

HAJIME NO IPPO

MATERIAL SUPLEMENTAR



MANGÁ / ANIME



Hajime no Ippo é uma popular série japonesa de mangá e anime criada por George Morikawa. A história gira em torno da vida de um jovem e pobre estudante do ensino médio chamado Ippo Makunouchi, que é constantemente intimidado por seus colegas de classe. Um dia, ao ser espancado, ele é salvo por um boxeador profissional chamado Mamoru Takamura.

Inspirado pelas habilidades e força de Takamura, Ippo decide se tornar um boxeador. Ele se junta ao Kamogawa Boxing Gym, onde começa sua jornada para se tornar um boxeador profissional. A série segue o treinamento, as lutas e o crescimento de Ippo como boxeador, bem como as relações que ele estabelece com seus colegas

boxeadores (Mamoru Takamura, Masaru Aoki, Tatsuya Kimura), rivais (Ichiro Miyata, Takeshi Sendo, Ryo Mashiba, Alexander Volg) e outros personagens, em especial seu treinador, Genji Kamogawa.

O Manga e Anime são conhecidos por suas intensas e realistas lutas de boxe, desenvolvimento de personagens e por retratar a dedicação diária e sacrifícios necessários para se destacar no boxe profissional. Na série é possível ver técnicas reais de boxe que caberiam como uma luva em cenários de Street Fighter RPG, como o Gazelle Punch ou o Dempsey Roll

Ippo é tímido, gentil e obediente, mas também obstinado e teimoso, desde pequeno. Ele carrega essas características em sua vida adulta. Ippo vive com sua mãe em uma casa modesta e trabalha depois da escola como auxiliar em um barco de aluguel para pescaria, vivendo uma vida dura para uma adolescente. Desde a escola primária ele sofre *bullying* e tenta esconder as lágrimas de sua trabalhadora e amorosa mãe. Apesar de sua força e habilidades de luta notáveis, ele é humilde e respeitoso com seus rivais no boxe, incluído aqueles que derrotou e por quem foi derrotado.

Ippo Makunouchi é amigável e fez amizade com muitos de seus rivais, como Miyata, Sendō, Volg e Ryo. Ele é muito querido por seus colegas de academia, especialmente Takamura, Aoki e Kimura. Ele serve como mentor de boxeador aprendiz, Itagaki. Em termos de vida amorosa, Ippo é ingênuo, puro e desajeitado, e está apaixonado por Kumi (irmã de Ryo Mashiba seu rival) e eles namoram, mas seu relacionamento enfrenta obstáculos devido a vários fatores externos.

Embora Ippo raramente fique com raiva em momentos de boxe, ele pode mostrar raiva quando alguém o insulta, machuca alguém próximo a ele ou desrespeita o boxe como esporte/estilo de vida. Ippo também se opõe aos agressores quando testemunha alguém sendo intimidado.



CONTEXTO DA HISTÓRIA

Uma campanha baseada em Hajime no Ippo girará em torno dos treinos intensos, os *sparrings* (combates informais, fora de cartel) e as lutas (combates formais, de cartel) de boxe profissional. Difere, em parte das usuais campanhas de SFRPG que tem foco em lutas ilegais onde qualquer técnica ou manobra são aceitáveis. Para outras informações: Punho do Guerreiro 13 <https://www.sfrpg.com.br/shotokan/punho-do-guerreiro13.pdf>

Cabe aqui construir um cenário com as academias (equivalente aos times ou estábulos em SFRPG), ranking de boxeadores, suas categorias e os títulos em disputa. Esse conteúdo mais denso permite os personagens almejem títulos em particular e desejarem desafiar campeões de certos rankings, participando pra valer do cenário da campanha.

Os elementos das vidas pessoais dos lutadores que tenham interseção com o mundo do Boxe não devem ser esquecidos, são eles que dão personalidade aos personagens, dos treinadores, dos Segundos, NPCs diversos e antagonistas. Quem são a família e amigos dos personagens e torcem por eles nas lutas formais? Quem é o treinador e qual a sua história? Os personagens, treinadores ou academias têm rivais? Como é a divulgação das lutas e dos lutadores? A imprensa especializada dá atenção à academia e aos personagens?

Antecedentes como **Arena** (o espaço físico da academia e sua notoriedade), **Sensei** (o Professor ou Treinador e sua perícia. Os lutadores somem seus pontos em Sensei para definir o nível de seu agente em comum, ainda que limitado a 3 na criação de personagem), **Empresário** (que pode ser o dono da academia ou um agente que controla a escolha de lutas e títulos. Os lutadores somem seus pontos em Empresário para definir o nível de seu agente em comum, ainda que limitado a 3 na criação de personagem) **Staff** (equipe de suporte de treino e ringue, os Segundos, como *Cutman*, Preparador, Motorista, Secretário(a), Pessoal de Marketing e Divulgação, etc...) e **Apoio** (algum tipo de patrocínio para o lutador e/ou para a academia).

Algumas técnicas que aparecem no Mangá e no Anime foram criadas para conferir maior fidelidade à obra de George Morikawa e estão disponíveis em <https://www.sfrpg.com.br/shotokan/>. Entretanto estas podem ser emuladas com alguma semelhança através manobras do Livro básico, Livro do Jogador e do Escudo do Mestre. Todas estão presentes na edição de 20 anos de SFRPG em português e inglês.

Body Blow – Lunging Punch

Clinch – Apresamento Básico (impede ações subsequentes no turno como um apresamento Sustentado)

Corkscrew Blow/Liver Shot/Rabbit Punch– Heart Punch

Dempsey Roll/Smash Fest – Hyper Fist

Determination – Vigor e Força de Vontade altos

Footwork/Esquives – Movimento ou Jump

Flicker/Bullet – Combo de Jab para Jab ou talvez Jab Rekka Ken

Gazelle Punch / Smash Punch – Haymaker ou mesmo Buffalo Punch

Shotgun Combination – Deflecting Punch + Combo para Soco Strong

White Fang – Combo de Socos Strong ou Fierce (Dizzy)

Golpes Ilegais – algumas manobras, mesmo algumas realizadas com a Técnica Soco, são consideradas desleais ou ilegais no boxe olímpico e profissional. Entretanto, mesmo considerados ilegais, eles ocorrem em lutas de boxe, até mesmo em defesas de título sendo muitas vezes considerados “golpes não intencionais”. Entre elas estão *Headbutt*, *Elbow Smash*, *Fist Sweep*, *Ear Pop*, *Head Bite*, *Headbutt Hold*, *Stomach Pump*, *Brain Cracker*, *Flying Punch* e *Jumping Shoulder Butt*.

Em SFRPG é possível manter essas manobras aceitáveis de forma marginal. Um lutador que use uma destas manobras pode fazer um rolamento de **Manipulação + Subterfúgio** (dificuldade 6, pelo menos 1 sucesso) para que a manobra passe como “sem querer” pelo árbitro da luta. Manobras de apresamento sustentado não podem ser usadas além do turno em que foram jogadas. A cada vez que essa “malandragem” é feita a Dificuldade do teste sobre em 1. Um lutador pego no uso dessas manobras ilegais incorre na perda de um ponto de Glória e será considerado derrotado, concedendo uma vitória simples para o adversário. Tendo ou não sido percebidas pelo árbitro usar essas manobras em lutas formais incorre na perda de 1 ponto de Honra. Certas manobras são impossíveis de ocultar, tendo como exemplo a famigerada *Head Bite*.

