

STREET FIGHTER RPG



ATENÇÃO:

Esta é uma versão não oficial, adaptada de forma amadora ao português do Brasil, rediagramada, com imagens pegadas da internet, muitas vezes alteradas e de nenhuma forma endossada ou aprovada pela Capcom ou quaisquer outras partes envolvidas. Ela visa suprir a falta de suplementos para este fantástico jogo, feita de fã para fãs.



www.sfrpg.com.br/shotokan/menu.htm



www.drakontinosrpg.blogspot.com

Créditos nacionais:

Tradução e adaptação do game: Arnaldo Ferrão, Eric Souza e Felipe Vasconcellos.

Todos os personagens e locais aqui citados são marcas registradas de Sega e Capcom Ltd.

O enredo do jogo é diretamente baseado na série de jogos Virtual Fighter, de 1993 à 2006.

Todas as informações utilizadas para criação deste artigo foram retiradas de: Street Fighter RPG – 20 anos, Tempo de Glórias, Guia do Circuito, revistas Punho do Guerreiro e artigos/imagens de internet.

Vamos começa com a seguinte pergunta:

O que são os **Jogos de Luta 3D**?

Os **JOGOS DE LUTA 3D** em Street Fighter RPG foi criado para emular Street Fighter, funcionando muito bem para outros jogos de luta 2D, como King of Fighters, Mortal Kombat, Samurai Shodown e outros. Utilizando apenas o livro básico já é possível emular esses jogos. Se for buscado maior detalhismo, é possível complementar com alguns dos suplementos, ou ainda modificar algumas regras.

Com jogo de luta 3D, funciona da mesma forma. A movimentação de Street Fighter e o funcionamento dos combates, assim como a dinâmica das builds e dos estilos de luta, simula combates de jogos de luta, filmes de artes marciais e até campeonatos de MMA. Existem detalhes, porém, que são ligeiramente diferentes em jogos de luta 3D. Aqui traremos dicas de como emulá-los em SFRPG.

MANOBRAS BÁSICAS EM SFRPG

Existem 9 manobras básicas: 3 socos, 3 chutes, Bloqueio básico, Movimento e Apresamento básico. Sendo 8 delas comuns nos jogos de Street Fighter, e o Apresamento básico é para apresadores poderem utilizar sua Técnica mesmo que não possuam Manobras Especiais.

Outros jogos de luta costumam ter 2 socos e 2 chutes, mas possuem também movimentos de comando, com dois botões, em meio a combos, dentre outras situações que evocam novos socos e chutes. Assim, é interessante manter os 3 socos e chutes básicos de SFRPG em outros contextos.

Na experiência de jogos de luta 3D (ou para qualquer outro tipo de campanha que queira trazer essas novas características), é

interessante uma nova manobra básica: Esquiva*.

*Ver “Novas Manobras”.

=> JUMP

O Jump é cinematográfico em SFRPG, representando os saltos incríveis de jogos de luta 2D, que são semelhantes a saltos de animes e de filmes de wuxia (artes marciais fantásticas).

Em jogos 3D, o salto é mais próximo da realidade. Não é preciso realizar grandes mudanças mecânicas para isso, apenas considere que o Jump não é uma Manobra de Interrupção (Abort Maneuver). A Manobra Básica Esquiva cumpre esse papel, e o Jump surge como uma ação planejada e realizada com tempo. Outra modificação é que o Jump passa a ter um modificador de Velocidade +2, em vez de +3.

Em cenário de jogos de luta 3D, o lutador se esquiva de objetos e projéteis com a Esquiva, não com um salto, que é mais comum em animes e filmes wuxia. Não é preciso realizar grandes mudanças mecânicas para isso, apenas considere que o Jump não é uma Manobra de Interrupção (Abort Maneuver). A Manobra Básica Esquiva cumpre esse papel, e o Jump surge como uma ação planejada e realizada com tempo.

MANOBRAS PROIBIDAS

Jogos de luta 2D são mais próximos de animes e animações, com rajadas de energia, saltos gigantescos e outros efeitos exagerados.

Nos jogos de luta 3D, ainda há espaço para fantasia, mas os combates são mais próximos de filmes de artes marciais. Assim, devem ser proibidos todos os poderes com efeitos externos (como Fireball, Sonic Boom, Thunderclap, Acid Breath, Extendible Limbs ou até mesmo Shockwave, dentre outros). Manobras físicas fantasiosas, como Whirlwind Kick, Flash Kick e Dragon Punch, ainda podem ser utilizadas normalmente. Poderes internos, como San He, Toughskin e Regeneration, também não estão proibidos. Existem algumas manobras em uma faixa cinzenta, como Stunning Shout, Psychokinetic Channeling, Dim Mak, Psychic Vise e Chi Kung Healing. Um kiai poderoso que amedronta os oponentes é condizente com um universo menos fantástico

ou golpes com poderes internos reforçando sua potência ou poderes mentais obscuros que desmoralizam o oponente, e mesmo ambos sendo poderes externos, continuariam disponíveis aos Street Fighters.

ENREDO

Uma vez na era de Shōwa, o extinto exército japonês pretendia se aproximar de Henry Pu-yi, o último imperador da Dinastia Ching em seu esforço para obter vantagens. No entanto, eles foram derrotados pelos guardas imperiais que utilizaram a arte marcial chamada "Hakkyoku-ken". Mais tarde, foi dito que o exército japonês plagiou os mistérios de "Hakkyoku-ken" para criar os soldados de infantaria mais fortes e, com base nessa arte, complementou a arte marcial definitiva.

Aproximadamente meio século se passou, e agora, um jovem chamado Akira Yuki viaja ao redor do mundo para testar suas habilidades nas artes marciais. O Torneio Mundial de Lutas Mistas está prestes a começar, e lutadores de todo o mundo, dependendo unicamente de sua força física, se envolvem neste torneio para determinar o lutador número 1 do mundo. Por trás do torneio, entretanto, existe uma intriga projetada por um sindicato maligno.

O SINDICATO

Julgamento 6, ou J6 para abreviar, é uma organização misteriosa composta por seis executivos de corporações globais, cada um com o nome dos Arcanos Maiores do Tarot e desempenhando uma função diferente dentro da empresa. Juntos, eles exercem enorme influência em áreas que vão do desenvolvimento de armas à política internacional. O objetivo de J6 é completar sua forma sutil de dominação mundial. Eles são patrocinadores de todos os Torneios Mundiais de Lutas Mistas.

Os seis executivos são conhecidos como:

- => **Julgamento**, é o principal antagonista da série que lidera e comanda a organização;
- => **Diabo**, é responsável por criar armas convencionais, centrando-se no Projeto Dural para reunir as habilidades de luta de cada personagem;
- => **Roda da Fortuna**, lida com assuntos políticos globais;
- => **Lua**, é responsável pela atividade terrorista e financiamento militar;
- => **Torre**, faz uma visão geral da organização em sua totalidade;
- => **Morte**, cria armas nucleares, químicas e biológicas que podem iniciar guerras;

Eles atraem os lutadores mais fortes do mundo com a esperança de eliminá-los. Desde o IV Torneio Mundial de Lutas Mistas, os assassinos do J6 (Goh Hinogami e Jean Kujo) passam a competir no torneio.

O J6 também coleta dados dos participantes concorrentes para construir sua própria super-armas androide, Dural, que parece precisar de um hospedeiro feminino para tomar forma. As razões para isso nunca foram explicadas. J6 conseguiu sequestrar Sarah Bryant, Tsukikage (a mãe de Kage-Maru) e Vanessa Lewis com sucesso. A partir do V Torneio Mundial de Lutas Mistas, J6 passou a ficar de olho em Sarah Bryant mais uma vez.

Em Virtua Fighter, a Julgamento 6 pode ser comparada a outras corporações do mal como a Shadaloo, SIN e Illuminati da série Street Fighter; e Mishima Zaibatsu e G Corporation da série Tekken.



Envolvimento de J6 com Tsukikage

Vários anos antes do “I Torneio Mundial de Lutas Mistas”, a misteriosa corporação J6 estava de olho nos maiores lutadores do mundo, mas apenas um realmente chamou sua atenção. Seu nome era Tsukikage, o oitavo Kage-Maru, e a mãe do atual Kage-Maru. J6 então sequestrou Tsukikage dentro da vila de Hagakure e usou sua habilidade de luta exemplar e corpo resiliente, como um protótipo para seu aterrorizante projeto Dural. Armandando seu corpo com vários aprimoramentos cibernéticos e lavagem cerebral, ela se tornou uma ciborgue. Alguns anos depois, J6 voltou e destruiu a aldeia e matou todos nela, incluindo o nono Kage-Maru (o pai do atual Kage-Maru).

Desde então, o décimo e atual Kage-Maru tenta recuperar Tsukikage e restaurá-la ao que era antes, além de conseguir vencer o “II Torneio Mundial de Lutas Mistas.” No entanto, seu corpo, agora dependente de tecnologia, precisava de peças Dural para mantê-la viva. Após um ano pacífico passado com seu filho, Tsukikage foi acometida por uma doença rara. Uma conexão com a transformação Dural permanece na mente dela. Depois de vencer o “III Torneio Mundial de Lutas Mistas”, Kage aplica as partes de Dural em Tsukikage, mas em vez de curá-la, ela se tornou ainda menos humana do que antes e se transformou novamente em Dural.

Dural interrompe a luta final do “IV Torneio Mundial de Lutas Mistas” entre Kage-Maru e Shun Di. Kage-Maru, resolve matar sua mãe para acabar com seu sofrimento, e rapidamente a cortou em duas. No entanto, esta não era Tsukikage, mas outra Dural. Sem que Kage-Maru saiba, Tsukikage ainda está em cativeiro pelo J6.

