficou cego de sede de sangue e começou a matar outros, matando acidentalmente sua esposa no processo. Quando ele recupera seus sentidos, se envergonha de suas ações e está disposto a aceitar qualquer punição que seja suficiente para seus crimes. Essas mortes repetidas forjaram-no a ser um "portador da morte" para os vivos, criando estragos o suficiente para que um guerreiro forte o pare.

Aparência: 252 cm, 162 kg, **Idade:** 45 anos, na primeira morte **Terra Natal:** Kyoto, Japão, **Estilo:** Aikido, Mugen Ittou-Ryuu **Escola:** Autodidata **Conceito:** Assassino Imortal **Assinatura:** Limpa o sangue e embainha a espada.

Atributos: Força 6, Destreza 5, Vigor 7, Carisma 6, Manipulação 2, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 6, Intimidação 6, Manha 2, Perspicácia 5, Lutas cegas 5, Liderança 2, Segurança 1, Etiqueta 1, Sobrevivência 5, Arena 5, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 5, Estilos 6

Antecedentes: Apoio 5, Contatos 1, Fama 3, Arena 3, Fúria 5

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 5, Zanbatou 7

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Fist Sweep Strike, Throw, Head Butt, Head But Hold, Zen no Mind, Power Uppercut, Buffalo Punch Strike, Dashing Punch Strike, Dashing Uppercut Strike, Elbow Smash Strike, Fireball, Improved Fireball, Psychokinetic Channeling (Zanbatou), Regeneration

Combos: Improved fireball - Dashing Punch Strike - Berserk Strike (Dizzy); Fist Sweep Strike - Elbow Smash Strike - Buffalo Punch Strike (Dizzy); Head Butt - Head Butt Hold; Jumping Jab Strike - Strong Strike - Berserk Strike

Renome: Glória 8, Honra 3, Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: Akahagane Ongokumaru, Fúria Infernal do Aço Rubro (**Zanbatou**)



Gaoh Kyougoku Hinowanokami



História: Ele já foi um general leal ao clã Tokugawa e senhor da terra de Hinowa. Ele é um dos mentores anteriores do herdeiro do clã, Yoshitora. No entanto, Yoshitora e seu pai tornaram-se indiferentes à terra durante a fome de Tenmei e o país foi lançado em mais caos

como resultado. Preocupado com o bem-estar de seus conterrâneos, ele decide se rebelar contra seu senhor com um exército de guerreiros poderosos até ser derrotado por Yoshitora. Ele implora para que seu aluno se torne shogun pelo bem do povo, o que Yoshitora finalmente aceita como sua responsabilidade. Usa um poder interno chamado "Imperador das Trevas", mas desconhece o preço desse poder...

Personalidade: Gaoh é moldado a partir do exemplo de daimyos vilões encontrados na ficção. Ele é imponente e imutável, rígido em suas crenças até as mais terríveis consequências. Bem no fundo da fachada insensível e imutável está um espírito justo que lutará pelo bem maior, a ponto de bloquear tudo o mais e se tornar aparentemente antagônico.

Aparência: 180 cm, 75 kg, **Idade:** 45 anos, **Terra Natal:** Hinowa-guni, Japão, **Estilo:** Aikido, Caminho Xintoísta de Kyogoku em Hinowa **Escola:** Autodidata **Conceito:** Daimyo de Hinowa e usurpador do título de Shogun **Assinatura:** Ergue o punho e emana todo seu chi poderoso.

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 6, Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 6, Raciocínio 6

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 6, Lábria 4, Perspicácia 5, Lutas cegas 3, Liderança 6, Segurança 1, Etiqueta 5, Sobrevivência 2, Arena 4, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 5, Estilos 5

Antecedentes: Apoio 5, Contatos 5, Recursos 4, Fama 3, Arena 4, Fúria 5

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 6, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 6, Lança 7

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Fist Sweep Strike, Throw, Head Butt, Head But Hold, Zen no Mind, Power Uppercut, Dashing Punch Strike, Ground Fireball, Improved Ground Fireball, Hyper Fist strike, Machinegun upper strike, Hidden Power (chi) "Imperador das Trevas"

Combos: Improved Ground fireball - Dashing Punch Strike (Dizzy); Dashing Punch Strike - Fist Sweep Strike - Buffalo Punch Strike (Dizzy); Head Butt - Head Butt Hold; Jumping Jab Strike - Machinegun upper strike - Berserk Strike (Dizzy); Block - Berserk Strike; Block - Machinegun upper (Dizzy)

Renome: Glória 7, Honra 8, Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: Lança da Cruz demoníaca e selo das quatro leis (Jumonji Yari, lança, +1 Hex de alcance)

Gaoh Demoníaco, Espírito Kuraki-Sumeragi, Imperador Sombrio



História: É a versão de Gaoh abusando do espírito do "Imperador das Trevas" dentro dele. Ele usa o poder das entidades como se fosse seu e doma com eficiência o submundo. Embora ele tenha feito isso para proteger este mundo dos demônios, ele essencialmente se torna um.

Personalidade: Implacável, ele esmaga seus oponentes sem remorso. No entanto, ainda mantém parte sua própria consciência e sabedoria, ao contrário dos outros vilões da série que simplesmente desejam a destruição. Ele ainda tem o bem-estar da humanidade e dos demônios em mente, apesar de perder sua própria humanidade.

Aparência: 190 cm, 95 kg, **Idade:** 45 anos, **Terra Natal:** Hinowa-guni, Japão, **Estilo:** Aikido, Caminho Xintoísta de Kyogoku em Hinowa **Escola:** Autodidata **Conceito:** Daimyo de Hinowa e usurpador do título de Shogun **Assinatura:** Ergue o punho e emana todo seu chi poderoso (A sombra de um samurai de armadura em chamas aparece atrás dele).

Atributos: Força 6, Destreza 5, Vigor 6, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 7, Raciocínio 6

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 6, lúbia 1, Perspicácia 4, Lutas cegas 3, Liderança 6, Segurança 1, Etiqueta 5 Sobrevivência 2, Arena 4, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 5, Estilos 5

Antecedentes: Apoio 5, Contatos 5, Recursos 4, Fama 3, Arena 4, Fúria 5, Elemental (fogo) 5

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 6, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 7, Lança 7

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Fist Sweep Strike, Throw, Head Butt, Head But Hold, Zen no Mind, Power Uppercut, Dashing Punch Strike, Ground Fireball, Improved Ground Fireball, Flaming Fist, Fire Strike, Hyper Fist strike, Machinegun upper strike, Elemental Rage, Yoga Flame, Elemental Skin (fogo)

Combos: Improved Ground fireball - Dashing Punch Strike (Dizzy); Firestrike - Fist Sweep Strike - Buffalo Punch Strike (Dizzy); Head Butt - Elemental Rage; Jumping Jab Strike - Machinegun upper strike - Berserk Strike (Dizzy); Block - Berserk Strike - Yoga Flame; Block - Machinegun upper (Dizzy)

Renome: Glória 8, Honra 6, Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: Lança da Cruz demoníaca e selo das quatro leis (**Jumonji Yari**, lança, alcance +1 Hex de alcance)

Shizuka Gozen, A Cortesã Fantasma



História: Shizuka morreu algum tempo antes dos eventos do Samurai Shodown. No entanto, sua amargura e tristeza por sua própria morte e a de seu amado tornaram sua alma incapaz de se mover para a vida após a morte. Como resultado, ela acaba corrompida por uma influência maligna e abre o portão para o submundo, retornando como uma força demoníaca vingativa que espalha o caos e a destruição por todo o Japão. A fim de parar o caos que assola o país, o

governo de Bakufu envia seus agentes mais confiáveis para investigar a fonte do mal e detê-lo, enquanto o herdeiro do xogunato também decide investigar o assunto por conta própria.

Shizuka é vista inicialmente chorando de tristeza, desespero, mas principalmente por ódio. Quando Shizuka finalmente aparece, uma aura escura ergue-se e ela começa a flutuar serenamente no ar, seu rosto coberto por um véu da era Heian, antes de declarar que o mundo e tudo dentro dele serão extintos diante dela como sua mão telecinética.

A aura de Shizuka fica ainda mais escura enquanto ela batalha, e seu véu de rosto desliza para revelar um rosto arrepiante e branco com olhos negros de aparência maligna. Ela começa a bater um pequeno tambor de dois lados (um tsuzumi), com cada batida cronometrada para mostrar sua forma esquelética sob sua pele de porcelana.

Personalidade: Shizuka já foi uma mulher gentil até que sua trágica morte a levou a uma área escura do purgatório que permitiu que uma aura maligna a consumisse para liberar seu poder sobre o Japão.