SUB-ESTILOS DE BOXE

Distante de ser um combate esportivo primitivo o boxe contemporâneo é um sistema sofisticado de ataque, defesa e estratégia, não só com os punhos, mas com o corpo todo e a mente. O Boxe tem um sistema intrincado de sub-estilos que podem ser entendidos como o jogo de Jokenpô (pedra/papel/tesoura), onde um estilo apresenta vantagens sobre outro ao mesmo tempo em que é desvantajoso em lutar contra o terceiro. Embora existam variâncias dessa ideia os três sub-estilos são: **In-Fight** (*Swarmers*, combate de proximidade, precisão e velocidade, colocando o adversário sob pressão, similar ao *Rushdown* de jogos de luta), **Out-Fight** (*Out-Boxers*, combate a uma distancia maior, envolvendo agilidade e castigando erros e aberturas do adversário) e **Sluggger** (*Puncher*, usam golpes poderosos para demolir o adversário e são resistentes para aplicar esses golpes mesmo sendo acertados). **Swarmers** tem facilidade para neutralizar o jogo estratégico de **Out-Boxers**, **Out-Boxers** usando táticas de acertar e retroceder são muito eficientes contra **Sluggers**, e **Sluggers** aproveitam a necessidade de proximidade dos **Swarmers** para castiga-los pesadamente. Obviamente existem lutadores que fogem a estas categorias por terem características muito excêntricas para o Boxe contemporâneo (os Não ortodoxos, **Non-Orthodox**) e outros por misturarem os 3 sub-estilos (os Hibrido, *Boxer-Puncher* ou **Hybrid**).

Para simular esse xadrez com os punhos (e de pernas e tórax) seguem-se sugestões para alocação de Atributos e Manobras dos diferentes estilos de Boxe que podem ser usados para diferenciar personagens e NPCs que escolham a Nobre Arte como estilo.

SUB-ESTILO	Atributos sugeridos	Manobras sugeridas
IN-FIGHT	Foco em Velocidade e Força, Combos atordoantes e velozes.	Deflecting Punch, Hyperfist, Headbutt, Dempsey Roll, Smash Fest, Toughskin, Body Blow
OUT-FIGHT	Equilibrio entre Força e Vigor, Foco em Velocidade e Raciocínio, Combos de Ataque/Defesa	Rekka Ken, Lunging Punch, Esquives, Flicker, Shotgun Combination, Jolt Counter
SLUGGERS	Foco em Força e Vigor, Maior quantidade de Saúde. Aplicação de Força de Vontade nos Danos.	Dashing Punch, Turn Punch, Toughskin, Monkey Grab Punch, Smash Punch, Smash Fest
HIBRID	Equilibrio nos atributos e combos para serem usados em diferentes situações. Mudar padrão de ataques como tática.	Deflecting Punch, Hyper Fist, Rekka Ken, Toughskin, White Fang, Flicker, Body Blow
NON-ORTHODOX	Golpes inusitados, estilo de combate incomum, estratégias pouco utilizadas.	Buffalo Punch, Haymaker, Ducking Fierce, Monkey Grab Punch, Widowmaker, Maka Wara

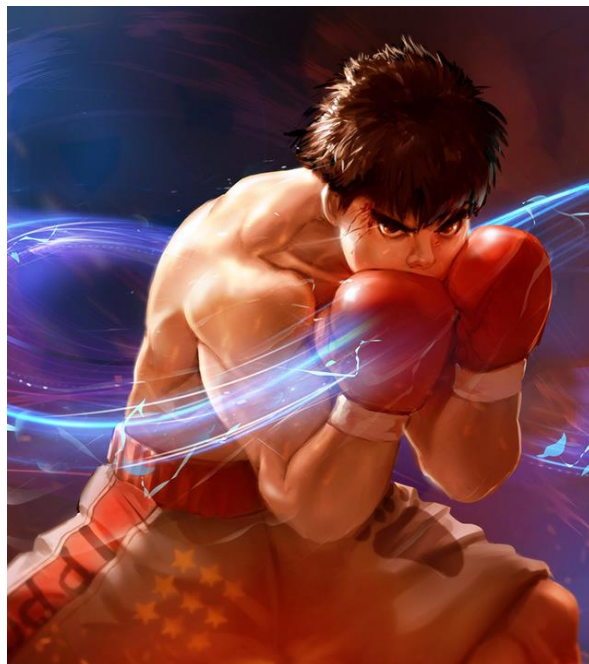
PERSONAGENS



IPPO “FUJIN” MAKANOUCI (148 xp)

JOGANDO COM IPPO: Apesar de sua força e coragem, Ippo ainda se comporta de maneira bastante tímida e calma fora do ringue e muitas vezes se sendo humilde em demasia perto de seus rivais. Ippo raramente é visto com raiva antes de uma luta, mesmo que seu oponente o insulte ou insulte suas habilidades no boxe.

APARÊNCIA: ele tem cabelo preto, curto e desgrenhado e sobrancelhas grossas. Seu corpo é, extremamente musculoso mesmo estando está na divisão peso-pena. Ippo tem uma pele bronzeada clara e a cor dos olhos é castanha escura. Em lutas escolhe usar shorts brancos com detalhes em azul ou vermelho e calçados combinando, tudo com o logo da Kamogawa Boxing Gym.



ESTILO: Boxe (In-fighter), **Escola:** Kamogawa Boxing Gym, **CONCEITO:** Boxeador profissional.

ASSINATURA: Agradece o oponente pela luta e então ergue o o braço

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

HABILIDADES: Prontidão 3, Intimidação 1, Perspicácia 3, Manha 1, Lábia 1, Luta as Cegas 2, Sobrevivência 2, Condução 1, Arena 2, Estilos 2, Medicina 2, Investigação 1

TÉCNICAS: Soco 5, Apresamento 1, Bloqueio 4, Esportes 2, Foco 2

ANTECEDENTES: Sensei 2 (Kamogawa Genji), Staff 2, Aliados 3, Contatos 2, Recursos 1

RENOME: Glória 5, Honra 4, Chi 1, Força de Vontade 8, Saúde 16

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
BLOQUEIO		+4 Absorção	8	-	-
APRESAMENTO		Apresamento	4	6	1
MOVIMENTO			7	-	5
JAB			6	9	2
STRONG			5	11	2
FIERCE			3	13	1
STRAIGHT			5	10	2
HOOK/CROSS			4	12	1
UPPER			2	14	1
PUNCH DEFENSE (1)		+4 absorção vs Socos	8	-	0
DEFLECTING PUNCH (1)		Bloqueio + Soco	6	11	0
POWER UPPERCUT (1)		Knockdown em Aérea	3	13	1
DETERMINATION (8)	1 FDV	Ignora Dizzy	-	-	-
GAZELLE PUNCH (12)	1 FDV	Knockback, Knockdown Aéreo	3	15	0
DEMPSEY ROLL (16)	1 FDV	+2 Absorção, 2 Socos, absorção falha para manobras agrachadas e não-socos	4	12	1
BOXING PUNCHES (4)		+3 socos básicos	-	-	-

COMBO:

Punch Defense para Power Uppercut

Bloqueio para Gazelle Punch

Deflecting Punch para Dempsey Roll

Jab para Dempsey Roll (Dizzy)



ICHIRO “RAIJIN” MIYATA (144 xp)

JOGANDO COM MIYATA: Miyata é calmo e sério embora em poucos casos em ele é visto sorrindo (em geral vitórias difíceis). Ele é cabeça-dura, orgulhoso e não gosta de ser desrespeitado, entretanto nunca perde o controle.