Envolvimento de J6 com os Bryants

J6 parece ter ódio pela família Bryant e torturou os irmãos Jacky e Sarah. Eles foram os responsáveis pelo acidente de Jacky na corrida da Indianápolis 500, sequestraram e fizeram uma lavagem cerebral em Sarah enquanto ela investigava o incidente. Depois de descobrir que Jacky ainda estava vivo, J6 decide enviar Sarah para eliminá-lo, sem sucesso.

Um ano depois, Jacky entrou no “II Torneio Mundial de Lutas Mistas” e resgatou Sarah com sucesso. No entanto, sua tentativa de libertar a irmã da lavagem cerebral, levou a uma perda completa de sua memória. Sarah,

sentindo-se desconfortável por morar com um irmão que ela não conhecia mais, decide se mudar para um apartamento em Nova York. Através de treinamento, ela deveria recuperar pedaços de sua memória, assim ela decide ir para o “III Torneio Mundial de Lutas Mistas”, na esperança de que o combate prolongado restaurasse totalmente sua memória. Para proteger sua irmã, Jacky também entra no torneio.

Jacky e Sarah deixaram o “III Torneio Mundial de Lutas Mistas”, novamente reunidos como irmão e irmã depois que Sarah recuperou totalmente suas memórias. Com Sarah de volta e Jacky mais uma vez se concentrando em sua carreira de piloto, a vida parecia voltar ao normal para a família Bryant. A felicidade deles, no entanto, durou pouco, quando Jacky foi chantageado para entrar no “IV Torneio Mundial de Lutas Mistas” depois que J6 ameaçou matar todos e quaisquer membros potenciais de sua equipe de corrida. Isso irritou não apenas Jacky, mas também Sarah, porque ela sabia que J6 ainda não tinha acabado com ela. Determinados a acabarem com o Sindicato responsável pelos atos horríveis para sua família, Jacky e Sarah entram no torneio como um time de irmãos de artes marciais.

PERSONAGENS PRINCIPAIS

AKIRA YUKI



História: Bajíquán é uma das principais artes marciais chinesas. Durante a Segunda Guerra Mundial, o exército japonês desenvolveu suas próprias técnicas para melhorar a habilidade de combate de sua infantaria. Akira Yuki é neto do homem que desenvolveu essas técnicas. Akira atua como instrutor assistente no Yuki Budokan (o dojo de sua família) e é conhecido por ser de sangue quente e impulsivo por natureza. Ele também pode ser ingênuo e intemperante. Depois de completar seu treinamento sob a tutela de seu avô, ele partiu em uma missão para testar suas habilidades. Dois anos depois, quando soube do I Torneio Mundial de Lutas Mistas, decidiu entrar e testar suas habilidades.

Personalidade: Em vez de apenas buscar vitórias, Akira entra no torneio para aprimorar ainda mais suas técnicas de Bājíquán e entender o que significa "luta verdadeira". Ele era um amigo de infância de Aoi Umenokoji. Além disso, ele teve rivalidades ferozes com diversos e, especialmente, Kage-Maru. Ele também é amigo e rival de Wolf Hawkfield.

Terra Natal: Japão

Idade: 25 anos

Estilo: Bajíquán (Karate Shotokan)

Escola: Dojo Tradicional Yuki Budokan

Conceito: Instrutor de Bajiquan

Assinatura: Mesura honrosa formal.

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

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 3, Perspicácia 3, Manha 1, Lábria 2; Luta as cegas 3, Liderança 4, Condução 1, Segurança 1, Sobrevivência 2, Furtividade 1; Investigação 2, Arena 3, Mistérios 2, Estilos 4

Antecedentes: Contatos 3, Aliados 1, Fama 3, Arena 3, Sensei 5 (seu avô)

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

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Throw, Power Uppercut, Double Hit Punch, Jumping Shoulder Butt, Lunging Punch, Backroll Throw, Elbow Smash, Flying Knee Thrust, Double Dread Kick, Foot Sweep, Punch Defense, Stunning Shout

Combos: Double Hit Punch para Jumping Shoulder Butt (Dizzy); Bloqueio para Back Roll Throw, Lunging Punch para Fierce para Fierce (Dizzy), Flying Knee Thrust para Double Dread Kick para Foot Sweep.

Renome: Glória 5, Honra 6; Chi 4, Força de Vontade 10, Saúde 20

Posto (7) = 30 lutas: 25 Vitórias (19 KO), 2 Empates, 3 Derrotas

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	9	4	-
Strong	5	11	4	-
Fierce	4	13	3	-
Short	6	10	4	-
Forward	5	12	3	-
Roundhouse	3	14	3	-
Bloqueio	9	-	-	-
Movimento	8	-	7	-
Apresamento	5	9	um	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	8	-	4	-
Kippup	-	-	-	-
Throw	3	11	um	-
Stunning Shout	6	-	2	-1 Chi
Punch Defense	9	-	-	-
Foot Sweep	3	13	2	-
Backroll Throw	4	13	um	-
Lunging Punch	5	11	5	-
Elbow Smash	7	12	6	-
Double Dread Kick	3	11/14	5	-1 FV
Power Uppercut	4	13	um	-
Flying Knee Thrust	6	12	5	-1 FV
Jumping Shoulder Butt	5	12	3	-
Double Hit Punch	4	10	3	-

AOI UMENOKOJI

História: Aoi é a filha mais velha do dono de um dojo de Aikijujutsu em Kyoto. Seu pai e o pai de Akira Yuki são velhos amigos. Quando crianças, ela e Akira lutavam um contra o outro. Depois de vê-lo vencer o Torneio, ela resolve entrar e provar suas habilidades de luta.

Percebendo o mundo pequeno em que ela se encontrava, depois de perder na primeira rodada do III Torneio para Brad Burns, Aoi voltou a treinar. Voltando para casa, ela se esforçou não apenas para aprender Aikido, mas também para aprimorar seus conhecimentos em outras artes marciais. Seu estudo permitiu que ela contra-atacasse com mais eficácia, além de aumentar seu repertório. Ela agora está ansiosa para entrar no próximo torneio.

O IV Torneio Mundial de Lutas Mistas deixou Aoi com nada além de raiva e frustração. Embora seu treinamento tenha sido minucioso, sua concentração foi afetada pelas falas de Brad Burns, novamente seu oponente, antes da partida. Seu rival superconfiante não parou por aí, ele flertou com todas as mulheres no Torneio e isso a irritou.

Ela resolveu treinar com mais afinco para o V Torneio e mal podia esperar para enfrentar Brad Burns mais uma vez. Quando seu convite chegou, ela aceitou imediatamente.

Idade: 23 anos

Terra Natal: Kyoto, Japão

Estilo: Aikido

Escola: Dojo Familiar

Conceito: Futura Mestra de Aikijujutsu

Assinatura: Movimentos de "Bon dori" (dança japonesa).

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

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 1, Perspicácia 5, Manha 1, Lábria 3; Luta as cegas 3, Liderança 1, Condução 1, Sobrevivência 1, Furtividade 1; Investigação 4, Medicina 4, Arena 3, Mistérios 2, Estilos 4

Antecedentes: Recursos 3, Sensei 4, Contatos 2, Arena 3

Técnicas: Soco 4, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 4, Foco 0



Manobras Especiais: Jump, Throw, Foot Sweep, Punch Defense, Kick Defense, Grappling Defense, Wrist Lock, Pin, Backroll Throw, Push, Dislocate Limb, Kippup, Breakfall, Aiki Throw

Combos: Esquiva para Dislocate Limb para Backroll Throw (Dizzy); Kick Defense para Wrist Lock para Push; Punch Defense para Wrist Lock para Push; Esquiva para Aiki Throw para Wrist Lock (Dizzy); Block para Throw para Backroll Throw.

Renome: Glória 6, Honra 3; Chi 4, Força de Vontade 8, Saúde 20

Posto (7) = 30 lutas: 23 Vitórias (18 KO), 3 Empates, 4 Derrotas

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	8	7	4	-
Strong	6	9	4	-
Fierce	5	11	3	-
Short	7	7	4	-
Forward	6	9	3	-
Roundhouse	4	11	3	-
Bloqueio	10	-	-	-
Movimento	9	-	7	-
Apresamento	6	9	um	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	9	-	4	-
Throw	4	11	um	-
*Aiki Throw	8	11	-/um	-1 FV
Breakfall	-	-	-	-
Kippup	-	-	-	-
Dislocate Limb	5	10	5	-
Push	3	4	-	-1 Chi
Backroll Throw	5	13	um	-
Pin	5	11/9	5/-	-1 FV
Wrist Lock	6	9	dois	-
Grappling Defense	10	10	3	-
Kick Defense	10	-	-	-
Punch Defense	10	-	-	-
Foot Sweep	4	10	2	-

* Veja "Novas Manobras".

BRAD BURNS

História: Um novo lutador de kickboxing, Brad Burns, está ganhando fama por ter muitas vitórias sucessivas. Por causa de sua boa aparência, ele tem muitas fãs mulheres. Além do mais, ele gosta de sair com essas garotas à noite após suas batalhas e apresenta uma personalidade encantadora.

Rapidamente ele se torna campeão invicto de kickboxing, não havia mais ninguém em sua região com quem lutar, então ele começou a procurar por novos desafios. Mais ou menos nessa época, uma mulher contou a ele sobre o "IV Torneio Mundial de Lutas Mistas". Assim, ele rapidamente resolveu que participaria do torneio.

Personalidade: No ringue sua atitude é o oposto de seu eu social, e ele subjuga os oponentes com golpes poderosos.