Aparência: 160 cm, 40 kg, **Idade:** ?? ,**Terra Natal:** Tango, Japão, **Estilo:** Desconhecido **Escola:** Jigoku **Conceito:** Fantasma Trágica **Assinatura:** Sua aparência avaria entre de uma linda mulher e a de um aterrorador esqueleto.

Atributos: Força 5, Destreza 3, Vigor 7, Carisma 6, Manipulação 5, Aparência 6, Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 6

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 6, Lábia 5, Perspicácia 5, Lutas cegas 5, Etiqueta 5, Arena 1, Mistérios 5, Estilos 1

Antecedentes: Fama 2, Arena 2, Fúria 6

Técnicas: Bloqueio 6, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 6, Leque 4

Manobras Especiais: Jump, Flight, Balance, Zen no Mind, Fireball, Improved Fireball, Flying Fireball, Repeating Fireball, Regeneration, Mind Reading, Telekinesis, Psycho Shield, Energy Reflection, Missile Reflection, Inferno Strike, Power Uppercut Strike, Double hit knee strike.

Shizuka não é afetada por manobras de causam Knockdown (Foot Sweep, Suplex, Throw e similares) pois ela está sempre flutuando

Combos: Movimento + Flying Fireball + Improved Fireball; Repeating Fireball + Inferno Strike (dizzy); Psycho Shield + Improved Fireball; Bloqueio + Repeating Fireball.

Renome: Glória 8, Honra 5, Chi Ilimitado, Força de Vontade 10, Saúde 20



Yuga, O Destruidor, O Titereiro Misterioso



História: Sua existência está velada em mistério. Foi um(a) feiticeiro (a) poderoso (a) que se se originou do Mundo Demoníaco, Makai. Ele(ela) deseja se tornar um deus da destruição e governar o mundo ao fundir o Mundo Demoníaco e o Mundo Humano. Sabendo que exigiria muitos seguidores, ele trama um plano elaborado.

Vinte anos antes do renascimento de Amakusa, ele(a) entra no reino humano e rouba vários bebês do útero de suas mães. Usando seus poderes, ele(a) concede poderes fantásticos sobre eles e espera que amadureçam sua força sobre-humana e habilidades paranormais. Quando eles atingem a idade adulta, ele(a) aparece diante de todos eles, fazendo uma lavagem cerebral neles ao realizar um show de marionetes mágico e efetivamente cria um poderoso e obediente exército de guerreiros. Junto com esses indivíduos cabeça-dura, Yuga obtém Shiki.

Yuga, buscando a contraparte masculina de Shiki, escolhe Haohmaru para cumprir os requisitos para uma ressurreição perfeita. No entanto, a forma física de Yuga é destruída por Haohmaru.

Um ano depois, ele ressuscita a si mesmo e a Gandara, e continua seus planos, fazendo um clone de Asura no processo. Ele envia este doppelgänger para recuperar Shiki libertado, mas ele desenvolve sentimentos por ela. Levando isso em consideração, os dois Asuras enfrentam Yuga, destruindo seu corpo para sempre junto com Gandara. Em uma tentativa desesperada de permanecer no reino mortal, ele possui o filho de Shiki e Asura, Mikoto. Ele vive como o lado "Diabo" do poder de Mikoto como uma "presença negra".

Idade: ?? anos, **Terra Natal:** Makai Japão; **Estilo:** Místico, **Escola:** Desconhecido, **Conceito:** Manifestação de Makai, Feiticeiro(a), **Assinatura:** Gargalhada demoníaca e Chamas.

Personalidade: Malvado e ambicioso, nada parará Yuga em atingir seus desejos. Fiel a seu apelido, ele gosta de brincar e controlar o destino de outras criaturas.

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 7, Manipulação 7, Aparência 5, Percepção 7, Inteligência 8, Raciocínio 7

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 5, Interrogação 5, Perspicácia 7, Manha 2, Lábria 7, Lutas cegas 4, Liderança 7, Segurança 3, Sobrevivência 3, Investigação 2, Medicina 7, Mistérios 7, Estilos 3

Antecedentes: Aliados 5, Arena 5, Contatos 5, Fama 3, Fúria 5, Recursos 5

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 7, Apresamento 4, Esportes 7, Foco 8

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Fireball, Improved Fireball, Inferno Strike, Yoga Teleport, Levitation, Air Throw, Deflecting Missiles, Deflecting Energy, Shock Treatment, Psych Vise, Mind Control, Psych Rage, Blindness, Extendible Limbs, Psycho Shield, Regeneration, Balance, Flight, Telepathy, Mind Reading, Cobra Charm, Entrancing Cobra, Death's Visage, Sakki, Ghost Form, San He

Renome: Glória 10, Honra 1; Chi Ilimitado, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento/Item de Poder:



Gandara



Gandara é um monstro composto de milhares de cadáveres costurados e mantidos juntos pelo uso de magia e poder proibidos por Yuga. Yuga os usa como guarda-costas ou guerreiros

Este é outro fantoche de Yuga, mas parece estar sofrendo de alguma forma. É uma criatura furiosa, mas sempre obedecerá a seu mestre.

Aparência: Monstro morto-vivo gigantesco de pele roxa acinzentada e marcas de costuras. Símbolo de Yuga figura no Umbro e Tornozelo. 523 cm, 513 kg.

Idade: menos de 1 ano, **Terra Natal:** Makai, **Estilo:** A Fome Eterna **Escola:** Força Bruta, **Conceito:** Guarda-costas de Yuga, **Assinatura:** "Arghhhh Grrrrr!!!"

Atributos: Força 8, Destreza 2, Vigor 7 Carisma 3, Manipulação 1, Aparência 3 Percepção 4, Inteligência 1, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 5, Interrogação 1, Perspicácia 2, Lutas Cegas 4

Antecedentes: Fúria 3, Apoio 5

Técnicas: Soco 4, Chute 0, Bloqueio 0, Apresamento 3, Esportes 2, Foco 3

Manobras Especiais: Buffalo Punch, Head Bite, Air Smash, Toughskin, Head Butt, Bear Hug, Throw, Tamanho Grande (Ocupa 3 Hex), Não pode ser arremessado (Throw, Hair Throw e similares), Só pode ser deslocado (Knockback) da sua posição depois de um teste de Força (dificuldade 7).

Combos: Fierce Punch + Head Butt; Buffalo Punch + Throw; Fierce + Fierce (Dizzy).

Renome: Glória 3, Honra 0

Chi 4, Força de Vontade 5, Saúde 15 (ou 10 no modelo "em massa")

Equipamento: Algemas Mágicas, Fragmentos de Armaduras, Pregos nos pés e mãos, Selo de Yuga

DEKU E DEKUINA



História: Deku e Dekuina são criaturas semi-humanos criados por **Yuga, o Destruidor**. Yuga estava buscando os dois corpos mais fortes para uma ressurreição perfeita, um feminino e um masculino. Encontrou o feminino em Shiki, e o masculino em Haohmaru, mas caso não conseguisse os dois, Yuga criou os dois tipos, **Deku** (o masculino) e **Dekuina** (o feminino), que foram baseados em Haohmaru e Shiki respectivamente. No processo de criação, ambos as criaturas foram incorporados com pedaços de carne de seus originais dentro de suas cabeças (sendo uma espécie de clones).

Eles também receberam força e poderes sobre-humanos que ultrapassavam em muito os de Gandara.

Personalidade: Eles não têm personalidade, pois são constructos sem emoção.



DEKU

Aparência: Uma monstruosidade de pele inumana cinza, 185 cm de altura e 110 kg, porte atlético e olhos sem pupilas. Boa parte do corpo musculoso é coberta por vestes negras, incluindo a cabeça e o impassível rosto. Sua pele e armas possuem marcas de olhos e símbolos de Yuga. Pregos adornam seus pulsos.

Idade: 1-2 anos, **Terra Natal:** Makai **Amor:** Dekuina, **Estilo:** desconhecido, **Escola:** Imitação de Haohmaru, **Conceito:** Cópia falha de Humano, **Assinatura:** Flutua com braços cruzados.

Atributos: Força 6, Destreza 4, Vigor 5, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 5, Inteligência 1, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 3, Perspicácia 3, Luta às Cegas 4, Furtividade 2, Sobrevivência 4, Mistérios 2, Estilos 2

Antecedentes: Apoio 5, Fúria 3

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 3, Foco 3, Espada 4

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Throw, Back Roll Throw, Dragon Punch Strike, Power Uppercut Strike, Lunging Punch Strike, Energize Weapon, Ground Fireball (Calcular com Vigor e não com Inteligência), Levitate (contínuo, são imunes a Foot Sweep, Slide Kick e similares)

Combos: Espada Strong - Espada Berserk - Ground Fireball (Dizzy); Lunging Punch Strike - Dragon Punch Strike (Dizzy)

Renome: Glória 5, Honra 3
Chi 4, Força de Vontade 7, Saúde 18

Equipamento: Ax-Blade (**Nodachi**)

DEKUINA



Aparência: Uma monstruosidade de pele inumana cinza, 175 cm de altura e 60 kg, porte atlético e olhos sem pupilas. Boa parte do corpo esbelto é coberto por vestes negras, incluindo a cabeça e o impassível rosto. Sua pele e armas possuem marcas de olhos e símbolos de Yuga. Pregos adoram seus pulsos

Idade: 1-2 anos, **Terra Natal:** Makai **Amor:** Deku,

Estilo: Desconhecido **Escola:** Imitação de Shiki, **Conceito:** Cópia falha de Humana, **Assinatura:** Flutua e Guarda suas lâminas.