APARÊNCIA: alto e musculoso com pele clara. Ele tem cabelo preto curto com franja cobrindo a testa e as orelhas, e seus olhos penetrantes são de cor castanha escuro, quase avermelhados. Ele é considerado lindo pelas garatas de sua idade. Luta com shorts brancos, azuis ou verdes com detalhes em vermelho, verde ou branco.

ESTILO: Boxe (Out-fighter), **Escola:** Kawahara Boxing Gym, **CONCEITO:** Boxeador profissional e filho de boxeador.

ASSINATURA: Friamente vai para seu corner

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

HABILIDADES: Prontidão 2, Intimidação 1, Perspicácia 3, Manha 1, Lábia 2, Luta as Cegas 1, Sobrevivência 1, Condução 2, Arena 3, Estilos 3, Medicina 1

TÉCNICAS: Soco 5, Bloqueio 5, Esportes 3, Foco 2

ANTECEDENTES: Sensei 3 (pai), Staff 2, Aliados 2, Contatos 1, Recursos 2

RENOME: Glória 4, Honra 4, Chi 1, Força de Vontade 6, Saúde 14

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
BLOQUEIO		+5 Absorção	9	-	-
APRESAMENTO		Apresamento	-	-	-
MOVIMENTO			8	-	6
JAB			7	8	3
STRONG			5	10	3
FIERCE			4	12	2
STRAIGHT			6	9	3
HOOK/CROSS			5	11	2
UPPER			3	13	2
PUNCH DEFENSE (1)		+4 absorção vs Socos	9	-	-
DEFLECTING PUNCH (1)		Absorção + Soco	7	10	-
ESQUIVES (1)		Evasiva, Abort	7	-	2
DETERMINATION (8)	1 FDV	Ignora Dizzy	-	-	-
BOXING PUNCHES (4)		+3 socos básicos	-	-	-
SHOTGUN COMBINATION (8)		+2 Absorção, 2 Socos, Absorção falha para manobras agachadas e não-socos	5	8/8	1
JOLT COUNTER (12)	1 FDV		7	14	-

COMBO:

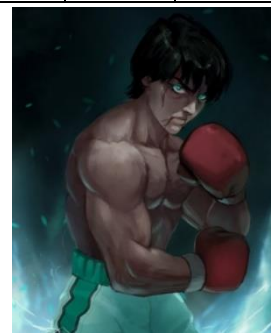
Jab para Punch Defense para Fierce

Deflecting Punch para Hook (Dizzy)

Esquives para Shotgun Combination (Dizzy)

Jab para Jolt Counter (Dizzy)

Bloqueio para Fierce



TAKESHI “TIGRE DE NANIWA” SENDO (144 xp)



JOGANDO COM TAKESHI: Um boxeador impetuoso e temperamental, que pensa antes de agir, Sendo mostra-se incrivelmente enérgico e competitivo quando se trata de boxe.

APARÊNCIA: tem aparência robusta e forte, refletindo sua personalidade impetuosa. Ele ostenta uma constituição musculosa, pele bronzeada e estatura média. Seu cabelo é castanho-escuro, longo e despenteado, penteado para a frente com inúmeros tufo projetando-se em todas as direções possíveis. Em geral luta com shorts de cores escuras, como azul marinho ou cinza, e detalhes em laranja.

ESTILO: Boxe (In-fighter), **Escola:** Naniwa Boxing Club, **CONCEITO:** Boxeador profissional e herói popular.

ASSINATURA: Mantém os olhos no oponente caído e o gratifica pela luta

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

HABILIDADES: Prontidão 2, Intimidação 3, Perspicácia 2, Manha 2, Lábia 2, Luta as Cegas 1, Sobrevivência 1, Condução 2, Arena 2, Estilos 2, Medicina 1, Investigação 1,

TÉCNICAS: Soco 5, Apresamento 1, Bloqueio 3, Esportes 3, Foco 2

ANTECEDENTES: Apoio 3, Staff 2, Aliados 3, Contatos 3, Recursos 1

RENOME: Glória 4, Honra 4, Chi 1, Força de Vontade 6, Saúde 15

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
BLOQUEIO		+3 Absorção	8	-	-
APRESAMENTO		Apresamento	4	6	1
MOVIMENTO			7	-	6
JAB			6	9	3
STRONG			5	11	3
FIERCE			3	13	2
PUNCH DEFENSE (1)		+4 absorção vs Socos	8	-	-
DEFLECTING PUNCH (1)		+3 Absorção + Soco	6	11	-
SMASH PUNCH (1)			3	15	-
SMASH FEST (12)	1 FDV	3x, apenas dois socos com mais sucessos causam dano	4	12	-
DETERMINATION (8)	1 FDV	Ignora Dizzy	-	-	-
DASHING PUNCH (16)	1 FDV		4	14	5

COMBO:

Jab para Smash Punch (Dizzy)

Dashing Punch para Smash Fest (Dizzy)

Straight para Smash Fest para Smash Punch





RYO “CEIFADOR” MASHIBA (144 xp)

JOGANDO COM MASHIBA: um dos personagens mais intimidadores da série, sendo de forma continua hostil e antissocial. Ainda sendo muito estóico, bruto e rude, Mashiba tem uma coração mole quando se trata de sua irmã. No ringue o Ceifador não mostra piedade sendo brutal e violento.

APARÊNCIA: Mashiba tem cabelo preto curto antes de deixá-lo crescer na altura dos ombros, despenteado no topo e franja pendurada perto de seus olhos, um par de sobrancelhas espessas e grossas e maçãs do rosto visíveis. Sua aparência é intimidadora, especial sua expressão facial sempre taciturna. Luta com shorts de cores escuras.

ESTILO: Boxe (Não-ortodoxo), **Escola:** Toho Boxing Gym, **CONCEITO:** Boxeador profissional e Caminhoeiro.

ASSINATURA: Pequeno sorriso cínico com o canto da boca

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

HABILIDADES: Prontidão 2, Interrogação 1, Intimidação 4, Perspicácia 3, Manha 2, Sobrevivência 1, Condução 3, Arena 3, Estilos 2, Medicina 1, Investigação 2

TÉCNICAS: Soco 5, Apresamento 2, Bloqueio 4, Esportes 2

ANTECEDENTES: Staff 3, Aliados 1, Contatos 2, Recursos 1

RENOME: Glória 4, Honra 2, Chi 1, Força de Vontade 6, Saúde 15

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
BLOQUEIO		+4 Absorção	8	-	-
APRESAMENTO		Apresamento	4	9	1
MOVIMENTO			7	-	5
JAB			6	8	2
STRONG			5	10	2
FIERCE			3	12	1
PUNCH DEFENSE (1)		+4 absorção vs Socos	8	-	-
DEFLECTING PUNCH (1)		+4 Absorção + Soco	6	10	0
SMASH PUNCH (1)			3	14	-
CLINCH (1)		Apresamento, cancela manobra, sem dano	6	6	1
HEAD BUTT (4)			4	12	0
FLICKER (4)		Alcance 2 hexágonos	7	8	1
MAKA WARA (20)		6 de dano em bloqueios	-	-	-

COMBO:

Flicker para Flicker para Smash Punch (Dizzy)

Punch Defense para Smash Punch (Dizzy)

Flicker para Clinch





ALEXANDER “LOBO RUBRO” VOLG (144 xp)

JOGANDO COM VOLG: Alexander é um paradoxo: ele é carinhoso e atencioso, não gostando de machucar pessoas, porem é confiante, técnico e brutal no boxe. Age como duas pessoas completamene diferentes fora do ringue e dentro dele.