Idade: 22 anos

Terra Natal: Itália

Estilo: Kickboxing

Escola: Professor Particular

Conceito: Lutador Profissional

Assinatura: Joelhada no ar

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

Habilidades: Prontidão 1, Intimidação 4, Perspicácia 1, Manha 1, Lábria 4; Luta as cegas 3, Liderança 1, Condução 3, Segurança 2, Sobrevivência 1, Furtividade 2; Investigação 2, Computador 2, Arena 2, Mistérios 1, Estilos 2, Linguística 2

Antecedentes: Contatos 3, Aliados 1, Recursos 3, Arena 1

Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4. Foco 0

Manobras Especiais: Jump, Throw, Elbow Smash, Ducking Fierce, Punch Defense, Double Hit Knee, Power Uppercut, Knee Basher, Tiger Knee, Wounded Knee, Foot Sweep



Combos: Punch Defense para Elbow Smash para Elbow Smash (Dizzy); Esquiva para Tiger Knee; Wounded Knee para Double Hit Knee para Roundhouse (Dizzy), Esquiva para Jab para Dunking Fierce (Dizzy); Punch Defense para Strong para Knee Basher

Renome: Glória 6, Honra 4; Chi 2, Força de Vontade 10, Saúde 20

Posto (7) = 30 lutas: 24 Vitórias (18 KO), 4 Empates, 2 Derrotas

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	9	4	-
Strong	5	11	4	-
Fierce	4	13	3	-
Short	6	9	4	-
Forward	5	11	3	-
Roundhouse	3	13	3	-
Bloqueio	9	-	-	-
Movimento	8	-	7	-
Apresamento	5	8	um	-
Esquiva	7	-	dois	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	8	-	4	-
Throw	3	10	um	-
Foot Sweep	3	12	2	-
Wounded Knee	3	12	3	-
Tiger Knee	8	11	4	-2 FV
Knee Basher	4	13	um	-
Power Uppercut	4	13	um	-
Double Hit Knee	5	9	2	-
Punch Defense	9	-	-	-
Ducking Fierce	4	14	-	-
Elbow Smash	7	12	um	-

EILEEN

História: Ela é uma admiradora de Pai Chan, e sua razão para entrar no V Torneio Mundial de Lutas Mistas é encontrá-la e conhecê-la cara a cara, depois de ter a chance de vê-la em uma demonstração de artes marciais.

Depois de perder os pais quando ainda era um bebê, ela foi criada por seu avô - um mestre de artes marciais "Kou-Ken" da China. Além do treinamento de seu avô, ela aperfeiçoou suas habilidades com uma trupe de ópera de Pequim.

Um dia, ela viu uma demonstração de artes marciais de Pai Chan e ficou maravilhada e cativada pela beleza e graça de seus movimentos.

Personalidade: Eileen não pensa em mais nada além de encontrar uma maneira de se aproximar de Pai. Para este fim, ela entra no V Torneio Mundial de Lutas Mistas para encontrar Pai.

Idade: 17 anos

Terra Natal: China

Estilo: Kung Fu Estilo do Macaco

Escola: Ópera de Pequim

Conceito: Artista de circo e teatro

Assinatura: saltita feliz gritando

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

Habilidades: Prontidão 1, Intimidação 1, Perspicácia 2, Manha 2, Lábria 4; Luta as cegas 2, Condução 1, Segurança 1, Sobrevivência 2, Furtividade 3; Investigação 1, Computador 2, Arena 2, Linguística 1, Estilos 2

Antecedentes: Contatos 4, Aliados 1 (Pai Chan), Recursos 3

Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 0



Manobras Especiais: Jump, Throw, Kippup, Backflip, Monkey Grab Punch, Drunken Monkey Roll, Dunking Fierce, Foot Sweep, Dragon Punch, Power Uppercut, Butterfly Kick, Flying Heel Stomp, Brain Cracker, Kick Throw

Combos: Jab para Fierce para Dragon Punch (Dizzy); Esquiva para Butterfly Kick para Kick Throw; Block para Kick Throw para Flying Heel Stomp; Jab para Dunking Fierce para Brain Cracker (Dizzy); Flying Heel Stomp para Drunken Monkey Roll para Flying Heel Stomp (Dizzy).

Renome: Glória 6, Honra 3; Chi 4, Força de Vontade 9, Saúde 20

Posto (7) = 30 lutas: 19 Vitórias (14 KO), 5 Empates, 6 Derrotas

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	8	4	-
Strong	5	10	4	-
Fierce	4	12	3	-
Short	6	8	4	-
Forward	5	10	3	-
Roundhouse	3	12	3	-
Bloqueio	9	-	-	-
Movimento	8	-	7	-
Apresamento	5	8	um	-
Esquiva	7	-	dois	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	8	-	4	-
Throw	3	10	um	-
Kick Throw	4	11	4	-
Brain Cracker	5	11	um	-
Flying Heel Stomp	5	9	6	-1 FV
Butterfly Kick	4	9	dois	-
Power Uppercut	4	12	um	-
Dragon Punch	5	15	2	-1 FV
Foot Sweep	3	11	2	-
Dunking Fierce	4	13	-	-
Drunken Monkey Roll	8	-	7	-
Monkey Grab Punch	3	10	4	-
Backflip	8	-	6	-1 FV
Kippup	-	-	-	-

EL BLAZE



História: Com um estilo de luta extremamente rápido, Lucha Libre, sua reputação se espalhou mundialmente - finalmente chegando ao J6. Eles ficaram impressionados com a maneira como ele derrotou seus oponentes na divisão dos meios-pesados.

Enquanto observava Wolf dominar a divisão dos pesos pesados, Blaze se remoía de inveja e ciúme. Ele sabia que a única maneira de combater esses sentimentos era provando ser o melhor lutador do mundo, então ele rapidamente se inscreveu para o V Torneio Mundial de Lutas Mistas.

Personalidade: Cabeça quente e irreverente, El Blaze é um competidor duro e está disposto a fazer de tudo no ringue para vencer, até humilhar seus oponentes.

Idade: 32 anos

Terra Natal: México

Estilo: Ninjitsu Espanhol

Escola: Academia Familiar

Conceito: Lutador Profissional

Assinatura: Ginga de um lado para outro.

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

Habilidades: Prontidão 1, Intimidação 4, Perspicácia 4, Manha 3, Lábria 2; Luta as Cegas 1, Liderança 2, Condução 2, Segurança 4, Sobrevivência 1, Furtividade 1; Investigação 1, Linguística 2, Arena 2, Investigação 2, Estilos 1

Antecedentes: Contatos 2, Aliados 1, Apoio 1 (sua vila), Arena 1, Fama 3

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 3, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 2

Manobras Especiais: Jump, Throw, Light Feet, Kippup, Suplex, Drunken Monkey Roll, Backflip Kick, Air Smash, Foot Sweep, Choke Throw, Thigh Press, Pile Driver, Wall Spring, Pin, Back Breaker, Improved Pin, Musical Accompaniment.

Combos: Drunken Monkey Roll para Wall Spring Jump Roundhouse, Esquiva para Choke Throw para Improved Pin; Jab para Thigh Press para Air Smash (Dizzy); Forward para Pile Driver para Air Smash (Dizzy); Esquiva para Improved Pin.

Renome: Glória 6, Honra 3; Chi 1, Força de Vontade 10, Saúde 20

Posto (7) = 30 lutas: 23 Vitórias (17 KO), 3 Empates, 4 Derrotas

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	8	6	6	-
Strong	6	8	6	-
Fierce	5	10	5	-
Short	7	8	6	-
Forward	6	10	5	-
Roundhouse	4	12	5	-
Bloqueio	10	-	-	-
Movimento	9	-	9	-
Apresamento	6	9	um	-
Esquiva				

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	9	-	6	-
Throw	4	11	um	-
Improved Pin	6	11/10	7/ dois	-1 FV
Pin	5	11/9	7/-	-1 FV
Back Breaker	5	12	um	-
Wall Spring	8	-	6/8	-
Pile Driver	4	13	um	-
Thigh Press	5	13	um	-
Choke Throw	5	11	6	-
Foot Sweep	4	11	4	-
Air Smash	5	13	5	-
Backflip Kick	6	10	dois	-
Drunken Monkey Roll	9	-	9	-
Suplex	6	11	um	-
Kippup	-	-	-	-
Light Feet	-	-	-	-
Musical Accompaniment	-	-	-	-

GOH HINOAMI



História: J6 é uma organização do mal, portanto, houve momentos em que um informante de dentro pretende expô-los.

Mas, dentro de J6 existe um braço cujo especialista está exterminando esses traidores.

Lá, meninos e meninas órfãos são capturados e treinados como assassinos perfeitos; além disso, múltiplas forças assassinas foram formadas dessa maneira.

Servindo sob seu comandante está um jovem asiático - Goh Hinogami.

Seu pai era um especialista em judô escolhido para ir às Olimpíadas, mas um amigo ciumento, cujas aspirações profissionais não tiveram sucesso, o assassinou, e Goh ficou órfão.

Logo depois, a Organização o encontrou e o treinou nas artes do assassinato.

As ordens vieram do alto escalão do J6, era para ele se infiltrar no IV Torneio Mundial de Lutas Mistas e eliminar vários lutadores, mas ele falhou completamente nesta missão.

Enquanto ele tentava explicar a seus superiores que a interrupção de Dural havia

arruinado seus planos, eles não esconderam sua decepção com ele.

Assim, ele sabia que o V Torneio Mundial de Lutas Mistas era sua última chance de se redimir ou ele também seria eliminado.