Atributos: Força 5, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 5, Inteligência 1, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 4, Perspicácia 3, Lutas cegas 4, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Mistérios 2, Estilos 2

Antecedentes: Apoio 5, Fúria 3

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 3, Espada 4

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Throw, Back Roll Throw, Flying Heel Stomp, Double - Hit Kick Strike, Triple Strike, Double Dread Strike, Energize Weapon, Flying Body Spear (Calcular com Espada), Levitation (contínuo, são imunes a Foot Sweep, Slide Kick e similares)

Combos: Jump Jab Strike - Strong Strike - Double Dread Strike Strike (Dizzy); Flying Heel Stomp - Double-hit Kick Strike - Flying Body Spear (Dizzy)

Renome: Glória 5, Honra 3

Chi 4, Força de Vontade 7, Saúde 18

Equipamento: Duas Katanas Kodachi

Rasetsumaru



História: Ele é um demônio sanguinário do mundo sombrio de Makai, que foi inaugurado por Shiro Tokisada Amakusa há muitos anos. Rasetsumaru nunca consegue aplacar sua sede de matar. Como ele não limpa sua lâmina, ela ficou com a cor do sangue das centenas de pessoas que ele matou. Ele descobre a existência de Haohmaru, um samurai incrivelmente forte que se parece com ele, e tenta encontrá-lo em Hinowa para matá-lo.

Personalidade: Rasetsumaru é um demônio selvagem com uma incrível sede de sangue. Ele gosta não só de matar, mas também de fazer suas vítimas sofrerem.

Aparência: Rasetsumaru é de média estatura, de porte atlético e cabelos totalmente despenteados. Costuma usar seu gi de Samurai. Sua pele é arroxeada e seus olhos queimam em vermelho vivo. Sua espada sempre está machada de sangue.

Idade: ?? anos, **Terra Natal:** Makai, **Estilo:** Kendô (Aikidô), **Escola:** Autodidata, **Conceito:** Demônio Assassino Errante, **Assinatura:** Lambe sua katana ensanguentada

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 6, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 3, Interrogação 5, Manha 3, Lábria 2, Luta às Cegas 4, Liderança 1, Furtividade 4, Sobrevivência 4, Arena 4, Investigação 4, Medicina 1, Mistérios 5, Estilos 4

Antecedentes: Fúria 5, Elemental (ar) 4

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 5, Espada 6

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Foot Sweep, Throw, Back Roll Throw, Dragon Punch Strike, Tornado Attack, Power Uppercut Strike, Triple Strike, Air Blast, Buffalo Punch Strike, Hidden Power (Health) "Masoquismo"

Combos: Strong strike - Berserk strike - Tornado Attack (Dizzy); Foot Sweep - Berserk Strike (Dizzy); Fierce strike - Dragon Punch Strike (Dizzy); Buffalo Punch Strike - Jab Strike - Dragon Punch Strike (Dizzy)

Renome: Glória 7, Honra 2; Chi 9, Força de Vontade 10, Saúde 20

Equipamento: Katana demoníaca (**Torikabuto**)

Sankuru Yorozu



História: Ele é um líder ambicioso de um trio de lacaios chamados **Gosichi**, **Fuyo** e **Ippachi** (3 Capangas). Querendo se tornar o senhor de Hinowa sem muito esforço, ele contrata Genjuro Kibagami para despachar Gaoh. Após a derrota de Gaoh, ele oferece a Genjuro outro emprego, que é prontamente recusado. Após Sankuro suborná-lo com informações sobre seus pais e sua participação em sua gangue, Genjuro tenta matar todos e depois exige que ele vá embora.

Personalidade: Sankuro é muito ambicioso, mas também muito barulhento. Ele sabe que não é o mais forte, mas quer fazer as pessoas pensarem que ele é.

Aparência: Sankuro utiliza roupas tradicionais porem em péssimo estado. Em combate luta sem camisa com seus cabelos arroxeados soltos. Sua Gangue de criminosos nunca está muito longe e geralmente se mete nos combates.

Idade: 28 anos, **Terra Natal:** Sakai - Japão **Estilo:** Wrestling, **Escola:** Gangue de rua, **Conceito:** Líder de gangue e Criminoso mercenário, **Assinatura:** Gargalha e insulta o oponente.

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 4, Interrogação 3, Perspicácia 4, Manha 5, Lábria 5 - Lutas Cegas 3, Liderança 3, Furtividade 4, Sobrevivência 4 - Arena 3, Investigação 3, Medicina 3, Mistérios 1, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 3, Staff 3, Contatos 5, Fúria 3, Recursos 1, Apoio 3

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 4, Marreta 4, Armas de Fogo 4, Armas Pesadas 4

Manobras Especiais: Buffalo Punch Strike, Power Uppercut Strike, Dragon Punch Strike, Double-hit Kick, Throw, Jump, Kippup, Slide Kick, Acid Breath (bomb), Inferno Strike (Bomb), Sonic Boom (Bomb), Back Breaker, Bear Hug, Regeneration (poção de recuperação), Entrancing Cobra (armadilha)

Combos: Inferno Strike Bomb - Jab strike - Buffalo Punch Strike (Dizzy); Jump Fierce Strike - Buffalo Punch Strike - Bear Hug (Dizzy); Jump Fierce Strike - Buffalo Punch Strike - Acid Breath Bomb(Dizzy); Sonic Boom Bomb - Double Hit Kick - Slide Kick (Dizzy), Pistol Shot - Move - Pistol Shot, Entrancing Cobra - Regeneration.

Renome: Glória 6, Honra 1, Chi 7, Força de Vontade 9, Saúde 20

Equipamento: Marreta de Madeira (Tenkaippin, Gema de todo o Paraíso), Duas pistolas e algumas bombas.

EXTRAS: CAPANGAS

VALENTÃO

Aparência: Vestidos com roupas péssima qualidade. Rostos magros e sujos.

Conceito: Membro de Gangue

Atributos: Força 3, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Intimidação 2, Manha 1, Segurança 1, Furtividade 1

Técnicas: Soco 1, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 1, Esportes 1

Renome: Chi 1, Força de Vontade 3, Saúde 5

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
JAB			4	3	1
STRONG			2	5	1
FIERCE			1	7	0
BLOQUEIO		Absorção +1	6	–	0
MOVIMENTO			5	–	4
APRESAMENTO			2	4	um
JAB FACA			6	4	1
STRONG FACA			4	6	1
FIERCE FACA			3	8	0

YAKUZA 1

Aparência: Roupas cobrem tatuagens extensas nos braços. Cicatrizes e um sorriso adornam o rosto

Conceito: Líder de gangue.

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Intimidação 2, Manha 2, Segurança 1, Etiqueta 1, Furtividade 2, Liderança 1

Técnicas: Soco 1, Bloqueio 2, Apresamento 1, Esportes 1, Faca 1

Renome: Chi 1, Força de Vontade 4, Saúde 6

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
JAB			5	2	1
STRONG			3	4	1
FIERCE			2	6	0
BLOQUEIO		Absorção +2	7	–	0
MOVIMENTO			6	–	4
APRESAMENTO			3	3	um
JAB FACA		Dano agravado	7	4	1
STRONG FACA		Dano agravado	5	6	1
FIERCE FACA		Dano agravado	4	8	0
POWER UPPER CUT STRIKE			2	6	um

YAKUZA 2

Aparência: Roupas cobrem tatuagens extensas nos braços. Cicatrizes e um sorriso adornam o rosto **Conceito:** Líder de gangue.

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Intimidação 3, Manha 1, Segurança 2, Etiqueta 1, Liderança 1, Arena 1

Técnicas: Chute 1, Bloqueio 1, Apresamento 2, Esportes 1, Arma de impacto 1

Renome: Chi 1, Força de Vontade 4, Saúde 7

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
SHORT			3	3	1
FORWARD			2	5	0
ROUNDHOUSE			0	7	0
BLOQUEIO		Absorção +1	6	–	0
MOVIMENTO			5	–	4
APRESAMENTO			2	4	um
JAB Porrete		Dano agravado	6	4	2
STRONG Porrete		Dano Agravado	4	6	2
FIERCE Porrete		Dano agravado	3	8	1
BRAIN CRACKER STRIKE		Apresamento Sustentado	3	5	um

GUERREIRO - ASHIGARU

Aparência: Armadura e lança, este é um guerreiro de infantaria leve. **Conceito:** Soldado.