APARÊNCIA: Densa constituição muscular com cabelo ruivo desgrenhado crescido até um comprimento médio, mantendo-o longo o suficiente para tocar a base do pescoço. Seus pálidos olhos azuis se destacam no rosto. Luta usando shorts vermelhos.

ESTILO: Boxe (Híbrido), **Escola:** Otowa Boxing Gym, **CONCEITO:**

Boxeador profissional russo.

ASSINATURA: Observa o oponente preocupado com sua saúde, sem festejar.

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

HABILIDADES: Prontidão 1, Intimidação 1, Perspicácia 3, Manha 1, Lábia 1, Sobrevivência 2, Condução 2, Arena 2, Estilos 3, Medicina 2, Linguas (Japones e Inglês) 2

TÉCNICAS: Soco 5, Apresamento 1, Bloqueio 4, Esportes 3, Foco 2

ANTECEDENTES: Sensei 2 (Ruslan Ramuda), Staff 2, Aliados 2, Contatos 2, Recursos 1

RENOME: Glória 4, Honra 3, Chi 1, Força de Vontade 7, Saúde 16

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
BLOQUEIO		+4 Absorção	8	-	-
APRESAMENTO		Apresamento	4	6	1
MOVIMENTO			7	-	6
JAB			6	9	3
STRONG			5	11	3
FIERCE			3	13	2
STRAIGHT			5	10	3
HOOK/CROSS			4	12	2
UPPER			2	14	2
PUNCH DEFENSE (1)		+4 absorção vs Socos	8	-	-
DEFLECTING PUNCH (1)		+4 Absorção + Soco	6	11	-
POWER UPPER CUT (1)		Derruba aérea	3	13	1
SMASH PUNCH (4)			3	15	-
DETERMINATION (8)	1 FDV	Ignora Dizzy	-	-	-
WHITE FANG (12)	1 FDV	2x, bloqueios só absorvem 1 soco	4	11/11	1
BOXING PUNCHES (4)		+3 socos básicos	-	-	--

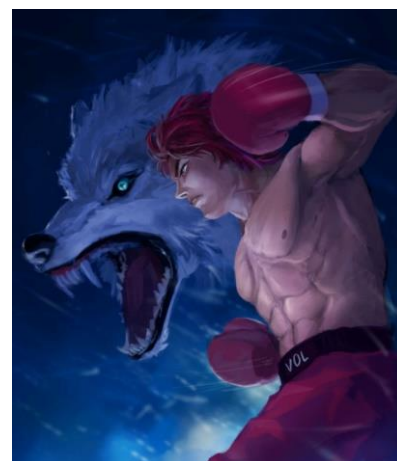
COMBO:

Strong para Hook (Dizzy)

Jab para Smash Punch (Dizzy)

Jab para Punch Defense para White Fang (Dizzy)

Deflecting Punch para White Fang (Dizzy)



EIJI “O LEÃO” DATE (163 xp)



JOGANDO COM DATE: determinado a percorrer grandes distâncias para atingir seus objetivos, a imagem ideal de um homem obstinado. No entanto, ele não está nem perto de ser estóico ou sério, e demonstrou expressar abertamente seu espírito caloroso e bem-humorado. Lutando, Date é técnico e metucioso, sob total controle de suas emoções e determinado a vencer segundo sua estratégia.

APARÊNCIA: homem de meia-idade com um corpo alto e bem construído e pele bronzeada, apesar de sua aposentadoria do boxe. Seu cabelo preto é curto e penteado, exceto por algumas mechas soltas. A cicatriz icônica na ponta do nariz chama a atenção, junto com sua sempre presente barba por fazer. Usa shorts brancos e negros, com detalhes vermelhos.

ESTILO: Boxe (Híbrido), **Escola:** Nadakai Boxing Gym, **CONCEITO:** Boxeador profissional.

ASSINATURA: Ergue os dois braços saltitando e sorrindo

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

HABILIDADES: Prontidão 1, Intimidação 2, Perspicácia 3, Manha 2, Lábia 2, Sobrevivência 1, Condução 2, Arena 3, Estilos 3, Medicina 2, Investigação 2

ANTECEDENTES: Staff 3, Aliados 3, Contatos 4, Recursos 3

TÉCNICAS: Soco 5, Bloqueio 4, Esportes 3, Foco 2

RENOME: Glória 6, Honra 4, Chi 4, Força de Vontade 9, Saúde 15

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
BLOQUEIO		+2 Absorção	9	-	-
APRESAMENTO		Apresamento	-	-	-
MOVIMENTO			8	-	6
JAB			6	8	3
STRONG			5	10	3
FIERCE			3	12	2
STRAIGHT			6	9	3
HOOK/CROSS			5	11	2
UPPER			3	13	2
PUNCH DEFENSE (1)		+4 absorção vs Socos	9	-	-
DEFLECTING PUNCH (1)		+4 Absorção + Soco	7	-	-
HEART PUNCH (2)		+2 para testar Dizzy	4	10	1
LUNGING PUNCH (2)		Ignora Bloqueio, Agachado	5	10	4
TOUGHSKIN (12)	1 CHI	+2 de absorção	-	-	-
BODY BLOW (8)		-1 para Absorção e Mov para oponente	4	10	1
DETERMINATION (8)	1 FDV	Ignora Dizzy	-	-	-
BOXING PUNCHES (4)		+3 socos básicos	-	-	-

COMBO:

Lunging Punch para Heart Punch

Jab para Deflecting Punch para Strong (Dizzy)

Body Blow + Hook (Dizzy)

Punch Defense para Heart Punch





RYUHEI “DRAGÃO DE NAGOYA” SAWAMURA (149 xp)

JOGANDO COM SAWAMURA: um boxeador sombrio e taciturno com um estilo de luta perverso e tendência a cometer faltas. Sawamura possui a atitude de um assassino frio, calculista e muitas vezes instável. . Sempre altamente cruel e antagonico, ele expressa abertamente sua sede de sangue e desejo de matar. Ele costuma cometer movimentos ilegais por pura malícia, mesmo quando está em vantagem em na luta

APARÊNCIA: apresenta uma aparência ameaçadora. Alto para um peso pena, com uma constituição magra, mas tonificada, com cabelo preto espetado e desgrenhado. Suas sobrancelhas são finas e

inclinadas para cima nas laterais, com os olhos quase sempre semicerrados em um olhar de tédio ou desgosto. Tende a usar shorts com tons azulados e detalhes em preto.

ESTILO: Boxe (Outfighter), **Escola:** Nagoya Oniyaritome Boxing Gym,

CONCEITO: Boxeador profissional.