Personalidade: Goh é um indivíduo cruel e sinistro que provoca seus oponentes caídos, e frequentemente até chuta ou pisoteia os inimigos após eles terem sido derrotados. Como um assassino, ele espera que as outras pessoas não tenham consideração, e ele vê seus oponentes apenas como brinquedos ou meios de aprimorar suas habilidades. Goh odeia perder e leva qualquer tipo de derrota para o lado pessoal.

Idade: 26 anos

Terra Natal: Japão

Estilo: Jiu-jitsu

Escola: Dojo Familiar

Conceito: Assassino / Treinador de assassinos

Assinatura: Abre os braços e chama o adversário para lutar

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

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 4, Perspicácia 2, Manha 4, Lábria 3; Luta as cegas 3, Liderança 5, Condução 1, Segurança 2, Sobrevivência 2, Furtividade 2; Investigação 2, Linguística 2, Arena 2, Mistérios 2, Estilos 2, Medicina 3

Antecedentes: Aliados 1, Recursos 4, Apoio 4 (J6), Arena 3

Técnicas: Soco 4, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 6, Esportes 4, Foco 0

Manobras Especiais: Jump, Throw, Backroll Throw, Foot Sweep, Grappling Defense, Breakfall, Kippup, Suplex, Head Butt, Pin,

Shoulder Throw, Dislocate Limb, Wrist Lock, Back Breaker

Head Butt para Backroll Throw para Pin; Block para Shoulder Throw para Pin

Combos: Jab para Strong para Shoulder Throw (Dizzy); Short para Back Breaker para Pin; Esquiva para Dislocate limb para Suplex (Dizzy);

Renome: Glória 6, Honra 3; Chi 2, Força de Vontade 10, Saúde 20

Posto (7) = 30 lutas: 22 Vitórias (17 KO), 3 Empates, 5 Derrotas

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	8	4	-
Strong	5	10	4	-
Fierce	4	12	3	-
Short	6	8	4	-
Forward	5	10	3	-
Roundhouse	3	12	3	-
Bloqueio	9	-	-	-
Movimento	8	-	7	-
Apresamento	5	11	um	-
Esquiva	8	-	dois	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	8	-	4	-
Throw	3	13	um	-
Back Breaker	4	14	um	-
Wrist Lock	5	11	dois	-
Dislocate Limb	4	12	5	-
Backroll Throw	4	15	um	-
*Shoulder Throw	4	15	um	-
Pin	4	13/11	5/0	-1 FV
Head Butt	5	12	2	-
Suplex	5	13	um	-
Kippup	-	-	-	-
Breakfall	-	-	-	-
Grappling Defense	9	11	3	-
Foot Sweep	3	11	2	-

* Nova Manobra

JACKY BRYANT



História: apelidado de "Blue Flash", Jacky é um piloto de corrida independente, irmão de Sarah Bryant. Jacky luta usando o estilo Jeet Kune Do incrivelmente versátil de Bruce Lee, permitindo a ele algumas das técnicas reais de Bruce Lee que ele escolheu aperfeiçoar durante sua vida. O aspecto mais importante da tática de Jacky são seus combos, que podem ser utilizados para atacar e infligir danos massivos repetidamente.

Jacky entra no Torneio Mundial de Lutas Mistas em um esforço para acabar com o Julgamento 6, a organização responsável por todos os problemas que ele e sua irmã enfrentaram ao longo dos anos.

Anos antes Jacky sofreu um acidente enquanto corria a Indy 500. Após se recuperar, ele investiga seu acidente e descobre que seu carro foi sabotado. Pouco depois, sua irmã Sarah é sequestrada pelos mesmos suspeitos de seu acidente, o Julgamento 6.

Conseguindo salvar sua irmã das mãos da Organização, Jacky nota que sua irmã perdeu completamente a memória.

Jacky volta seu foco para as corridas, onde forma sua própria equipe. No entanto, o Julgamento 6 matou um de seus patrocinadores e eles continuarão a menos que Jacky entre novamente para competir no Torneio. Ele decide participar, mas desta vez para derrubar o Julgamento 6 de uma vez por todas, e então retomar sua carreira de piloto.

Personalidade: Jacky tem uma grande paixão por velocidade, a um ponto que se estende a

tudo em sua vida. Ele se considera "mais rápido que um raio" e tem uma tolerância muito baixa para qualquer coisa ou pessoa que ele considere ser muito lento. Em qualquer situação em que se encontre, ele nunca perde a confiança, especialmente quando se trata de Sarah, seus amigos ou sua carreira de piloto.

Idade: 23 anos

Terra Natal: EUA

Estilo: Jeet Kune Do (Wu Shu)

Escola: Professor Particular

Conceito: Piloto de Indy 500

Assinatura: Salta e chuta girando o corpo.

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

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 2, Perspicácia 4, Manha 4, Lábia 3; Luta as cegas 2, Liderança 2, Condução 5, Segurança 3, Sobrevivência 1, Furtividade 3; Investigação 1, Medicina 2, Arena 4, Mistérios 1, Estilos 3

Antecedentes: Contatos 3, Aliados 2, Arena 2, Recursos 3

Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Focus 2

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Throw, Spinning backfist, Spinning Knuckle, Flash Kick, Foot Sweep, Triple Strike, Lightning Leg, Double hit Kick, Brain Cracker, Monkey Grab Punch, Head Butt, Displacement

Combos: Spinning Knuckle para Triple Strike para Fierce (Dizzy); Monkey Grab Punch para Foot Sweep para Flash Kick; Short para Lightning Leg para Flash Kick (Dizzy); Monkey Grab Punch para Throw para Brain Cracker (Dizzy); Esquiva para Spinning Knuckle para Foot Sweep

Renome: Glória 5, Honra 5; Chi 4, Força de Vontade 9, Saúde 20

Posto (7) = 30 lutas: 18 Vitórias (11 KO), 7 Empates, 5 Derrotas

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	9	4	-
Strong	5	11	4	-
Fierce	4	13	3	-
Short	6	9	4	-
Forward	5	11	3	-
Roundhouse	3	13	3	-
Bloqueio	9	-	-	-
Movimento	8	-	7	-
Apresamento	5	8	um	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	8	-	4	-
Kippup	-	-	-	-
Displacement	7	8	5	-1 FV
Head Butt	5	13	2	-
Monkey Grab Punch	3	11	4	-
Brain Cracker	5	12	um	-
Double-Hit Kick	3	10	3	-
Lightning Leg	3	10	-	-1 FV
Triple Strike	3	10/10/ 10	-	-
Foot Sweep	3	12	2	-
Flash Kick	4	16	-	-1 CHI -1 FV
Spinning Knuckle	4	11	7	-1 FV
Spinning Backfist	4	12	5	-
Throw	3	10	um	-

JEAN KUJO

História: Quando criança, Jean foi transformado em um assassino de sangue frio pela J6. Após a derrota de Goh Hinogami nas mãos de Jacky Bryant no IV Torneio Mundial de Lutas Mistas, Jean Kujo tem a chance de provar seu valor dentro do J6. Ele recebe a missão de, no V Torneio Mundial de Lutas Mistas, eliminar especificamente Lion Rafale, sem saber que eles costumavam ser amigos de infância.

Personalidade: Pouco transparece da personalidade de Jean já que a lavagem cerebral da J6 transforma suas vítimas em assassinos frios, mas Jean ainda manteve seu orgulho de lutador e toques de sadismo de antes do procedimento.

Idade: 18 anos

Terra Natal: França

Estilo: Karate Shotokan

Escola: J6

Conceito: Assassino

Assinatura: Dois chutes giratórios, um no ar e outro no chão.

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

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 4, Perspicácia 2, Manha 1, Lábria 3; Luta as cegas 3, Liderança 1, Condução 3, Segurança 3, Furtividade 3; Investigação 3, Linguística 2, Arena 2, Mistérios 3, Estilos 1

Antecedentes: Recursos 2, Aliados 1, Apoio 4 (J6), Arena 3

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

Manobras Especiais: Jump, Throw, Haymaker, Power Uppercut, Psychokinetic Channeling, Lunging Punch, Triple Strike, Double Hit Kick, Foot Sweep, Elbow Smash, Backroll Throw, Punch Defense, Neck Choke



Combos: Strong para Forward para Foot Sweep (Dizzy); Lunging Punch para Short para Elbow Smash (Dizzy); Punch Defense para Fierce para Triple Strike (Dizzy); Block para Backroll Throw para Neck Choke; Lunging Punch para Foot Sweep para Double Hit Kick (Dizzy)

Renome: Glória 6, Honra 2; Chi 5, Força de Vontade 9, Saúde 20

Posto (7) = 30 lutas: 22 Vitórias (19 KO), 5 Empates, 3 Derrotas

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	9	3	-
Strong	5	11	3	-
Fierce	4	13	2	-
Short	6	9	3	-
Forward	5	11	2	-
Roundhouse	3	13	2	-
Bloqueio	9	-	-	-
Movimento	8	-	6	-
Apresamento	5	8	um	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	8	-	3	-
Throw	3	10	um	-
Neck Choke	4	11	um	-
Punch Defense	9	-	-	-
Back Roll Throw	4	12	um	-
Elbow Smash	7	12	um	-
Foot Sweep	3	12	1	-
Double Hit Kick	3	10	2	-
Triple Strike	3	10/10/ 10	-	-
Lunging Punch	5	11	4	-
Psychokinetic Channeling	-	-	-	-1 Chi
Power Uppercut	4	13	um	-
Haymaker	3	14	1	-

JEFFRY MCWILD



História: pescador que dominou o Pankration por conta própria. Jeffry não vai parar por nada para derrotar seu rival de muitos anos, o temido Tubarão Demônio. Ele é descendente de aborígenes australianos.