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3 (5 com armadura para absorção), Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Intimidação 2, Prontidão 1, Manha 1, Condução 1, Liderança 2, Segurança 1, Estilos 1

Técnicas: Chute 2, Bloqueio 2, Esportes 2, Lança 2

Renome: Chi 1, Força de Vontade 6, Saúde 8, Armadura Leve

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
SHORT			3	5	2
FORWARD			2	7	2
ROUNDHOUSE			0	9	1
BLOQUEIO		Absorção +2	6	–	0
APARAR		Absorção +2	6	–	0
MOVIMENTO			5	–	5
JAB LANÇA		Alcance 2 hexes	3	7	3
STRONG LANÇA		Alcance 2 hexes	4	9	3
FIERCE LANÇA		Alcance 2 hexes	2	11	2
FOOT SWEEP		Crouching – Knockdown	0	8	0
DOUBLE-HIT STRIKE		Rolar dano duas vezes	0	9	1
EN GARDE		+4 absorção em aparar armas	6	–	0

AGENTE DA LEI

Aparência: Roupas limpas, Fixas brancas na cabeça, Brasões da Cidade na Roupa
Conceito: Oficial da Lei na Cidade.

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 1, interrogação 2, Manha 1, Segurança 1, Liderança 1, Investigação 3

Técnicas: Soco 1, Bloqueio 2, Apresamento 2, Esportes 2, Jitte 2

Renome: Chi 1, Força de Vontade 5, Saúde 7

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
JAB			5	4	2
STRONG			3	6	2
FIERCE			2	8	1
BLOQUEIO		Absorção +2	7	–	0
MOVIMENTO			6	–	5
APRESAMENTO		Ignora Bloqueio e Aparar	3	5	um
APARAR		Absorção +3	8	–	0
JAB Jitte		+1 Absorção em Aparar; +2 Desarme.	6	4	2
STRONG Jitte		+1 Absorção em Aparar; +2 Desarme.	5	6	2
FIERCE Jitte		+1 Absorção em Aparar; +2 Desarme.	3	8	1
DISARME		+2 pelo uso de Jitte – 7 dados	3	–	0
THROW		Ignora Bloqueio e Aparar , Knockdown – arremesso a 3 Hexes	1	7	um

AGENTE DO SHOGUNATO

Aparência: Vestes longas, Brasão do Shogun bordado, cabelos de Samurai
Conceito: Oficial do Governo.

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 1, Perspicácia 2, Intimidação 1, Manha 1, Lábia 1, Liderança 2, Etiqueta 1, Segurança 1, Investigação 3

Técnicas: Chute 2, Bloqueio 2, Apresamento 1, Esportes 2, Espada 3

Renome: Chi 2, Força de Vontade 6, Saúde 10

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
SHORT			4	5	2
FORWARD			3	7	2
ROUNDHOUSE			1	9	1
BLOQUEIO		+ 2 de Absorção	7	–	0
MOVIMENTO			6	–	5
APRESAMENTO		Ignora Bloqueio e Aparar	3	4	um
APARAR		+3 Absorção contra Armas (7)	8	–	–
JAB Espada			6	8	2
STRONG Espada			5	10	2
FIERCE Espada			3	12	1
DOUBLE-HIT STRIKE		Role danos 2 vezes	1	10	0
BUFFALO PUNCH STRIKE			1	14	um
EN GARDE		+4 absorção em aparar armas	8	–	0

SAMURAI 1 (BUSHI)

Aparência: Armadura de rebites de tartaruga e malha metálica, elmo bacinal e estandarte

Conceito: Guerreiro Samurai.

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3 (6), Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 1, Perspicácia 2, Lábia 1, Condução 2, Liderança 1, Etiqueta 1, Sobrevivência 1

Técnicas: Soco 1, Bloqueio 1, Apresamento 2, Esportes 2, Espada 3

Renome: Chi 2, Força de Vontade 6, Saúde 9, Armadura Kaku

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
JAB			4	3	1
STRONG			2	5	1
FIERCE			1	7	0
BLOQUEIO		Absorção +1	6	–	0
MOVIMENTO			5	–	4
APRESAMENTO		Apresamento	2	5	1
APARAR		Absorção +3 contra Armas	7	–	0
JAB Espada			5	8	1
STRONG Espada			3	10	1
FIERCE Espada			2	12	0
EN GARDE		+4 de absorção contra Armas	7	–	0
DEFLECTING STRIKE		Apara Ataque + Contra-ataque	5	11	0
BRAIN CRACKER STRIKE		Apresamento Sustentado	3	11	1

SAMURAI 2 (BUSHI)

Aparência: Armadura de tatame, Arco e aljava com flechas. **Conceito:** Guerreiro Samurai.

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3 (5), Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 1, Perspicácia 2, Lábia 1, Condução 1, Liderança 2, Etiqueta 1, Sobrevivência 1

Técnicas: Chute 1, Bloqueio 1, Esportes 2, Arco 3, Wakizashi 2

Renome: Chi 2, Força de Vontade 6, Saúde 9, Armadura Ashigaru

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
SHORT			3	4	2
FORWARD			2	6	1
ROUNDHOUSE			0	8	1
BLOQUEIO		+ 1 de Absorção	6	–	0
MOVIMENTO			5	–	5
APARAR		+2 de Absorção para Armas	7	–	0
JAB Wakizashi			5	6	2
STRONG Wakizashi			3	8	2
FIERCE Wakizashi			2	10	1
ARCO		Alcance – 18 Hexes	3	10	2
ESQUIVES		Evade projéteis, Abort	6	–	2
DOUBLE SHOT ARROW		Dois rolamentos de dano	2	10	1
DISPLACEMENT STRIKE		Esquives + Ataque	5	9	2/1

SAMURAI 3 (NOBRE)

Aparência: Armadura de composta ornada, daisho na cintura **Conceito:** Samurai de Linhagem principal.

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3 (7), Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Perspicácia 2, Intimidação 2, Liderança 1, Etiqueta 2, Sobrevivência 1, Condução 2, Arena 1, Estilos 1

Técnicas: Chute 2, Bloqueio 2, Esportes 3, Espada 3

Renome: Chi 2, Força de Vontade 7, Saúde 10, Armadura Karuta

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
SHORT			4	5	1
FORWARD			3	7	0
ROUNDHOUSE			1	9	0
BLOQUEIO		+2 Absorção	7	–	0
MOVIMENTO			6	–	4
APARAR		+3 Absorção contra Armas	8	–	0
JAB ESPADA			6	8	1
STRONG ESPADA			4	10	1
FERCE ESPADA			3	12	0
DOUBLE HIT STRIKE		Dois rolamentos de dano	2	11	0
JUMP		Abort, Aéreo, Evade projéteis	6	–	1
AX KICK STRIKE		Aéreo, Acerta Crouching	3	13	0
SPINNING BACK STRIKE			3	11	2

ASSASSINO PROFISSIONAL

Aparência: Oculto por manto e capuz, carrega arco e corrente. **Conceito:** Mercenário

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Lábria 2, Manha 1, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 2

Técnicas: Apresamento 2, Esportes 3, Arco 3, Kusari 3

Renome: Chi 2, Força de Vontade 7, Saúde 10, Arco curto, Kusari

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
JAB CORRENTE		Alcance 2 hexes	6	7	2
STRONG CORRENTE		Alcance 2 hexes	4	9	2
FERCE CORRENTE		Alcance 2 hexes	3	11	1
APARAR		+3 de Absorção	8		0
MOVIMENTO			7	–	6
APRESAMENTO		Apresamento	4	5	1
ARCO		Alcance 15 Hexes	5	8	3
NECK CHOKE STRIKE		Apresamento Sustentado	3	10	1
DISARM		Alcance 2 hexes – 6 dados	3	–	0
ESQUIVES		Evade Projéteis, Abort	7	–	2
DOUBLE SHOT ARROW		Dois rolamentos de dano	3	8/8	2
JUMP		Evade projéteis, Abort, Aéreo	7	–	3(2)
THROW		Arremessa 3 Hexes, Apresamento	2	7	1

INFILTRADO

Aparência: Vestimentas caras e modos nobres. **Conceito:** Agente secreto.