ASSINATURA: Ergue os dois braços saltitando e sorrindo

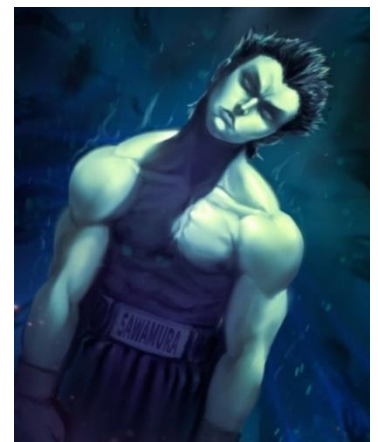
ATRIBUTOS: Força 4, Destreza 5, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 3

HABILIDADES: Prontidão 1, Intimidação 3, Perspicácia 3, Manha 2, Lábia 3, Condução 2, Sobrevivência 2, Arena 2, Estilos 2, Medicina 3, Investigação 1

ANTECEDENTES: Staff 2, Aliados 1, Contatos 1, Recursos 2

TÉCNICAS: Soco 4, Bloqueio 5, Esportes 2, Foco 1

RENOME: Glória 4, Honra 2, Chi 1, Força de Vontade 7, Saúde 16



Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
BLOQUEIO		+5 Absorção	9	-	0
APRESAMENTO		Apresamento	5	9	1
MOVIMENTO			8	-	6
JAB			6	7	3
STRONG			5	9	3
FIERCE			4	11	2
STRAIGHT			6	8	2
HOOK/CROSS			5	10	1
UPPER			3	12	1
PUNCH DEFENSE (1)		+4 absorção vs Soco	9	-	-
DEFLECTING PUNCH (1)		+5 Absorção + Soco	7	10	-
BOXING PUNCHES (1)		+3 socos básicos	-	-	-
FIST SWEEP (2)		Agachado, KD	4	10	0
JOLT COUNTER (12)	1 FDV	+2 Absorção + Soco	7	13	-
FLICKER (4)		Alcance 2 hexágonos	8	7	1
RABBIT PUNCH (8)		Ignora metade do vigor e do bloqueio	6	10	1

COMBO:

Deflecting Punch + Upper (Dizzy)

Punch Defense + Rabbit Punch

Flicker + Deflecting Punch + Fierce (Dizzy)

Flicker + Jolt Counter (Dizzy)



TAKUMA “ESTRELA VELOZ” SAEKI (142 xp)

JOGANDO COM SAEKI: Saei é essencialmente um trabalhador esforçado com paixão pelo boxe. Ele tem extrema confiança em suas pernas e sua velocidade no ringue. Ele se dá bem com os colegas de ginásio, bem como com os adversários no ringue, e exibe excelente espírito esportivo, independentemente do resultado da partida.

APARÊNCIA: Musculoso, mas com físico atlético e esguio. Tem um tom de pele relativamente escuro. Ele deixa o cabelo castanho escuro crescer na altura dos ombros, optando por amarrá-lo em um rabo de cavalo durante as lutas e treinamentos de boxe. Suas sobancelhas são finas e seus olhos são oblíquos com pupilas marrom-escuras/pretas. Luta usando shorts com textura de leopardo.

ESTILO: Boxe (Outfighter), **Escola:** Kawai Boxing Gym, **CONCEITO:** Boxeador profissional / Chef de cozinha.

ASSINATURA: Ergue os dois braços santitando e sorrindo

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

HABILIDADES: Prontidão 3, Intimidação 1, Perspicácia 2, Manha 2, Lábia 2, Furtividade 1, Segurança 1, Condução 3, Arena 1, Estilos 2, Medicina 2, Investigação 3

TÉCNICAS: Soco 5, Bloqueio 3, Esportes 4

ANTECEDENTES: Sensei 2, Staff 2, Aliados 1, Contatos 3, Recursos 1

RENOME: Glória 4, Honra 4, Chi 1, Força de Vontade 8, Saúde 14

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
BLOQUEIO		+3 Absorção	9	-	0
APRESAMENTO		Apresamento	5	9	1
MOVIMENTO			8	-	6
JAB			7	8	4
STRONG			5	10	4
FIERCE			4	12	3
STRAIGHT			5	9	4
HOOK/CROSS			4	11	3
UPPER			3	13	3
PUNCH DEFENSE (1)		+4 absorção vs Socos	9	-	-
DEFLECTING PUNCH (1)		+3 Absorção + Soco	7	10	0
SHOTGUN COMBINATION (2)		+1 Absorção, 2 Socos, Absorção falha para manobras agachadas e não-socos	5	8/8	2
ESQUIVES (4)	1 FDV	Evasiva, Abort	7	-	2
REKKA KEN (20)	1 FDV	+3 Vel. em socos básicos, Efeito combo Dizzy	-	-	-
BOXING PUNCHES (4)		+3 Socos básicos	-	-	-

COMBO:

Jab para Esquives para Hook (Dizzy)

Jab para Shotgun Combination para Jab





JIMMY “RASCUNHO” SISPHAR (143 xp)

JOGANDO COM SISPHAR: Ex-campeão tailandês de Muay Thai que migrou pro boxe. Sisphar é agressivo e luta buscando derrubar o oponente sem se preocupar com sua própria saúde. Chega a intimidar ativamente os oponentes e tenta desequilibra-los com golpes desleais (cabeçadas e *clinchs* sucessivos)

APARÊNCIA: O rosto de Jimmy é coberto de cicatrizes, resultado de seu estilo de luta agressivo e brutal e das cabeçadas que aplica em seus oponentes. Tem o cabelo na altura dos ombros, barba por fazer e um constituição física densa e musculosa. Luta com shorts amarelos com detalhes em preto.

ESTILO: Boxe (Não-ortodoxo), **Escola:** Professor particular, **CONCEITO:**

Boxeador profissional.

ASSINATURA: Ergue os dois braços santitando e sorrindo

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

HABILIDADES: Prontidão 2, Intimidação 3, Perspicácia 3, Manha 2, Lábia 1, Sobrevivência 2, Condução 3, Arena 2, Estilos 2, Medicina 1, Investigação 2

TÉCNICAS: Soco 5, Bloqueio 3, Esportes 4, Foco 2, Apresamento 2

ANTECEDENTES: Sensei 3, Staff 2, Aliados 3, Contatos 3, Recursos 1

RENOME: Glória 4, Honra 4, Chi 4, Força de Vontade 10, Saúde 16

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
BLOQUEIO		+3 Absorção	8	-	-
APRESAMENTO		Apresamento	-	-	-
MOVIMENTO			7	-	5
JAB			6	8	4
STRONG			5	10	4
FIERCE			3	12	3
STRAIGHT			5	9	4
HOOK/CROSS			4	11	3
UPPER			2	13	3
BODY BLOW (2)			3	10	2
BOXING PUNCHES (1)		+3 socos básicos	-	-	-
DETERMINATION (8)	1 FDV	Ignora Dizzy	-	-	-
SMASH PUNCH (1)			3	14	-
TOUGHSKIN (3)	1 CHI	+2 de absorção	-	-	-
CLINCH (4)		Apresamento, cancela manobra	6	6	1
HEADBUTT			4	12	2

COMBO:

Bloqueio + Smash Punch

Straight + Clinch + Upper (Dizzy)

Body Blow + Smash Punch





IWAO “GUERREIRO DE RYUKYU” SHUMABUKURO (148 xp)

JOGANDO COM SHUMABUKURO: Apesar de sua aparência rude e seu orgulho adamantino, Shimabukuro é um pescador educado e amigável. Seu amor pelo mar e o céu rivaliza sua paixão pelo Boxe.