Ele foi derrotado por apenas um oponente: o gigante, com oito metros de comprimento, comedor de humanos “Tubarão Demônio”. Eles travaram várias batalhas e finalmente se encontraram em sua luta final. Jeffry foi derrotado e seu barco naufragou, mas de alguma forma ele conseguiu se recuperar enquanto pairava à beira da morte. Ele entrou no Torneio Mundial de Lutas Mistas com a promessa de construir um novo barco e lutar contra o tubarão novamente.

Mas quando voltou para casa, ouviu dos pescadores locais que o Tubarão Demônio havia sido capturado pelo Julgamento 6.

Ao saber da captura de seu rival, Jeffry não conseguia acreditar no que estava ouvindo (“Eu sou o único que pode derrotar o Tubarão Demônio! Ninguém mais pode tocá-lo! Ninguém!”). Impulsionado por sua obsessão, Jeffry tentou descobrir tudo o que podia sobre J6, mas mesmo depois de gastar todo o dinheiro do prêmio do torneio, tudo o que aprendeu foi que J6 era a organização por trás do torneio em si. Sem saber o que fazer a seguir, o próximo movimento de Jeffry é decidido por ele quando ele recebe um convite para o próximo torneio.

Personalidade: Pescador da costa australiana, viveu no sabor salgado das marés e do sol escaldante. O pescador mais hábil de sua aldeia, ele tem uma personalidade envolvente.

Idade: 36 anos

Terra Natal: Austrália

Estilo: Pankration

Escola: Autodidata

Conceito: Pescador

Assinatura: Flexiona os músculos.

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

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 5, Perspicácia 2, Manha 1, Lábria 2; Luta as cegas 3, Liderança 3, Condução 3, Segurança 2, Sobrevivência 4, Furtividade 1; Investigação 1, Medicina 2, Arena 2, Mistérios 2, Estilos 2

Antecedentes: Contatos 2, Aliados 1, Apoio 1 (sua vila), Arena 1

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 3, Apresamento 5, Esportes 3, Foco 0.

Manobras Especiais: Jump, Throw, Buffalo Punch, Back Breaker, Suplex, Neck Choke, Power Uppercut, Fist Sweep, Pile Driver, Haymaker, Air Smash, Head Butt, Face Slam, Flying Tackle, Esquiva.

Combos: Bloqueio para Buffalo Punch para Buffalo Punch (Dizzy); Strong para Head Butt para Suplex (Dizzy); Short para Roundhouse para Pile Driver (Dizzy), Head Butt para Fist Sweep para Back Breaker; Esquiva para Flying Tackle para Throw.

Renome: Glória 6, Honra 3; Chi 1, Força de Vontade 10, Saúde 20

Posto (7) = 30 lutas: 22 Vitórias (16 KO), 4 Empates, 4 Derrotas

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	5	9	3	-
Strong	3	11	3	-
Fierce	2	13	2	-
Short	4	10	3	-
Forward	3	12	2	-
Roundhouse	1	14	2	-
Bloqueio	7	-	-	-
Movimento	6	-	6	-
Apresamento	3	11	um	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	6	-	3	-
Throw	1	13	um	-
Flying Tackle	2	11	5	-
Face Slam	2	14	4	-
Head Butt	3	13	1	-
Air Smash	2	13	2	-
Haymaker	1	14	1	-
Pile Driver	1	15	um	-
Fist Sweep	2	13	1	-
Power Uppercut	2	13	um	-
Neck Choke	2	14	um	-
Suplex	3	13	um	-
Back Breaker	2	14	um	-
Buffalo Punch	1	15	um	-
Esquiva	6	-	dois	-

KAGE-MARU



História: Kage-Maru é um Hagakure Ninja de décima geração. Seu estilo de luta, ensinado a ele por seu pai, a nona geração, Hagakure-ryū Jū-Jutsu, uma arte marcial fictícia que é baseada no Jujutsu. Quando ele perdeu sua mãe, a oitava geração, o pai e a vila inteira, Kage entrou no I Torneio Mundial de Lutas Mistas para destruir o Julgamento 6.

Ele nasceu na vila ninja de Hagakure. Kage-Maru é o nome dado aos membros do clã Hagakure que trabalham secretamente nas sombras da sociedade. Seu direito de primogenitura era se tornar o Kage-Maru de décima geração. Seu pai, o Kage-Maru de nona geração, ensinou-lhe o temível estilo de luta Hagakure-ryū Jū-Jutsu. Um dia, sua mãe, a Tsukikage de oitava geração, foi sequestrada por uma figura misteriosa. Nada foi ouvido sobre seu destino.

Vários anos depois, a vila de Hagakure foi atacada por uma força desconhecida, Kage-Maru e seu pai estavam pescando, mas retornaram rapidamente quando viram a vila em chamas. Porém, eles chegaram tarde e a aldeia foi destruída. O pai de Kage-Maru foi atingido por uma bala do grupo misterioso, que o matou. Na manhã seguinte, Kage-Maru recuperou uma lembrança de seu pai, vestiu sua roupa de ninja e embarcou em uma jornada para se preparar para se vingar daqueles que derramaram o sangue de seu pai.

Após um tempo investigando, Kage-Maru descobre que o J6 são os responsáveis pelo sequestro de sua mãe e morte de seu pai.

Kage-Maru consegue resgatar sua mãe, mas a mesma foi transformada em Dural pelo J6. Kage destrói Dural, pensando ser sua mãe, apenas percebendo posteriormente que o que ele destruiu foi outro modelo dos Durals do Julgamento 6. Sabendo que sua mãe ainda está viva, Kage entra novamente no torneio para salvá-la e parar a organização do mal de uma vez por todas.

Personalidade: Embora Kage normalmente esconda suas emoções atrás de um rosto de pedra, ele é uma pessoa calorosa que chora quando pensa em sua mãe. Kage tem uma flauta que usa para tocar uma canção de ninar de sua infância na vila de Hagakure.

Idade: 22 anos

Terra Natal: Japão

Estilo: Ninjutsu (Kung Fu)

Escola: Clã Hagakure

Conceito: Ninja

Assinatura: Salto mortal para frente.

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

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 3, Perspicácia 2, Manha 3, Lábria 2; Luta as cegas 4, Liderança 1, Condução 1, Segurança 3, Sobrevivência 2, Furtividade 4; Investigação 3, Medicina 1, Arena 2, Mistérios 3, Estilos 2

Antecedentes: Contatos 2, Apoio 3 (seu clã), Herança de Clã 4

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

Manobras Especiais: Jump, Throw, Backroll Throw, Air Throw, Backflip Kick, Kippup, Backflip, Handstand Kick, Drunken Monkey roll, Elbow Smash, Foot Sweep, Flying Thrust Kick, Dragon Punch, Tigh Press, Ax Kick, Slide Kick, Double Dread Kick

Combos: Drunken Monkey Roll para Handstand Kick para Flying Thrust Kick; Slide Kick para Flying Knee Thrust para Backflip Kick (Dizzy);

Elbow Smash para Backroll Throw para Double Dread Kick (Dizzy); Drunken Monkey Roll para Foot Sweep para Dragon Punch.

Renome: Glória 5, Honra 4; Chi 4, Força de Vontade 9, Saúde 20

Posto (7) = 30 lutas: 25 Vitórias (17 KO), 2 Empates, 3 Derrotas

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	8	5	-
Strong	5	10	5	-
Fierce	4	12	4	-
Short	6	9	5	-
Forward	5	11	4	-
Roundhouse	3	13	4	-
Bloqueio	9	-	-	-
Movimento	8	-	8	-
Apresamento	5	9	um	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	8	-	5	-
Double Dread Kick	3	10/13	6	-1 FV
Slide Kick	4	12	6	-
Ax Kick	4	13	3	-
Thigh Press	4	13	um	-
Dragon Punch	5	15	3	-1 FV
Flying Thrust Kick	5	15	3	-1 FV
Foot Sweep	3	12	3	-
Elbow Smash	7	11	um	-
Drunken Monkey Roll	8	-	8	-
Handstand Kick	4	13	3	-
Backflip	8	-	7	-1 FV
Backflip Kick	5	11	dois	-
Kippup	-	-	-	-
Throw	3	11	um	-
Air Throw	7	14	5	-1 FV
Backroll Throw	4	13	um	-

LAU CHAN

História: Lau Chan é um chef chinês, um mestre do lendário estilo Kung Fu Punho do Tigre (pronunciado como "Koen-ken" em japonês) e pai de Pai Chan, embora os dois compartilhem uma relação tensa.

Ele é da província de Shandong, norte da China.

Ele alcançou uma das ambições de sua vida ao ser premiado com o Grand Prix na competição mais renomada do mundo para chefs chineses.

Como um perfeccionista por natureza, ele entra no Torneio Mundial de Lutas Mistas para alcançar o domínio absoluto sobre o estilo Punho do Tigre.

Ele foi o vencedor do I Torneio Mundial de Lutas Mistas. Isso o deixou feliz, pois sua escola de artes marciais estava procurando por um sucessor e o requisito era que ele vencesse o torneio. Após vencer o I Torneio Mundial de Lutas Mistas, ele se retirou para as montanhas para treinar e desenvolver novas técnicas de luta.

Lau Chan entra no II Torneio Mundial de Lutas Mistas para ganhar dinheiro e salvar o seu restaurante de problemas financeiros, mas ele não conseguiu derrotar Akira.

Após o Torneio, Lau Chan descobre que está sofrendo de uma doença terrível que não pode ser curada. Por passar um período debilitado, Lau perde para Kage-Maru no III Torneio Mundial de Lutas Mistas.

Durante o IV Torneio Mundial de Lutas Mistas, Lau Chan quase morreu quando soube que Lei-Fei foi enviado para matá-lo.