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 4, Lábia 4, Manha 2, Perspicácia 3, Condução 1, Segurança 2, Etiqueta 2, Furtividade 1, Sobrevivência 1, Investigação 2, Medicina 1

Técnicas: Bloqueio 2, Apresamento 3, Esportes 3, Kunai 4, Arremesso 3

Renome: Glória -, Honra -, Chi 2, Força de Vontade 7, Saúde 7, Kunai

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
JAB KUNAI			7	5	3
STRONG KUNAI			5	7	3
FIERCE KUNAI			4	9	2
BLOQUEIO		+2 Absorção	7	0	0
MOVIMENTO			6	-	3
APRESAMENTO		Apresamento	3	6	1
APARAR		+4 Absorção contra armas	9		0
JUMP		Aéreo	6	-	3
WALL SPRING		Aéreo	6	-	3/5
SLEEPER	1 FDV	DIZZY após 3 Rounds	2	8	1
BACKFLIP STRIKE		Como Backflip Kick	3	8	2
TOSS KUNAI		Alcance 5	5	7	3
TOSS AÉREO KUNAI		Alcance 5, Aéreo	5	7	2

ESPIÃO

Aparência: Roupas falsas que escondem sua real identidade. **Conceito:** Sorrateiro.

Atributos: Força 2, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 3, Manha 3, Lábia 3, Segurança 3, Furtividade 3, Condução 2, Investigação 2

Técnicas: Soco 2, Bloqueio 3, Esportes 2, Zarabatana 3, Faca 3

Renome: Glória -, Honra -, Chi 1, Força de Vontade 6, Saúde 6, Armas ocultas

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
JAB			6	3	2
STRONG			4	5	2
FIERCE			3	7	1
BLOQUEIO		+3 Absorção	8	-	0
MOVIMENTO			7	-	5
APARAR		+3 Absorção contra armas	9	-	0
JAB FACA			8	5	2
STRONG FACA			6	7	2
FIERCE FACA			5	9	1
JUMP		Aérea	7	-	2
LUNGING PUNCH STRIKE		Ignora bloqueio e En Garde	6	7	3
DOUBLE-HIT KNEE STRIKE		Rola duas vezes dano	6	6	0
ZARABATANA		Veneno (similar a Venom)	4	7	1
METSUBISHI		Alcance 2 -	5		2
FUKIMIBARI		Alcance 1 -	5		2
TETSUBISHI			4		1

RONIN I

Aparência: Daisho e roupas vistosas, mas não um samurai **Conceito:** Ex-Samurai.

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 2, Interrogação 2, Intimidação 2, Manha 2, Condução 1, Sobrevivência 1, Etiqueta 1

Técnicas: Bloqueio 2, Apresamento 2, Esportes 2, Espada 3

Renome: Glória -, Honra -, Chi 2, Força de Vontade 6, Saúde 10

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
BLOQUEIO		+2 de absorção	8	-	0
APRESAMENTO		Apresamento	4	5	1
MOVIMENTO			7	-	5
APARAR		+3 de Absorção contra armas	9	-	0
JAB ESPADA			7	8	2
STRONG ESPADA			5	10	2
FIERCE ESPADA			5	12	1
DOUBLE-HIT STRIKE		Dois rolamentos de dano	4	10	0
BRAIN CRACKER STRIKE		Apresamento	5	11	1
EM GARDE		+4 absorção contra armas	9	-	0
DISARME		6 dados	3	-	1
ESQUIVES		Evade Projéteis, Abort	7	-	2

RONIN II

Aparência: Soldado Especial com uma grande arma **Conceito:** Ex-Samurai.

Atributos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3 (5), Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 2, Interrogação 2, Intimidação 2, Manha 2, Sobrevivência 1, Furtividade 1

Técnicas: Chute 2, Bloqueio 1, Esportes 3, Zanbatou 3

Renome: Glória -, Honra -, Chi 2, Força de Vontade 6, Saúde 10 Armadura Ashigaru

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
SHORT			4	6	3
FORWARD			3	8	2
ROUMDHOUSE			2	10	2
BLOQUEIO		+1 Absorção	7	-	0
MOVIMENTO			6	-	6
APARAR		+3 absorção contra armas	5	-	0
JAB ZANBATOU		Alcance 2 Hexes	3	11	3
STRONG ZANBATOU		Alcance 2 Hexes	1	13	3
FIERCE ZANBATOU		Alcance 2 Hexes	0	15	2
BUFFALO PUNCH STRIKE		Alcance 2 Hexes	-1	17	0
SPINNING BACKFIST STRIKE		Alcance 2 Hexes	0	14	4
TRIPLE STRIKE		Danos 12/12/7, 2 maiores	-1	-	1
SPINNING KNUCLES STRIKE		Alcance 2 Hexes, 2 danos	0	13	6

RONIN III

Aparência: Armadura e Elmo pesados e postura defensiva **Conceito:** Ex-Samurai.

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4 (7), Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 2, Lábria 1, Manha 1, Segurança 1, Sobrevivência 2, Etiqueta 2, Condução 2

Técnicas: Soco 1, Bloqueio 3, Esportes 2, Naginata 3

Renome: Glória -, Honra -, Chi 2, Força de Vontade 6, Saúde 10, Armadura Kaku

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
JAB			5	3	2
STRONG			3	5	2
FIERCE			2	7	1
BLOQUEIO		+3 Absorção	7	-	0
MOVIMENTO			6	-	3
APARAR		+3 Absorção contra Armas	6	-	0
JAB Naginata		Alcance 2 Hexes	4	9	3
STRONG Naginata		Alcance 2 Hexes	2	11	3
FIERCE Naginata		Alcance 2 Hexes	1	13	2
FIST SWEEP STRIKE		Alcance 2 Hexes	-1	4	1
EM GARDE		+4 Absorção contra Armas	6	-	0
DELECTING STRIKE		Absorção + contra-ataque	4	12	0
LUNGING PUNCH STRIKE		Alcance 2 Hexes, Ignora En Garde	2	11	4

BRUTAMONTE

Aparência: Forte, alto e desajeitado na armadura. **Conceito:** Gigante nada dócil.

Atributos: Força 5, Destreza 2, Vigor 4(6), Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 1, Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 3, Interrogação 1, Manha 1, Sobrevivência 3

Técnicas: Soco 1, Apresamento 3, Esportes 1, Tetsubo 3

Renome: Glória -, Honra -, Chi 1, Força de Vontade 6, Saúde 10, Armadura Ashigaru

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
JAB			3	5	1
STRONG			1	7	1
FIERCE			0	9	0
APRESAMENTO		Apresamento	1	8	1
MOVIMENTO			4	-	4
APARAR		+3 Absorção contra arma	5	-	0
JAB TETSUBO			3	10	2
STRONG TETSUBO			1	12	2
FIERCE TETSUBO			0	14	1
WEAPON SMASH		14 dados, Danos à arma	-1	-	1
FACE SLAM		Apresamento knockdown	0	11	1
WOUNDED KNEE STRIKE		- 2 mov., -2 vel em Chutes	-1	14	1
BEAR HUG		Apresamento sustentado	0	11	1

GENIN SHINOBI

Aparência: Roupas negras e capuz escondem sua real identidade. **Conceito:** Ninja.

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Lábia 2, Manha 2, Perspicácia 1, Condução 1, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 1, Etiqueta 1, Investigação 2

Técnicas: Bloqueio 2, Apresamento 2, Esportes 2, Faca 2, Shuriken 2

Renome: Glória -, Honra -, Chi 2, Força de Vontade 7, Saúde 7, Kunai

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
JAB FACA			6	4	3
STRONG FACA			4	6	3
FIERCE FACA			3	8	2
BLOQUEIO		+2 Absorção	7	0	0
MOVIMENTO			6	-	5
APRESAMENTO		Apresamento	3	5	1
APARAR		+2 Absorção contra armas	8		0
JUMP		Aéreo	6	-	2
WALL SPRING		Aéreo	6	-	2/4
KIPPUP		-1 de velocidade após Knockdown	-	-	-
TOSS SHURIKEN		Alcance 8, arremessa 2	5	3	2
TOSS AÉREO SHURIKEN		Alcance 8, Aéreo, arremessa 2	5	3	1

JONIN SHINOBI

Aparência: Roupas negras e capuz escondem sua real identidade. **Conceito:** Ninja.