APARÊNCIA: Shimabukuro é um homem de pele bronzeada, cabelo preto curto e bagunçado e uma pequena quantidade de pelos faciais e no peito. Embora baixinho, seu corpo é como uma fortaleza de aço, volumoso e musculoso. Ele tem um pescoço muito grosso e forte, o que o ajuda a levar socos poderosos sem ficar tonto. Sua aparência rude (como um pescador) às vezes faz as pessoas pensarem que ele é mais velho do que parece, apesar de ter apenas vinte e poucos anos

ESTILO: Boxe (Infighter), **Escola:** Okinawa Seaside Gym,

CONCEITO: Boxeador profissional/Pescador/Mergulhador

ASSINATURA: Ergue os dois braços saltitando e sorrindo

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

HABILIDADES: Prontidão 2, Intimidação 2, Perspicácia 3, Manha 2, Lábia 1, Direção 1, Sobrevivência 3, Condução 2, Arena 1, Estilos 1, Medicina 2, Investigação 2

TÉCNICAS: Soco 4, Bloqueio 4, Esportes 2, Foco 2

ANTECEDENTES: Sensei 2, Staff 2, Aliados 4, Contatos 1, Recursos 1

RENOME: Glória 3, Honra 5, Chi 5, Força de Vontade 7, Saúde 16



Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
BLOQUEIO		+4 Absorção	8	-	-
APRESAMENTO		Apresamento	-	-	-
MOVIMENTO			7	-	5
JAB			6	7	2
STRONG			5	9	2
FIERCE			3	11	1
STRAIGHT			5	8	2
HOOK/CROSS			4	10	1
UPPER			2	12	1
PUNCH DEFENSE (1)		+4 absorção vs Socos	8	-	-
DEFLECTING PUNCH (1)		+4 Absorção + Soco	6	9	-
TOUGHSKIN (3)	1 CHI	+2 de absorção	-	-	1
BOXING PUNCHES (4)		+3 socos básicos	-	-	1

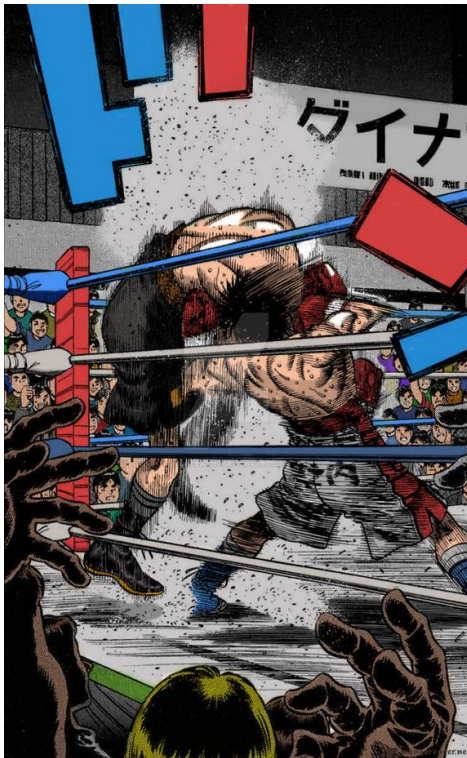
COMBO:

Jab para Deflecting punch (Dizzy)

Strong para Upper (Dizzy)

MANOBRAS

SOCOS



Custo: nenhum

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: -2

BODY BLOW (Hajime no Ippo, Date) (Felipe Vasconcellos)

Pré-requisitos: Soco 2

Pontos de poder: Boxing, Kickboxing 2; Outros 3

Descrição: Soco poderoso na lateral do abdome visando às vísceras, rins e fígado. Por interromper o ritmo regular dos órgãos internos (fígado, rins, baço e intestinos), o valor de um Body Blow está em sua preparação para um nocaute. Ao interromper o fluxo sanguíneo e a oxigenação adequada, as vítimas podem se sentir incapazes de se mover devido à falta de ar, às vezes a ponto de sentir fraqueza além da dor. Assim, um boxeador imobilizado por um Body Blow é vulnerável a novos ataques. Sozinhos estes golpes normalmente não nocauteiam o oponente, embora os lutadores fortes possam derrubar os oponentes com um deles. Uso repetitivo de Body Blow pode causar ruptura renal, costelas fraturadas, perfuração de órgãos internos por ossos da costela e sangramento interno.

Sistema: Use os modificadores abaixo. Se causar dano reduz a Absorção (Soak) em 1 e movimento (Move) em 1 para todas as manobras no turno seguinte.

BOXING PUNCHES (SF Dojo, modificado) (Felipe Vasconcellos)

Pré-requisitos: Soco 2

Pontos de poder: Boxe 1; Savate, Kickboxing, Muay Thai 2; Outros 3

Descrição: Enquanto deixam Indianos e Chineses debaterem onde foi o berço das artes marciais, Kalaripayattu ou Kung Fu Shaolin, pugilistas, em sua simplicidade milenar, refinavam sua arma: o soco. A evolução do código de regras do Boxe levou a criação de variações nas formas de socar. Alterando velocidade, peso, ângulo, posição e mobilidade possibilitam desenvolver estratégias complexas.

Sistema: Adiciona 3 manobras de soco; *Straight*, *Cross/Hook*, *Uppercut*; seu dano é baseado na Técnica Soco. Estas manobras são consideradas manobras básicas.

Nome	Velocidade	Dano	Movimento
Jab	+2	-1	+0
Straight	+1	+0	+0
Strong	+0	+1	+0
Cross / Hook	+0	+2	-1
Fierce	-1	+3	-1
Uppercut	-2	+4	-1

Custo: Nenhum

Velocidade: veja descrição acima

Dano: veja descrição acima

Movimento: veja descrição acima



DEMPSEY ROLL (Hajime no Ippo, Ippo) (Felipe Vasconcellos)

Pré-requisitos: Deflecting Punch, Soco 4

Pontos de poder: Boxe 4

Descrição: O lutador abaixa sua postura junto com seu centro de gravidade e começa a mover ritmada e vigorosamente seu corpo em um padrão semelhante ao aquele de um 8 lateral ou diagonal, o *weave*. Ele então dispara uma série de socos executados rapidamente de ambos os ângulos esquerdo e direito, enquanto continua balançando e movendo-se em 8. Como o Dempsey Roll é uma rajada de ganchos lançados com todo o peso do corpo do lutador atrás deles, poucos lutadores podem resistir a ele caso ele encaixe com sucesso. O principal fator da força do Dempsey Roll vem da mudança de peso e rotação completa das costas e quadris, permitindo que golpes poderosos sejam acertados nos pontos cegos do alvo.

Sistema: Duas rolagens de dano separadas e consecutivas. Se interromper o adversário, o lutador adiciona metade da Técnica de Bloqueio (arredondado para baixo) para absorção para qualquer ataque (exceto agachados/crouching ou chutes, para os quais não adiciona a técnica de Bloqueio).

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +2/+2

Movimento: Um

FLICKER (Hajime no Ippo, Ryo Mashiba) (Felipe Vasconcellos)

Pré-requisitos: Soco 3, Esportes 1

Pontos de poder: Boxe 2; Outros 3

Descrição: Treinar de forma quase inumana para que o golpe mais simples do Boxe ganhe ainda mais velocidade gerou o Flicker, o soco leve e veloz saído da postura Hitman. Parece pouco útil à primeira vista, um soco com tão pouco peso do corpo aplicado em sua execução, mas seu potencial é fantástico: Acertar

antes do oponente levantar a guarda. Esses socos de velocidade têm função de iniciar combinações ou encerrá-las, além de controlar a distância entre o lutador e adversário. Ryo Mashiba é um mestre em seu uso.