Pouco tempo depois, Lau Chan resolve encontrar um sucessor digno para seu Koen-Ken. Sem imaginar que sua filha já se considerava pronta para assumir.

Personalidade: Apesar de ser um homem quieto, ele tem um ar de engenhosidade e habilidade visto apenas por aqueles que são hábeis na arte de Koen-ken. Sua aparência fria desmente uma natureza gentil.

Idade: 52 anos

Terra Natal: China

Estilo: Kung Fu Punho de Tigre

Escola: Professor Particular



Conceito: Mestre de Kung-Fu e Chef.

Assinatura: Mãos para frente em forma de garra.

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

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 2, Perspicácia 5, Manha 2, Lábria 4; Luta as cegas 5, Liderança 4, Condução 2, Segurança 2, Sobrevivência 2, Furtividade 1; Investigação 1, Medicina 3, Arena 2, Mistérios 5, Estilos 5

Antecedentes: Contatos 2, Recursos 3, Fama 2, Arena 3

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

Manobras Especiais: Jump, Throw, Hundred Hand Slap, Backflip Kick, Backflip, Foot Sweep, Butterfly Kick, Hair Throw, Double-hit Kick, Chi

Kung Healing, Chi Push, Power Uppercut, Ax Kick, Reverse Frontal Kick

Combos: Reverse Frontal Kick para Foot Sweep para Butterfly Kick; Jab para Strong para Hundred Hand Slap (Dizzy); Backflip para Forward para Hair Throw (Dizzy); Backflip Kick

para Ax Kick para Foot Sweep; Esquiva Reversal Frontal Kick para Backflip Kick

Renome: Glória 4, Honra 6; Chi 5, Força de Vontade 10, Saúde 20

Posto (7) = 30 lutas: 21 Vitórias (18 KO), 3 Empates, 6 Derrotas

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	9	3	-
Strong	5	11	3	-
Fierce	4	13	2	-
Short	6	10	3	-
Forward	5	12	2	-
Roundhouse	3	14	2	-
Bloqueio	9	-	-	-
Movimento	8	-	6	-
Apresamento	5	8	um	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	8	-	3	-
Reverse Frontal Kick	4	13	2	-
Ax Kick	4	14	1	-
Power Uppercut	4	13	um	-
Chi Push	1	11	-	-2 Chi
Chi Kung Healing	3	-	2	-
Double-Hit Kick	3	11	2	-
Hair Throw	3	13	dois	-
Throw	3	10	um	-
Butterfly Kick	4	11	dois	-
Foot Sweep	3	13	1	-
Backflip	8	-	5	-1 FV
Backflip Kick	5	12	dois	-
Hundred Hand Slap	3	10	um	-1 FV

LEI-FEI



História: Durante os tempos antigos na China, um imperador declarou que todas as técnicas poderosas de artes marciais seriam proibidas. Este decreto foi feito com a intenção de garantir que ninguém possua uma técnica mais poderosa do que o próprio imperador.

O imperador também cuidou da morte de qualquer um que fosse capaz de usar técnicas poderosas. Ele criou um clã cujo único dever é capturar e matar qualquer um com tais capacidades poderosas.

Ko'en-ken, ou Punho de Andorinha do Tigre, era uma habilidade banida pelo imperador naquela época. Embora não exista nenhum imperador na China moderna, o clã que foi criado ainda existe. Quando informados da aparição de um usuário de Ko'en-ken no III Torneio Mundial de Lutas Mistas, eles decidiram enviar Lei-Fei para impedir que Lau usasse este estilo. Lei-Fei aceitou esta missão porque a viu como uma chance de testar suas habilidades contra um poderoso adversário. No entanto, Lei tinha outras intenções no IV Torneio Mundial de Lutas Mistas, ele mataria Lau somente depois de aprender o Ko'en-ken com Lau.

Lei-Fei admirado pelo incrível poder do estilo Ko'en-ken de Lau Chan, o abordou após o IV Torneio de Lutas Mistas e pediu para ser seu

aluno. Porém Lei-Fei ficou impaciente com a recusa do idoso e tentou atacá-lo, mas foi impedido por Pai Chan. Lei-Fei ficou furioso por não ter aprendido a cobiçada técnica, e decidiu que sua única chance de vencer o V Torneio de Lutas Mistas, seria se tornar mais forte do que qualquer outro adversário.

Personalidade: Lei-Fei é um monge na China, e seu estilo de luta é baseado no Kung Fu Shaolin.

Idade: 20 anos

Terra Natal: China

Estilo: Kung Fu Shaolin

Escola: Monastério Shaolin do Norte

Conceito: Monge

Assinatura: Pernas arqueadas e palma da mão para frente.

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

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 2, Perspicácia 4, Lábias 1; Luta as cegas 4, Liderança 3, Segurança 3, Sobrevivência 3, Furtividade 3; Investigação 3, Medicina 3, Arena 2, Mistérios 3, Estilos 3

Antecedentes: Apoio (monastério) 3, Aliados 3, Sensei 4, Arena 3

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

Manobras Especiais: Jump, Throw, Rekka Ken, Double Hit Kick, Stepping Front Kick, Foot Sweep, Kippup, Spinning Back Fist, Handstand Kick, Kick Defense, Monkey Grab Punch, Zen no Mind

Combos: Short para Strong para Handstand Kick; Kick Defense para Foot Sweep para Roundhouse (Dizzy); Jab para Monkey Grab Punch para Throw (Dizzy); Jab para Strong para Fierce Rekka Ken, Esquiva para Spinning Backfist para Rekka Ken Fierce; Esquiva para Stepping Front Kick.

Renome: Glória 5, Honra 5; Chi 4, Força de Vontade 9, Saúde 20

Posto (7) = 30 lutas: 19 Vitórias (15 KO), 6 Empates, 5 Derrotas

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	9	4	-
Strong	5	11	4	-
Fierce	4	13	3	-
Short	6	10	4	-
Forward	5	12	3	-
Roundhouse	3	14	3	-
Bloqueio	9	-	-	-
Movimento	8	-	7	-
Apresamento	5	8	um	-
Esquiva	7	-	dois	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	8	-	4	-
Throw	3	10	um	-
Rekka Ken	-	-	-	-1 FV
Double Hit Kick	3	11	3	-
Stepping Front Kick	5	11	5	-1 FV
Foot Sweep	3	13	2	-
Kippup	-	-	-	-
Spinning Back Fist	4	12	5	-
Handstand Kick	4	14	2	-
Kick Defense	9	-	-	-
Monkey Grab Punch	3	11	4	-
Zen no Mind	-	-	-	-1 FV

LION RAFALE



História: Ele nasceu na família Rafale, uma das famílias mais ricas da França. Eles estão envolvidos na indústria aeronáutica. Mas este negócio é apenas uma fachada para seu envolvimento em contratos ilegais de armas com terroristas. Lion pratica o Louva-a-deus do Norte (pronuncia-se "Tourou-ken" em japonês) sob a orientação de um instrutor como parte do ensino tutelado desde os cinco anos de idade.

Ele se ressentia do controle de seu pai sobre sua vida e durante uma de suas discussões, seu pai propôs que Lion vencesse o Torneio Mundial de Lutas Mistas como um pré-requisito para se livrar dele. Assim, Lion entra para a competição.

Durante o Torneio, Lion descobre que a empresa de seu pai tem uma conexão com o Julgamento Seis, com base em documentos que encontrou no escritório de um dos patrocinadores do Torneio. Ele então decide investigar melhor sobre o envolvimento de seu pai com J6.

Personalidade: Um arrogante jovem adolescente, filho único de uma família francesa de classe alta.

Idade: 17 anos

Terra Natal: França

Estilo: Kung Fu Estilo Louva-Deus

Escola: Professor Particular

Conceito: Riquinho

Assinatura: Chama o adversário para lutar.

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

Habilidades: Prontidão 1, Intimidação 2, Perspicácia 2, Manha 1, Lábia 4; Luta as cegas 3, Liderança 2, Condução 4, Segurança 2, Sobrevivência 2, Furtividade 2; Investigação 4, Medicina 1, Arena 2, Mistérios 1, Estilos 2, Computador 4, Linguística 4

Antecedentes: Recursos 5, Aliados 1, Contatos 1, Arena 2

Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 0

Manobras Especiais: Jump, Throw, Monkey Grab Punch, Hair Throw, Foot Sweep, Hundred Hand Slap, Double Hit Kick, Brain Cracker, Stepping Front Kick, Power Uppercut, Kick Throw, Esquiva

Combos: Jab para Monkey Grab Punch para Hair Throw (Dizzy); Jab para Esquiva para Hundred Hand Slap; Esquiva para Stepping Front Kick para Fierce (Dizzy); Jab para Strong para Kick Throw; Short para Roundhouse para Foot Sweep

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

Posto (7) = 30 lutas: 20 Vitórias (14 KO), 4 Empates, 6 Derrotas

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	8	8	4	-
Strong	6	10	4	-
Fierce	5	12	3	-
Short	7	8	4	-
Forward	6	10	3	-
Roundhouse	4	12	3	-
Bloqueio	10	-	-	-
Movimento	9	-	7	-
Apresamento	6	7	um	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	9	-	4	-
Throw	4	9	um	-
Monkey Grab Punch	4	10	4	-
Esquiva	9	-	dois	-
Kick Throw	5	10	um/4	-
Power Uppercut	5	12	um	-
Stepping Front Kick	6	9	5	1 FV
Brain Cracker	6	11	um	-
Double Hit Kick	4	9	3	-
Hundred Hand Slap	4	9	um	1 FV
Foot Sweep	4	11	2	-
Hair Throw	4	12	dois	-

PAI CHAN

História: Filha do renomado artista marcial chinês Lau Chan. Seu estilo de luta é Kung Fu Mízōngquán (pronuncia-se "Ensei-ken" em japonês). Originalmente, ela teve um relacionamento tenso com Lau após a morte de sua mãe.