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Perspicácia 2, Interrogação 3, Manha 3, Lábia 2, Segurança 3, Furtividade 3, Condução 1, Etiqueta 2, Investigação 2, Estilos 1

Técnicas: Soco 2, Bloqueio 2, Esportes 2, Shuriken 3, Ninja-To 3, Foco 2

Renome: Glória -, Honra -, Chi 2, Força de Vontade 6, Saúde 10, Ninja-to

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
JAB			6	3	2
STRONG			4	5	2
FIERCE			3	7	1
BLOQUEIO		+2 Absorção	8	-	0
MOVIMENTO			7	-	5
APARAR		+3 Absorção contra armas	9	-	0
JAB NINJA-TO			7	6	2
STRONG NINJA-TO			5	8	2
FIERCE NINJA-TO			4	10	1
JUMP		Aérea	7	-	2
LUNGING PUNCH STRIKE		Ignora bloqueio e En Garde	6	7	3
DOUBLE-HIT KNEE STRIKE		Rola duas vezes dano	6	6	0
SHURIKEN TOSS		Alcance 9, arremessa 3	6	6	2
DOUBLE TOSS SHURIKEN		Alcance 9, arremessa 4	4	6	1
SPEED OF THE MONGOOSE		+3 Vel, +6 Mov, próximo turno	-	-	-

CAPÍTULO VII – ADAPTAÇÃO

HABILIDADES DE INTERESSE:

TALENTOS

- ETIQUETA

Você compreende as pequenas nuances da vida social, estando apto a comportar-se com elegância. Você sabe como conviver bem com a sociedade, seja em jantar ou um dojo. A sua especialidade é a cultura com a qual esteja mais familiarizado. Você usa esta perícia durante ações como apresentar-se, seduzir, barganhar e demonstrar cortesia. A Etiqueta também é usado em questões diplomáticas e ritos sociais. Especializações: Comercio, Dojos, Alta Sociedade, Cultura das Ruas, Yakusa.

- Amador: Você sabe quando calar a boca.
- Experiente: Sabe que não deve calçar tênis num ambiente que exige traje a rigor.
- Competente: Sabe com que colher tomar sopa.
- Especialista: Está apto a conviver com praticamente todas as classes sociais.
- Mestre: Você poderia impedir a Terceira Guerra Mundial.

- EXPRESSÃO

A Expressão cobre a sua habilidade em expor seu ponto de vista, seja escrevendo um livro ou debatendo assuntos sociais. Os personagens com nível elevado em Expressão são inesquecíveis, mas apenas em sua capacidade de transmitir seus sentimentos. Uma expressão inteligente ou significativa é um prolongamento das outras características. A Expressão em sua forma mais elevada pode ser uma arte. Especializações: Poesia, Improviso, Radical, Reuniões, Atuação, Ficção, Conversação, Discurso Ambíguo da Política, Discursos Inspiradores, Drama, Retórica.

- Novato: Repórter de tabloide
- Experiente: Capitão de turma de debate universitário
- Competente: Comediante de sucesso
- Especialista: Romancista de best-sellers
- Mestre: William Shakespeare

PERÍCIAS

- PERFORMANCE

Você é capaz de desempenhar ações artísticas como cantar, tocar guitarra e representar. Você conhece as minúcias do que fazer e de como fazer. A sua especialidade é o tipo de desempenho no qual você se concentra, muito provavelmente o primeiro tipo de expressão artística que você estudou na vida. Especializações: Gueixas, Noh, Kabuki, Solistas de Biwa, Durante Embriaguez.

- Amador: Você pode tocar guitarra ou baixo numa banda de garagem ou atuar numa peça de colégio.
- Experiente: Você pode ganhar a vida no circuito de casas noturnas.
- Competente: Você pode ganhar um Oscar ou um Grammy
- Especialista: Você aparece com regularidade nas páginas da revista Caras.
- Mestre: A sua obra será lembrada através das eras.

- OFÍCIOS

Você está apto a consertar dispositivos simples ou complexos de todos os tipos. Isto inclui portas, carros e até computadores. O domínio desta Perícia significa que você é um Faz-Tudo. Esta Perícia cobre tudo, desde carpintaria simples a mecânica. Dispondo das ferramentas

adequadas, você poderia consertar e construir qualquer coisa qualquer coisa. Especializações: Madeira, Metal, Armas, Construções.

- Amador: Você consegue montar um conjunto de peças de encaixe.
- Experiente: Dispondo do tempo adequado você poderia construir uma casa.
- Competente: Você economiza uma boa grana em honorários de ferreiros.
- Especialista: Está apto a forjar e/ou construir armas belas e eficientes.
- Mestre: Tudo tem conserto.

CONHECIMENTOS

- LINGUÍSTICA

Considera-se que seu personagem seja capaz de falar o seu idioma nativo, mas precisa comprar outras línguas que deseje que ele domine. Para cada nível de Linguística, o seu personagem pode falar fluentemente outro idioma. Contudo, a Linguística também confere ao personagem uma compreensão da estrutura da língua, que por sua vez é à base do pensamento. Com esta Habilidade, podem-se identificar sotaques ou decifrar adivinhações.

- Estudante: Uma língua adicional
- Universitário: Duas línguas adicionais
- Mestre: Quatro línguas adicionais
- Doutor: oito línguas adicionais
- Catedrático: Dezesesseis línguas adicionais

HABILIDADES REVISADAS:

- CONDUÇÃO

Você é capaz de dirigir um carro e talvez também outros veículos. O simples fato de você possuir a Perícia Condução não significa que esteja familiarizado com todos os veículos de terra e mar. O seu nível pode aumentar ou diminuir, dependendo da sua experiência geral com um veículo específico. Especializações: Barcos, Equitação de batalha, Cabotagem, Alto Mar, Cavalos.

- Amador: Você pode conduzir uma mula treinada ou talvez um cavalo manso
- Experiente: Pode conduzir carroças em terreno acidentado.
- Competente: Conduzir montarias em batalha pra você é natural.
- Especialista: Você e sua montaria são um só ou Você é um marinheiro experiente
- Mestre: Cavaleiro de renome

- ARENAS

Você viajou e praticou em algumas das arenas do submundo. O Conhecimento Arena representa uma noção de quem patrocina quais torneios, onde eles são realizados e quando. Além disso, lutadores que patrocinam seus próprios torneios geralmente aumentam suas chances de vitória construindo arenas que favorecem seu próprio estilo. Personagens com o Conhecimento Arena estarão cientes destas vantagens de "lutar em casa", permitindo que se preparem de acordo.

- Estudante: Você ouviu histórias sobre as grandes arenas
- Universitário: Você viu alguns torneios e arenas.
- Mestre: Você está familiarizado com muitas das pequenas arenas.
- Doutor: Você conhece todas as histórias de terror sobre arenas especiais. Sabe como se preparar para praticamente qualquer arena.
- Catedrático: Você conhece as arenas do mundo como a palma da sua mão.

- CONHECIMENTO DE ESTILOS (revisada)

Você aprendeu tudo o que pôde sobre outras formas de artes marciais. Tem praticado e estudado os estilos que seus oponentes usam. Você não sabe tudo, mas sabe basicamente o que cada estilo pode e não pode fazer.

- Estudante: Você sabe que não deve deixar um lutador de Sumo agarrar você.
- Universitário: Você consegue apontar as diferenças entre o Itto-ryu e o Yagyu-Ryu.
- Mestre: Você conhece as diferentes crenças e rituais de cada estilo.
- Doutorado: Você poderia dar aulas sobre os princípios das artes marciais.
- Catedrático: Um homem sábio no topo de uma montanha.

- CIÊNCIA (revisada)

O que é Ciência? É a luz que levará o homem para o amanhã ou uma máquina de destruição que transformará a humanidade em meros escravos? Para muitos Duelistas, Ciência é um subjetivo esotérico que não tem tanta importância... como aprender a desferir socos. Entretanto, alguns Duelistas e seus Aliados podem ser se dar mal nessa habilidade, especialmente quando eles pedirem um dispositivo nunca visto antes.

- Amador: "Não se preocupe, isso provavelmente não vai explodir... eu acho."
- Experiente: "Esses botes ficariam melhores com pequenos foguetes químicos."
- Competente: "Homens sem consciência fazem horríveis experimentos... com exceção de mim, é claro."
- Especialista: "É claro que essa armadura pode andar sozinha! Dê-me algumas horas..."
- Mestre: "Meu capacitor de relâmpagos está pronto! Destruirei todos eles!"

- DEMOLIÇÕES (revisada)

A Habilidade de preparar ou desarmar bombas, explosivos ou similares. Você está familiarizado com dinamites, bombas plásticas, nitroglicerina, pólvora e napalm. Você pode construir, temporizar ou desarmar praticamente qualquer tipo de dispositivo explosivo. Especializações: Pólvora, TNT, Fogos de Artifício.

- Amador: Você sabe mexer com aquelas com fogo de artifício sem grande risco.
- Experiente: Você sabe trabalhar com explosivos de mineração e shows pirotécnicos evitando sérios machucados.
- Competente: Você conhece bem o assunto e sabe montar e desmontar bombas.
- Especialista: Você consegue construir, programar e desarmar quase todos os tipos de bomba.
- Mestre: A divisão de Demolições de um exército ocidental poderia aprender algumas coisas com você.

ANTECEDENTES NOVOS

- DOJO (Punho do Guerreiro 7, modificado)

Você possui seu próprio salão de treinos e tem um número de estudantes que treinam lá. O número de pontos que você coloca nesse Antecedente determina quão bem conhecido seu dojô é e o quanto de influencia ele exerce.