Sistema: Use os modificadores abaixo. O Flicker tem alcance de 2 hexágonos

Custo: nenhum

Velocidade: +3

Dano: -1

Movimento: Um

GAZELLE PUNCH (Hajime no Ippo, Ippo) (Felipe Vasconcellos)

Pré-requisitos: Soco 3, Esportes 2, Power Uppercut

Pontos de poder: Boxing 3, Outros 5

Descrição: Ele assume uma postura bem mais baixa que o comum, flexionando as pernas e trazendo o tórax pra frente, mantendo seu cotovelo esquerdo grudado no corpo em um ângulo fechado. Então libera toda a força do corpo (pernas, quadril, abdome, tórax e braços) de uma vez só, quase saltando. O alvo é claro: atingir seu adversário no queixo por baixo com toda força. Lutadores em geral usam o Gazelle Punch quando saem de bloqueio buscando pegar desprevenidos seus oponentes.

Sistema: O lutador, para todos os efeitos, aplica o golpe como se estivesse agachado (Couching) porem consegue atingir oponentes aéreos. Se causar dano também causa empurrão (Knockback) de 1 hexágono. Oponentes aéreos sofrem Knockdown se sofrerem dano, mas não sofrem empurrão.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +5

Movimento: -2



HEART PUNCH (revisado, soco, Hajime no Ippo, Date)

Pré-Requisitos: Soco 3, Foco 1

Pontos de Poder: Luta-Livre Nativo Americana, Wrestling, Sanbo 2; Forças Especiais, Boxe, Sumô 3; Kickboxing, Kung Fu 4.

Esse soco no coração foi desenvolvido para somente atordoar oponentes, deixando-os vulneráveis para um próximo impacto. Existem diversos tipos de golpes que visam atordoar o oponente: Um soco potente desferido na caixa torácica do oponente, um poderoso e sonoro tapa contra o peito ou abdome ou um golpe com a faca da mão ou os nós dos dedos na garganta. É uma manobra que muitos consideram como desleal e pode implicar em perda de Honra dependendo do lugar e situação. No boxe ele existe na forma de um Corkscrew Blow, soco com giro espiral do braço visando acertar o peito esquerdo ou o esterno.

Sistema: Heart Punch causa dano real. O dano é rolado normalmente e é somado 2 a este valor apenas para efeitos de atordoamento. Ex: Jack usa Heart Punch em seu adversário, rola 2 de dano. Seu adversário tem 2 de Vigor. 2 de dano de Jack não deixariam o adversário atordoado, mas como foi um Heart Punch o dano usado para checar o atordoamento foi 4 (2 do rolamento + 2 da manobra). Este efeito não é contabilizado em combos do tipo Dizzy.



Custo: nenhum.
Velocidade: -1
Dano: +1 (ver descrição)
Movimento: -1



LIVER SHOT (Hajime no Ippo, Date) (Felipe Vasconcellos/Ingo Muller)

Pré-requisitos: Body Blow, Soco 2

Pontos de Poder: Boxing 1; Kickboxing 2; Outros 3

Embora a cabeça seja o alvo primordial de quem tenta nocautear o oponente, são os golpes no tronco que minam a resistência do adversário - especialmente o fígado que, segundo pugilistas experientes, ao ser atingido com jeito dá a

impressão de que a mão do oponente está em brasas, rasgando pele e carne. Ciente desta fragilidade, alguns lutadores como Bas Rutten aprimoraram os golpes no fígado, acertando o oponente com precisão e violência. Uso repetitivo de Liver Shot pode causar ruptura hepática e/ou renal e sangramento interno.

Sistema: Use os modificadores abaixo. A vítima de Liver Shot soma apenas metade de seu Vigor (arredondado pra baixo) na Absorção (Soak) a menos que esteja executando uma técnica de Bloqueio destinada a se proteger de socos (Punch Defense ou Deflecting Punch). Caso ela use um bloqueio normal, ainda irá somar o Bloqueio, mas com metade de vigor.

Custo: Nenhum
Velocidade: +0
Dano: +1
Movimento: Um

RABBIT PUNCH (Hajime no Ippo, Anderson) (Felipe Vasconcellos)

Pré-Requisitos: Soco 3

Pontos de Poder: Boxe, Kickboxing 2; Outros 3

Descrição: Um golpe desleal na parte de trás da cabeça ou pescoço que pode danificar a medula espinhal. O usuário joga o punho na direção da cabeça do oponente e, em seguida, dobra o braço fazendo o punho de acertar na parte de trás do pescoço do oponente. Como o golpe acerta a base da cabeça, atingindo a medula espinhal, com alto risco de causar ferimentos perigosos e de difícil recuperação.



Sistema: Precisa entrar no Hexágono do oponente. O adversário calcula sua absorção para o Rabbit Punch com 1/2 (arredondado pra baixo) do Vigor. Este golpe ignora 1/2 (arredondado pra baixo) de qualquer bônus de bloqueio caso o oponente tenha interrompido o lutador com Bloqueio (ou similar). Este golpe é considerado desonroso em torneios e cada uso acarreta na perda de 1 de Honra temporário.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1
Dano: +1 (veja descrição acima)
Movimento: -1

SMASH FEST (Hajime no Ippo, Takeshi Sendo) (Felipe Vasconcellos)

Pré-requisitos: Soco 4, Smash Punch

Pontos de poder: Boxe 3

Descrição: O usuário assume uma posição em que os joelhos são um pouco dobrados e a parte superior do corpo é trazida para frente e para baixo, trazendo todo o seu centro de gravidade para o quadril. A partir daí, o usuário passa lançar ganchos, *smashes* ou *uppercuts* de um lado para o outro. A postura rebaixada permite que o usuário desloque o peso facilmente, adicionando força aos seus ataques.

Sistema: o lutador rola o dano para os três golpes, mas o alvo sofre apenas o dano dos dois golpes que obtiveram mais sucessos (assume-se que o terceiro errou o alvo). Os três socos têm modificador de dano +3.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +3/+3/+3

Movimento: Nenhum

SHOTGUN COMBINATION / ONE-TWO (Hajime no Ippo, Hayami) (Felipe Vasconcellos)

Pré-requisitos: Soco 2, Punch Defense

Pontos de poder: Boxe 2, Outros 4

Descrição: Uma sucessão rápida de *jabs* e diretos que são lançados de forma quase ininterrupta. Os golpes seguem alternando direita e esquerda com pequenas variações de ângulo, focando o rosto do adversário, mas sempre voltando velozmente para a defesa do rosto e cabeça do lutador. Boxeadores usam a Shotgun Combination ofensivamente e defensivamente,

Sistema: Duas rolagens de dano separadas e consecutivas. Se interromper o adversário, o lutador adiciona metade da Técnica de Bloqueio (arredondado para baixo) para absorção para qualquer ataque (exceto agachados/couching ou chutes, para os quais não adiciona a técnica de Bloqueio).