Pai é a principal estrela dos filmes de artes marciais de Hong Kong. Seu humor muda tão rapidamente quanto o de um gato - ela pode explodir de paixão em um minuto e ficar gelada no minuto seguinte.

A única filha de Lau, Pai, foi especialmente treinada por seu pai em artes marciais desde muito nova. No entanto, enquanto Lau se empenhava obsessivamente em seu treinamento, a mãe de Pai trabalhou muito para sustentar a família, falecendo por excesso de trabalho. Sua morte devastou Pai e ela culpou Lau. Dois anos depois, ela se tornou um sucesso na indústria do cinema. Quando ela recebeu a notícia de que seu pai entraria no Torneio Mundial de Lutas Mistas, ela também decidiu participar para derrotar e superar seu pai, Lau, e conseguir sua aprovação.

Durante o Torneio, Pai Chan descobre que suas habilidades estão próximas à de seu pai, apesar de sua derrota. No ano seguinte, Pai descobre que Lau estava procurando um sucessor e que tem uma doença terminal, ela então decide entrar no torneio novamente para provar a ele que é uma sucessora digna de dominar o estilo de luta de seu pai.

Infelizmente Pai foi novamente derrotada no IV Torneio Mundial de Lutas Mistas. Antes de partir, ela salva seu pai de Lei-Fei bem quando ele estava prestes a matá-lo. Sabendo que Lau não viverá muito, ela entra no V Torneio Mundial de Lutas Mistas para mostrar o amor por seu pai.

Personalidade: Pai tem uma personalidade alegre e determinada, embora seu humor possa mudar muito rapidamente dependendo da situação. Quando não está ocupada com sua carreira de atriz de cinema, ela dedica seu tempo e atenção ao treinamento na esperança de superar seu pai.

Idade: 18 anos

Terra Natal: China

Estilo: Kung Fu

Escola: Dojo familiar



Conceito: Atriz de filmes de artes marciais.

Assinatura: Faz uma reverência.

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

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 4, Perspicácia 4, Manha 3, Lábia 4; Luta as cegas 3, Liderança 4, Condução 1, Segurança 3, Sobrevivência 1, Furtividade 1; Investigação 1, Medicina 1, Arena 4, Mistérios 3, Estilos 2

Antecedentes: Recursos 4, Fama 4, Contatos 2, Arena 2

Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 0

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Throw, Backflip Kick, Rekka Ken, Foot Sweep, Double-hit Kick, Power Uppercut, Butterfly Kick, Monkey

Grab Punch, Hair Throw, Forward Flip Knee, Suplex, Deflecting Punch, Punch Defense.

Esquiva para Butterfly Kick para Rekka ken Fierce

Combos: Strong para Forward para Butterfly Kick (dizzy); Monkey Grab Punch para Forward Flip Knee para Fierce Rekka Ken; Deflecting Punch para Backflip Kick para Foot Sweep; Jab para Strong para Fierce Rekka Ken (Dizzy);

Renome: Glória 5, Honra 5; Chi 4, Força de Vontade 9, Saúde 20

Posto (7) = 30 lutas: 21 Vitórias (12 KO), 5 Empates, 4 Derrotas

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	8	5	-
Strong	5	10	5	-
Fierce	4	12	4	-
Short	6	8	5	-
Forward	5	10	4	-
Roundhouse	3	12	4	-
Bloqueio	9	-	-	-
Movimento	8	-	8	-
Apresamento	5	7	um	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	8	-	5	-
Punch Defense	9	-	-	-
Deflecting Punch	7	9	-	-
Suplex	5	9	um	-
Forward Flip Knee	3	12	dois	-
Hair Throw	3	12	dois	-
Monkey Grab Punch	3	10	5	-
Butterfly Kick	4	9	dois	-
Power Uppercut	4	12	um	-
Double-Hit Kick	3	9	4	-
Foot Sweep	3	11	3	-
Rekka Ken	-	-	-	-1FV
Backflip Kick	5	10	dois	-
Throw	3	9	um	-
Kippup	-	-	-	-

SARAH BRYANT



História: Desde menina, Sarah admirava e invejava os sucessos do irmão; tanto que ela sempre tentou superar Jacky batendo nele, o que geralmente terminava com Jacky saindo vitorioso.

Sarah entra no Torneio Mundial de Lutas Mistas ao lado de Jacky para derrubar Julgamento 6, o sindicato do mal que a sequestrou e fez uma lavagem cerebral na tentativa dela matar seu próprio irmão.

Sem saber que o J6 estava atrás dela novamente, Sarah soube que seu irmão Jacky estava entrando no novo Torneio, então decide entrar para derrotá-lo e trazer paz ao seu passado.

Apesar disso, Sarah ainda se preocupa profundamente com seu irmão e nunca perdoará J6 por todas as coisas que a obrigaram a fazer enquanto estava sob o controle da organização.

Todavia ela não tem ideia de que ao disputar o Torneio Mundial de Lutas Mistas, ela está caindo novamente nos planos de J6.

Personalidade: Sarah é uma jovem universitária confiante e otimista que muitas vezes mascara seus sentimentos com um sorriso. Seus hobbies

favoritos são paraquedismo e relaxamento na praia. Ela também gosta de lutar e é sempre rápida em falar mal de seus oponentes quando eles não atendem às suas expectativas.

Idade: 20 anos

Terra Natal: EUA

Estilo: Jeet Kune Do (Wu Shu)

Escola: Autodidata

Conceito: Vingadora

Assinatura: Gira e levanta um dos braços com punho fechado.

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

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 3, Perspicácia 3, Manha 4, Lábria 2; Luta as cegas 3, Liderança 2, Condução 3, Segurança 2, Sobrevivência 2, Furtividade 3; Investigação 1, Arena 2, Mistérios 2, Estilos 2

Antecedentes: Contatos 4, Aliados 2, Recursos 3

Técnicas: Soco 3, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 0.

Manobras Especiais: Jump, Throw, Flying Knee Thrust, Backflip Kick, Lightning Leg, Double-hit Kick, Spinning backfist, Double-hit Knee, Kick defense, Forward Backflip Kick, Thigh Press, Foot Sweep, Displacement, Knee Basher, Suplex

Combos: Flying Knee Thrust para Forward para Backflip Kick; Backflip Kick para Spinning Backfist para Lightning Leg (Dizzy); Jab para Double-hit Kick para Knee Basher (Dizzy); Double-hit Knee para Foot Sweep para Thigh Press; Esquiva para Double-hit Knee para Lightning Leg.

Renome: Glória 6, Honra 3; Chi 2, Força de Vontade 10, Saúde 20

Posto (7) = 30 lutas: 19 Vitórias (13 KO), 6 Empates, 5 Derrotas

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	6	4	-
Strong	5	8	4	-
Fierce	4	10	3	-
Short	6	9	4	-
Forward	5	11	3	-
Roundhouse	3	13	3	-
Bloqueio	9	-	-	-
Movimento	8	-	7	-
Apresamento	5	7	um	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	8	-	4	-
Esquiva	8	-	dois	-
Suplex	5	9	um	-
Knee Basher	4	13	um	-
Displacement	7	7	5	-1FV
Foot Sweep	3	12	2	-
Thigh Press	4	11	um	-
Forward Backflip Kick	7	10	dois	-1FV
Kick Defense	9	-	-	-
Double-Hit Knee	5	9	2	-
Spinning Backfist	4	9	5	-
Double-Hit Kick	3	10	3	-
Lighting Leg	3	10	-	-1FV
Backflip Kick	5	11	2	-
Flying Knee Thrust	6	11	5	-1FV
Throw	3	9	um	-

SHUN DI

História: Ele é do norte da China e é considerado um sábio por muitos. Ele leciona em sua pequena sala de treinamento e teve muitos alunos no passado, mas a maioria já o deixou. Isso se deve ao fato dele impor um rigoroso treinamento aos seus alunos e, muitos deles, não serem capazes de suportar as adversidades do treinamento. Ele soube do Torneio Mundial de Lutas Mistas enquanto bebia com seus amigos, Shun os ouve gabando-se do sucesso de um de seus alunos durante o último torneio e decide participar. Os amigos de Shun imploraram para que ele não o fizesse, mas Shun foi inflexível e acabou entrando no II Torneio Mundial de Lutas Mistas.

Durante o II Torneio, Shun viu uma sombra suspeita o observando, quando ele o seguiu, descobriu-se que era um de seus amados discípulos. Shun não teve a oportunidade de falar com ele, mas o incidente encheu o coração de Shun de dúvidas. Por que eles se encontrariam aqui? Por que ele não tinha ouvido falar de seu aluno durante tantos anos? Um ano se passa sem notícias, então Shun resolve desvendar o mistério, entrando para o III Torneio. Após o III Torneio Mundial de Lutas Mistas, Shun ainda não teve sucesso em reencontrar seu aluno. Meses se passam, e ele recebe uma carta de seu aluno, informando-o de sua intenção de escapar do “Julgamento 6”, mas este acabou sendo recapturado. Não querendo reagir precipitadamente, ele esperou pela próxima carta, mas ela nunca chegou. Shun decide entrar no IV Torneio Mundial de Lutas Mistas na esperança de encontrar mais informações sobre seu aluno desaparecido.

Shun entra no IV Torneio Mundial de Lutas Mistas para procurar seu jovem aluno, que havia sido sequestrado por J6. Na esperança de encontrar informações úteis durante a competição, Shun lutou com uma energia incomum e chegou à rodada final. Mas ele não conseguiu encontrar nada, e o torneio terminou com a intrusão de Dural na rodada final.