Como utilizá-lo em jogo? Obviamente, o dojô é uma fonte de notoriedade, embora o personagem não fique extremamente famoso com ele. O Narrador pode considerar que Dojô fornece metade de seus pontos em **Fama**, para efeito de comparação. O lendário Nicotine Caffeine **teria Dojô 1 ou 2 e Fama 3 ou 4** (perfazendo **Fama 4 ou 5** em termos finais de jogo), embora seja um **Sensei 5**. São coisas distintas, e o Antecedente mede o quanto seu dojô é conhecido e relevante no cenário das artes marciais.

O Dojô também possui alunos, e geralmente metade deles poderão atuar como Aliados se estiverem presentes, protegendo seu mestre e sua academia. Não serão mais fortes que Duelistas iniciantes, mas podem ser úteis. De todo modo, **Dojô 4** nunca será mais do que **Fama 2 + Aliados 2**, mantendo o jogo justo, porém adicionará outro sabor ao personagem em sua criação, já que dojôs entram em conflito, criam uma cultura e podem se tornar o centro da vida de um personagem.

O Dojo pode ser combinado com o **Antecedente Arena** para ser um local de renome onde duelos são realizados (e talvez o time residente tenha vantagens).

- Você possui um pequeno e pouco conhecido dojô.
- Você possui um dojô mediano e conhecido localmente.
- Você possui um dojô grande e nacionalmente conhecido.
- Você possui um dojô bem grande e continentalmente conhecido.
- Você é dono de uma rede de dojôs respeitados.

ANTECEDENTES REVISADOS:

- APOIO (revisado)

Alguns Duelistas são apoiados por senhores feudais, comerciantes, clãs e governos. Elas podem variar desde ministros de governo, até famílias samuráicas ou grandes companhias como uma Companhia de Comércio Transmarino. A qualidade do Apoio pode variar muito, mas qualquer nível é útil. Contudo, Apoio é uma mão que lava a outra. Em troca da sua assistência, estes patronos e organizações esperam que os Duelistas façam favores para elas.

- Patrono Pequeno: Você consegue alguma assistência em suas viagens em troca de representação para alguns dos produtos da empresa. Exemplos: Pequenos dojo de artes marciais, Mercadores pequenos, Clã de média influencia.
- Patrono Médio: Estas entidades normalmente oferecem aos Duelistas viagem e alojamento gratuito em troca de pequenos favores. Estes favores podem incluir entregar documentos em mãos, distribuir mercadoria, ou dar uma olhada em um dos escritórios regionais da empresa. Exemplos: Dojos influentes, Mercadores influentes, Pequenos feudos, Monastérios, Clãs influentes.
- Patrono Influente: Esta pode ser uma entidade mercantil, religiosa ou organização governamental. Este tipo de grupo deverá cobrir todas as despesas de um Duelista e até mesmo dar a ele uma pequena verba mensal. Em troca, essa organização frequentemente pede missões de observação e guarda-costas. Exemplos; Agências do Governo Imperial, Conselheiros do Shogun, Feudos influentes, Mercadores poderosas.
- Patrono Poderoso: Estas são entidades e agências como os mencionados acima. Neste nível de Antecedente, contudo, o personagem tem uma posição de responsabilidade. Ele mais ou menos trabalha secretamente para a companhia e usa seus duelos como cobertura. A agência ou companhia espera um serviço eficiente dele em troca. Não é incomum que um personagem com este nível de Apoio seja rotineiramente enviado em missões de

espionagem e sabotagem. Exemplos: Feudo poderoso, Companhia Gaijin de comércio, Governos Gaijin.

- Patrono Super-Poderoso: Estas são as mais poderosas agências, entidades e governos. Um personagem trabalhando para uma delas é basicamente propriedade do seu Apoio. As missões são constantes e perigosas, mas os pagamentos e benefícios são excelentes. Exemplos: O Shogunato, Feudos de grande influência, O Imperador.

- RECURSOS (revisado)

Londres, Cairo, Pequim... Você pode ir a qualquer lugar que quiser, e de primeira classe — se tiver dinheiro para isso. Recursos são o fluxo de caixa do personagem. Você precisa determinar sua fonte de renda. Uma herança? Um emprego? Onde ele gasta seu dinheiro e que estilo de vida leva?

- Duro: Você tem uma casa pequena e talvez uma montaria. Se for à falência, ficará com \$1.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$500,00.
- Classe Média: Você tem uma casa modesta, talvez em uma parte boa da cidade. Se for à falência, ficará com \$10.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$2.500,00.
- Bem de Vida: Você é proprietário de uma bela casa ou um negócio (restaurante, casa de chá, forja, alfaiate). Se for à falência, ficará com \$100.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$15.000,00.
- Rico: Você tem uma mansão na capital, ou talvez uma propriedade grande com uma velha mansão no campo. Talvez seja o proprietário de vários empreendimentos comerciais. Se for à falência, ficará com \$1.000.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$50.000,00.
- Podre de Rico: Você é um abastado, muito rico. Se for à falência ainda terá \$10.000.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$250.000,00.

Obviamente, no Japão antigo não se usavam dólares ou yennes, mas Arroz e Metais preciosos. **1 Ryo**, a moeda de ouro, equivale a uma **1 Koku**, a quantidade de arroz para manter uma família alimentada por 1 ano e a é unidade financeira mais importante no Período Edo. **1 Ryo** equivale a **50 moedas de Prata** ou **4000 moedas de Latão**. 1 Koku equivale a 100 Sho ou 1000 Go (porção de Arroz). Para efeito de jogo sugiro **equivaler 100 Dólares a 1 moeda de Prata** ou 80 moedas de Latão.

- STAFF (revisado)

Ter uma habilidosa equipe de suporte pode fazer uma diferença tremenda para alguns Duelistas. Um Staff pode incluir aprendizes, conselheiros, tutores, treinadores, sacerdotes, mentores, servos, e até mesmo músicos. Cada membro de um Staff é um indivíduo único com suas próprias habilidades e motivações, mas é fiel ao seu líder (até certo ponto).

Membros de Staff são normalmente interpretados pelo Narrador e não estão sempre envolvidos com a história. Porém, se você quiser, outro jogador pode interpretar o papel de um membro do Staff. De fato, toda uma crônica poderia ser baseada ao redor de um único Duelista e o time que dá suporte a ele. O Narrador criará as estatísticas para os seus membros do Staff.

- Um membro de Staff.
- Dois membros de Staff.
- Três membros de Staff.
- Quatro membros de Staff.
- Cinco membros de Staff.

- HABILIDADES

Habilidades Incomuns: Administrar, Apostar, Finanças, Direito, Linguística.

Habilidades Raras: Ciências e Demolições (devem ser contextualizada aos Séculos XVIII e XIX).

Habilidades Indisponíveis: Computador, Cibernética, Publicidade.

- ANTECEDENTES

Antecedente Incomum: Herança de Clã e Elemental

Antecedente Raro: Híbrido Animal

Antecedentes Indisponíveis: Empresário

- TÉCNICAS

Técnicas Incomuns: Armas de Fogo e Explosivos

Técnicas Raras: Armas Pesadas

Técnica Indisponível: Armas De Raio

- EQUIPAMENTOS

Equipamentos Indisponíveis: Computadores (Aparelhos Eletrônicos em Geral); Veículos - Automóveis, Aviões, Helicópteros; Tecnologia de Comunicação por Ondas;

Equipamentos Incomuns: Armas De Fogo, Tecnologia a Vapor

Equipamentos Raros: Armas Pesadas, Explosivos e outros a serem determinados pelo Narrador.