Custo: nenhum

Velocidade: +0

Dano: -1/-1

Movimento: -2

SMASH PUNCH / CHOPPING BLOW (Hajime no Ippo, Sendo/Mashiba) (Felipe Vasconcellos)

Pré-requisitos: Soco 3

Pontos de poder: Boxe 1; Outros 3

Descrição: O Smash Punch está naturalmente posicionado em ângulo entre um gancho e um *uppercut*. É lançado com quase a mesma trajetória de um *uppercut*, partindo da cintura e terminando na cabeça do adversário. A diferença é que o punho fica virado para o lado e o braço fica mais esticado na finalização, carregando a massa do corpo todo. O Chopping Blow vem da posição oposta do Smash Punch, o lutador usuário ergue seu punho para cima e atrás de si (*overhand*) e, em seguida, o lança para baixo com todo seu peso em direção ao oponente. As técnicas adicionam peso extra aos socos, fazendo parecer que o oponente está sendo atingido por um soco de uma classe de peso diferente. Ambas as técnicas possibilitam um ataque de um ângulo alto e inesperado, podendo pegar um adversário desprevenido.

Sistema: Use os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +5

Movimento: Nenhum



WHITE FANG (Hajime no Ippo, Volg) (Felipe Vasconcellos)

Pré-requisitos: Soco 4

Pontos de poder: Boxe 3; Outros 4

Descrição: A manobra é usada estritamente em situações de curta distância. O lutador dispara um *uppercut* na cabeça do oponente com o braço que está a frente e, em seguida, desfere um gancho de ângulo alto com o braço dominante. Deve-se enfatizar que praticamente não há atraso entre os dois socos. Rápido e quase imperceptível para os espectadores, a força e a devastação do crânio do White Fang podem desencadear danos cerebrais imensos capazes de encerrar a carreira de um

boxeador. É uma combinação que não pode ser bloqueada facilmente devido à sua rápida execução e da direção dos ataques, de cima e de baixo. A combinação é retratada como as presas de um lobo enquanto afundam em sua vítima.

Sistema: Causa dano duas vezes com os modificadores abaixo. Bloqueios só absorvem um dos dois Socos. Punch Defense é uma exceção, pois absorve ambos os Socos, mas sem o bônus de +4. Contra alvos agachados ou aéreos apenas um dos socos acerta.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +2 (veja descrição acima)

Movimento: Um

BLOQUEIO

JOLT COUNTER (Hajime no Itto, Miyata)
(Felipe Vasconcellos)

Pré-requisitos: Deflecting Punch, Soco 3

Pontos de poder: Boxing 2

Descrição: O usuário antecipa o soco de um oponente, então se posiciona onde pode evitar o golpe, agachando-se ligeiramente em preparação para o seguimento. No instante em que o soco do oponente foi desviado com um deslizamento de cabeça, o usuário avança para frente e acerta o rosto do oponente com um pesado *overhand* de direita. É extremamente poderoso que combina o movimento do adversário com o peso todo do lutador, mas perigoso, pois reduz a eficiência da defesa e impede combinações velozes.



Sistema: o lutador deve interromper uma manobra de Soco do oponente. O lutador terá -2 de Absorção em seu bloqueio básico e após Bloquear a Manobra do oponente, se não estiver atordoado, pode seguir com o dano do Jolt Counter. O bloqueio da manobra é útil apenas contra um soco; se o oponente usa qualquer outra Técnica, o lutador não ganha nenhum bônus de bloqueio para seu total de Absorção (mas ainda pode atingir o oponente com o seu contra-ataque). O lutador não ganha +2 de Velocidade no próximo turno ao usar o Jolt Counter.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +2

Dano: +5

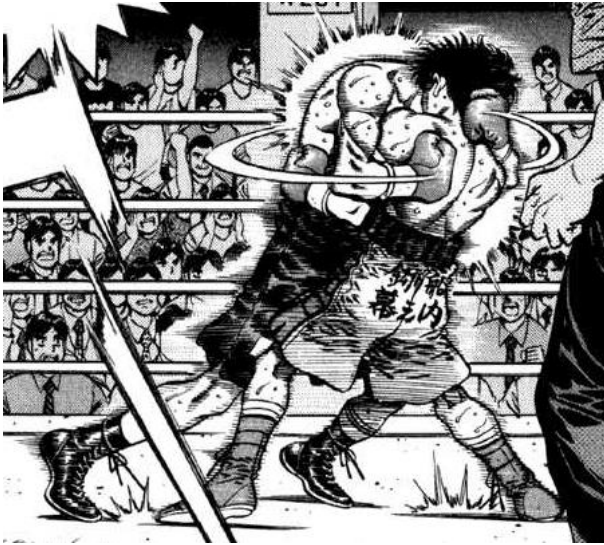
Movimento: Nenhum

APRESAMENTO

CLINCH (apresamento veloz de neutralização) (Felipe Vasconcellos)

Pré-requisitos: Apresamento 1

Pontos de poder: Qualquer Estilo 1



Descrição: Clinch é uma forma grosseira de agarrar e neutralizar momentaneamente o adversário impossibilitando que socos, apresamentos e outros golpes empregados. Nessa situação, o lutador tenta segurar ou "atar" as mãos do oponente para que ele não consiga lançar ganchos e *uppercuts*, e fica tão grudado no oponente que este não consegue usar nem mesmo joelhadas. Para executar um Clinch, o lutador passa as duas mãos ao redor dos ombros do oponente, aplicando pressão com os antebraços para empurrar os braços do oponente com força contra seu próprio corpo. A proximidade e o esforço do lutador impedem que chutes e outras manobras do oponente sejam realizados.

Sistema: Apresamento e, como os outros apresamentos, o lutador deve invadir o hexágono do adversário. O lutador rola Força + Apresamento como dano, mas nenhum ferimento efetivo é causado. Se o lutador interrompeu e “causou dano”, o oponente perde sua manobra como se tivesse sido derrubado, entretanto sem as penalidades associadas. Se o lutador cancelou a manobra do outro lutador ele ganha +1 em manobras de Apresamento no próximo turno.

Custo: Nenhum

Velocidade: +2

Dano: Nenhum (Força + Apresamento, apenas rolar para acertar)

Movimento: Um

ESPORTES

ESQUIVES (revisado)

Pré-Requisitos: Esportes 2

Pontos de Poder: Todos os Estilos 1

Uma técnica de evasão muito similar a certos movimentos de Aikido. O lutador simplesmente dá um passo para o lado para fora do ataque, Salvando seu corpo da linha de ataque. A sobrevivência no Boxe e 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. Essa manobra pode ser usada para se esquivar de projéteis, entretanto um teste deve ser feito (veja “esquivando de projéteis” na Manobra Especial Jump)

Esquives é uma manobra de Interrupção (Abort)

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: Dois



FOCO

DETERMINATION / DRIVE (Lutar inconsciente, Hajime no Ippo) (Felipe Vasconcellos)

Pré-requisitos: Foco 2, Vigor 4

Pontos de poder: Boxe, Muay Thai 2; Outros 3

Descrição: Certos lutadores, em especial Boxeadores, conseguem trocar golpes mesmo perdendo a consciência, e alguns adversários podem jurar que o fazem mesmo inconscientes. Vários caminhos podem levar a esse feito notável: instinto primitivo, pura determinação, memória muscular, reflexos treinados e/ou descargas de adrenalina.

Sistema: O lutador pode jogar sua manobra escolhida no turno que foi atordado (Dizzy) gastando 1 ponto de Força de Vontade. O gasto de ponto de Força de Vontade é reativo e deve ocorrer imediatamente no momento que o dano do adversário causa o atordoamento. Esta manobra não afeta o turno perdido por atordoamento seguido aquele em que o dano foi recebido.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: veja descrição acima

Dano: veja descrição acima

Movimento: veja descrição acima