Capítulo VIII – LOCAIS DE CONFLITO

Arenas e Locais Importantes

- África - Planícies de Nyagoro, aldeia Masai (Kusaregedo)
- China - Beijin, Salão Imperial Xian (Wan Fu)
- China - Passo da Montanha de Budha (Yunfei)
- EUA, São Francisco - Caravela / Porto (Galford)
- EUA, Texas - Ferrovia do Pacífico / Deserto de Rocky Valley (Earthquake)
- EUA, Washington - Jardim da Casa Branca (Andrew)
- França, Paris - Versalhes (Charlotte)
- Himalaia, Nepal - Laboratório de Necromancia e Salão de Treinamento de (Kuroko)
- Inferno Verde, América do Sul - pântano com ilhas, cachoeira, jardim de estátuas, pirâmides e escadarias até o topo de Machu Pichu (Tam Tam, Cham Cham)
- Japão - Asakusa, Festival do Fogo (Sugoroku)
- Japão - Campo Susukigahara, Campo de batalha (Rera)
- Japão - Dewasanzan, Ponte da Grande Cachoeira (Soegetsu)
- Japão - Dohsaki, Ruínas do Templo do Deus-Demônio (Basara)
- Japão - Edo, Palco do Teatro Kabuki (Kyoshiru)
- Japão - Edo, Sunpu, Jardins do Castelo Imoji, audiência com Shogun (Yumeji, Gaoh)
- Japão - Edo, Sunpu, Tokugawa House (Tokugawa)
- Japão - Edo, Teatro Automatizado de Noh, Teatro de Marionetes (Ocha-Marô)
- Japão - Fukae, Templo do Deus da Guerra, Fogo na Cidade (Zankuro)
- Japão - Funatsu, Praia da baía rochosa (Shizumaru)
- Japão - Hida, escadas do Templo Koka-in - névoa, noite (Nicottine, Gaira)
- Japão - Hokkaido, Ezo, Aldeia Ainu do Norte (Nakoruru, Rimururu)
- Japão - Ilha Gairyu, Praia rochosa e portais (Haohmaru, Ukyo)
- Japão - Izumo, Koga, ruínas do templo (Suija)
- Japão - Kuchinotsu, Devastated Post Town (Zankuro)
- Japão - Kusenbutake, Castelo de Amakusa, rochas afiadas, névoa (Amakusa)
- Japão - Kushiya, Kochi, Bambus - início do inverno / primavera (Jubei)
- Japão - Nagasaki, Navio Galeão (Galford)
- Japão - Nihonbashi, Kyoto, Grande Ponte da Cidade de Kyoto (Tokugawa)
- Japão - Obama, Vulcão ativo Iwayama, gêiseres, calor, vapor, terremotos (Enja)
- Japão - Onigami, Ilha do Diabo da Ilha (Genan)
- Japão - Rio Sanzu, Barcaça sob o luar (Kanzuki)
- Japão - Ryukyu Oukoku, Vila Kyudo (Mina)
- Japão - Sado, anel de Pedras, montes de ossos, caverna Yokai (Kusaregedo)
- Japão - Shimabara, Jardim de Pedras do Templo (prisão de Amakusa)
- Japão - Tosa, floresta de bambu e templo budista (Yumeji)
- Japão - Towada, Vale do Riacho da Montanha (primavera e outono) (Sankuro)
- Japão - Yamagata, Cruzamento de estradas, santuários shinto (Hanzou)
- Japão - Yamashiro, Cidade Fantasma (Genjuro, Zankuro)
- Japão - Yomigahara, Campo de batalha - antes, durante e depois da batalha (Gaoh)
- Japão - Yoshino, Cherry Blossom Forest Garden (Genjuro)
- Makai - Osorezan, Mundo dos Demônios (Amakusa, Mizuki, Yuga)
- Prússia, Berlin - Sala do trono e campos de treinamento (tempestade) (Neihalt)

Ganchos de Aventura

- Nicottine decide realizar um pequeno torneio no Templo de Koka-In. Um torneio de lutadores e duelistas. Mas esse não é exatamente seu plano verdadeiro. O monge meio louco disse que talvez chame Haohmaru e Genjuro para ambos poderem conversar em um lugar neutro... Os jogadores foram convocados para partir e procurar ambos e lhes entregar o convite. Qual pode ser difícil isso?
- Pessoas desaparecem há alguns meses na região de Mado. Homens, jovens, velhos, mulheres e crianças. Quem ou o que é responsável por isso? Rumores falam de rituais de magia de sangue, invocação de demônios e Yokais. Será que os jogadores podem desvendar e acabar com esse mistério?
- Muitos navios de gaijin chegam ao sul do Japão e a tensão entre estrangeiros e nacionalistas aumenta. Corre entre artistas marciais que estrangeiros tem desafiado dojos de Karate e Sumo e vencido. O que está acontecendo por lá? Fala-se de uma arena a bordo de grande galeão.
- No interior montanhoso e de longas estradas do interior do Japão um conflito entre os clãs Iga e Koga explode. Os conflitos ocorrem em pequenas estalagens e florestas, mas já foram testemunhados. Essa pequena guerra ameaça a estabilidade dos assuntos secretos do Shogunato e abrir espaço para instabilidade entre Daimyos. Jubei Yagyo é incumbido de interceder e resolver a situação. Será que os jogadores podem ser seus mensageiros e mantenedores da paz? O que está por de trás desta guerra ninja?
- Três navios japoneses seguem para os EUA fazendo uma parada no Havaí. Shikimaru, Shimaguzo e Hatsuga. Entre carga e marinheiros estão comerciantes ricos, estrangeiros voltando pra casa e duelistas fugindo da justiça. Intriga, animosidades e riquezas transbordam nesta viagem. Será que os Jogadores estarão à altura de uma viagem transoceânica tão perigosa?
- A diminuta cidade de Hima encontra-se ameaçada e extorquida por criminosos. Eles cobram uma taxa e m dinheiro e arroz para não atacarem a vila. Durante esse período de fome e desespero a cidade torce para que viajantes corajosos e honrados venham a seu socorro. Será que os jogadores aceitam essa responsabilidade?
- Uma jovem duquesa prussiana e um riquíssimo jovem francês fogem para o Japão para escapar das proibições de suas famílias para o relacionamento. Charlotte e Neihalt foram chamados para encontra-los, mas será que os jovens querem ser capturados? Existem forças secretas também caçando o casal de enamorados? Quem os jogadores ajudarão, os caçadores ou os caçados?
- Templos em 5 diferentes montanhas foram invadidos e saqueados. Correm rumores que os ladrões buscam uma lâmina amaldiçoada forjada por Muramasa dois séculos antes. A "espada com artérias vermelhas" é considerada lenda... ou não? Crime ou sinal de mau agouro? Cabe aos Jogadores descobrir.
- Dojos de Kenjutsu estão em disputa. Desejam provar que deve ser o próximo a se tornar o estilo oficial do shounato. Conflitos entre alunos e instrutores estão aumentando em número e violência. Será que um torneio formal é a saída para essa confusão de espadas e egos?
- Navios oriundos do Japão aportam no novo continente... a América do Sul. Neles vieram samurais e ninjas, lutadores e mestres. Que aventuras aguardam os jogadores quando adentarem o Inferno Verde? Existem guerreiros poderosos na floresta a espreita...

Capítulo IX - Considerações Finais

Tudo que é necessário para se iniciar uma Campanha de Samurai Shodown está aqui, mas é recomendado que o Narrador (e talvez todo o grupo) assista o anime "**Samurai Shodown**", pois ele dá ideias para aventuras e coloca todos no clima do jogo. Ler acerca da cultura e história nipônica, coreana, vietnamita, tailandesa e chinesa ira aprofundar e enriquecer o cenário e guiar aventuras.

- Adaptação de **Samurai Shodown** foi inicialmente desenvolvida por **Eric Henrique de Souza**. Personagens (com exceção de Haohmaru e Galford) criados por **Fagner**.
- Adaptação e regras das Mascotes são oriundas do netbook G-File (https://sfrpg.com/wp-content/uploads/sfrpg_ebook1.pdf).
- Textos e Históricos são oriundos do Site da SNK ([https://snk.fandom.com/wiki/Samurai_Shodown_\(series\)](https://snk.fandom.com/wiki/Samurai_Shodown_(series))) e foram traduzidos e modificados pelos autores.
- Eric Henrique "Musashi" de Souza (Shotokan RPG): <http://www.sfrpg.com.br/shotokan/>
- Matt Meade (SFRPG.COM): <http://www.sfrpg.com/>
- Luiz Fernando Duarte Junior (Super Street Fighter RPG): <http://www.sfrpg.com.br/>
- Rich/Ansatsuken: <http://streetfighterrpg.blogspot.com/>
- Um agradecimento a todo o pessoal do grupo do facebook: <https://www.facebook.com/groups/sfrpgbr/?fref=ts>), pelas várias discussões sobre regras e personagens, que fizeram tal suplemento ficar como é hoje.
- 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/>
- Adaptação dos personagens de **Samurais Shodown 2** desenvolvida por **Kanada Shimaru** e revisada por **Eric Henrique de Souza**.
- Personagens de **Samurai Shodown 3, 64, Warrior's Rage, 4, 5, 6** desenvolvidos por **Felipe Vasconcellos**.
- A revisão final e versão atual foi desenvolvida por **Felipe Vasconcellos**.

As imagens utilizadas pertencem à Capcom e/ou SNK, assim como tudo o que remete a Samurai Shodown ou Street Fighter ou SoulCalibur e aos personagens apresentados, como também nomes de manobras, artefatos e antecedentes.

Todos os personagens, marcas e imagens aqui usadas são propriedade da SNK Corporation e/ou CAPCOM. Seu uso aqui é para entretenimento e distribuição gratuita *on-line* e sem qualquer finalidade financeira.