Shun voltou à sua vida tranquila de aposentadoria e, quando estava prestes a



desistir, chegou um convite para o V Torneio Mundial de Lutas Mistas, e o nome do remetente era o de seu aluno desaparecido. Shun entra no quinto torneio, determinado a descobrir a verdade por trás do misterioso desaparecimento de seu aluno.

Personalidade: Sempre carrega um cantil com Saquê, bebendo antes e após as lutas.

Idade: 72 anos

Terra Natal: China

Estilo: Kung Fu do Punho Bêbado (Wu Shu)

Escola: Autodidata

Conceito: Mestre Bêbado

Assinatura: Bebe um gole de saquê.

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

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 3, Perspicácia 3, Manha 1, Lábria 3; Luta as cegas 5, Liderança 4, Segurança 1, Sobrevivência 3, Furtividade 4; Investigação 3, Medicina 4, Arena 2, Mistérios 4, Estilos 5, Linguística 1

Antecedentes: Recursos 1, Aliados 4, Arena 2

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

Manobras Especiais: Jump, Suplex, Ground Fighting, Head Butt, Kippup, Musical Accompaniment (Bebida), Foot Sweep, Handstand Kick, Flying Head Butt, Dunking Fierce, Thigh Press, Drunken Monkey Roll, Ax Kick, Brain Cracker, Esquiva.

Combos: Movimento para Flying Head Butt para Foot Sweep; Jab para Strong para Fierce (Dizzy), Short para Dunking Fierce para

Handstand Kick; Esquiva para Suplex para Ax Kick; Esquiva para Strong para Foot Sweep

Posto (7) = 30 lutas: 22 Vitórias (19 KO), 3 Empates, 5 Derrotas.

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

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	9	5	-
Strong	5	11	5	-
Fierce	4	13	4	-
Short	6	9	5	-
Forward	5	11	4	-
Roundhouse	3	13	4	-
Bloqueio	9	-	-	-
Movimento	8	-	8	-
Apresamento	5	8	um	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	8	-	5	-
Suplex	5	10	um	-
Brain Cracker	5	12	um	-
Ax Kick	4	13	3	-
Drunken Monkey Roll	8	-	8	-
Thigh Press	4	12	um	-
Dunking Fierce	4	14	-	-
Flying Head Butt	5	14	8	-1 FV
Handstand Kick	4	13	3	-
Foot Sweep	3	12	3	-
Musical Accompaniment (Bebida)	-	-	-	-
Kippup	-	-	-	-
Head Butt	5	13	3	-
Ground Fighting	-	-	-	-
Esquiva	8	-	Dois	-

TAKA-ARASHI



História: No mundo do Sumô, Taka-Arashi é famoso por seu estilo de luta extraordinariamente brutal. Um dia, enquanto se divertia em um bar americano, Taka-Arashi concordou em encerrar uma discussão com uma luta. Taka-Arashi derrotou ferozmente seu oponente, um homem famoso no mundo das lutas clandestinas.

No mesmo dia que retorna ao Japão, Taka-Arashi recebeu um convite para o III Torneio Mundial de Lutas Mistas e, com o sangue ainda fervendo pela emoção da batalha, decidiu participar.

Taka-Arashi ficou decepcionado com seus resultados no III Torneio Mundial de Lutas Mistas, já que sentiu pela primeira vez o gosto da derrota. Sentindo-se desmotivado ele resolve se aposentar do Sumô, ele foi salvo por seu Sensei, que trabalhava em seu dojô.

Depois de voltar ao mundo do Sumô, estabeleceu um novo recorde inigualável de vitórias consecutivas. Muitos jornalistas especializados começaram a debater: "Quem vai impedir Taka-Arashi?"

Após dois anos, aconteceu o Torneio de Sumô. Taka-Arashi continuava sua invencível série de vitórias. Todos estavam prontos para a gloriosa entrada de Taka-Arashi no último dia do Torneio de Sumô; no entanto, Taka-Arashi não apareceu. O anúncio de "Taka-Arashi não vai

participar" ressoou no salão de Sumô com muita tristeza dos espectadores.

Taka-Arashi desapareceu sem informar ninguém. Apenas uma carta foi encontrada no camarim de Taka-Arashi e entregue ao seu treinador.

Dentro do envelope continha um convite para o V Torneio Mundial de Lutas Mistas. O treinador estava todo sorridente enquanto gritava "Taka, vá e crie muita confusão!"

Idade: 25 anos

Terra Natal: Japão

Estilo: Sumô

Escola: Dojo Tradicional

Conceito: Rikishi

Assinatura: Agachamento tradicional do Sumô

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

Habilidades: Prontidão 1, Intimidação 5, Perspicácia 4, Manha 2, Lábia 2; Luta as cegas 2, Liderança 2, Condução 1, Segurança 2, Furtividade 1; Investigação 2, Arena 4, Computador 2, Mistérios 1, Estilos 2, Linguística 1

Antecedentes: Contatos 3, Sensei 3, Arena 2, Recursos 3, Fama 3

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

Manobras Especiais: Jump, Throw, Buffalo Punch, Back Breaker, Bear Hug, Power Uppercut, Air Smash, Head Butt, Face Slam, Flying Tackle, Jumping Shoulder Butt, Push, Double Hit Kick, Toughskin

Combos: Strong para Strong para Buffalo Punch (Dizzy); Flying Tackle para Back Breaker para Air Smash (Dizzy); Jab para Push para Jumping Shoulder Butt (Dizzy); Esquiva para Flying Tackle; Block para Forward para Bear Hug

Renome: Glória 6, Honra 3; Chi 4, Força de Vontade 10, Saúde 20

Posto (7) = 30 lutas: 28 Vitórias (22 KO), 0 Empates, 2 Derrotas.

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo		Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	5	9	4	-	Jump	6	-	4	-
Strong	3	11	4	-	Toughskin	-	-	-	-1 Chi
Fierce	2	13	3	-	Double Hit Kick	1	11	3	-
Short	4	10	4	-	Push	2	5	-	-1 Chi
Forward	3	12	3	-	Jumping Shoulder Butt	3	13	3	-
Roundhouse	1	14	3	-	Head Butt	3	13	2	-
Bloqueio	7	-	-	-	Flying Tackle	2	10	6	-
Movimento	6	-	7	-	Face Slam	2	13	5	-
Apresamento	3	10	um	-	Air Smash	2	14	3	-
Esquiva	6	nenhum	dois	-	Power Uppercut	2	13	um	-
					Bear Hug	2	13	um	-
					Back Breaker	2	13	um	-
					Buffalo Punch	1	15	um	-
					Throw	1	12	um	-

VANESSA LEWIS



História: Quando ela ainda era criança, os pais de Vanessa foram mortos. Ela foi levada pelo J6 logo depois, e treinada para ser um instrumento de combate. Um homem chamado Lewis, um membro das Forças Especiais, se infiltrou no grupo J6 e resgatou Vanessa. Vanessa se aproximou de Lewis, mas seu tempo junto foi breve, pois um membro do J6 descobriu que Lewis era um agente infiltrado e o assassinou.

Anos depois, Vanessa estava trabalhando como segurança particular de pessoas importantes. Um dia, ela ouviu sobre a intenção de J6 em capturar Sarah Bryant durante o IV Torneio Mundial de Lutas Mistas. Vanessa decide entrar no IV Torneio não apenas como guarda-costas de Sarah, mas também para encontrar o assassino de Lewis.

Vanessa foi capturada pelo Julgamento Seis durante o IV Torneio Mundial de Lutas Mistas para criar um modelo atualizado da Dural chamado "V-Dural". Felizmente, ela foi resgatada por um agente duplo dentro do J6. Ela desenvolveu amnésia dissociativa e não se lembra do que aconteceu durante o período em que ficou sequestrada. Ela entra no V Torneio para descobrir as respostas.

Personalidade: Embora ela tenha sido capturada e treinada em combate por J6, ela não

é uma assassina como Goh Hinogami ou Jean Kujo. Curiosamente, Vanessa também tem uma cor de cabelo incomum como os dois. Vanessa é uma militar musculosa que adora entrar em lutas, sua principal motivação é por vingança.

Idade: 27 anos

Terra Natal: EUA

Estilo: Forças Especiais

Escola: J6

Conceito: Mercenária

Assinatura: Presta continência.

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

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 4, Perspicácia 3, Manha 3, Luta as cegas 3, Liderança 1, Condução 2, Segurança 4, Sobrevivência 3, Furtividade 2; Investigação 4, Computador 2, Arena 2, Mistérios 1, Estilos 2, Linguística 1

Antecedentes: Contatos 2, Aliados 2, Apoio 3 (Grupo de Mercenários)

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 4

Manobras Especiais: Jump, Suplex, Kippup, Spinning Backfist, Spinning Knuckle, Double Hit Kick, Buffalo Punch, Foot Sweep, Flying Tackle, Brain Cracker, Kick Defense, Double Dread Kick, Choke Throw, Knee Basher, Neck Choke, Wrist Lock

Combos: Esquiva para Spinning Knuckle para Double Dread Kick (Dizzy); Flying Tackle para Brain Cracker (Dizzy); Esquiva para Choke Throw para Neck Choke; Kick Defense para Knee Basher; Forward para Double Dread Kick para Foot Sweep (Dizzy)

Renome: Glória 5, Honra 5; Chi 1, Força de Vontade 10, Saúde 20

Posto (7) = 30 lutas: 23 Vitórias (14 KO), 3 Empates, 4 Derrotas

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	8	4	-
Strong	5	10	4	-
Fierce	4	12	3	-
Short	6	9	4	-
Forward	5	11	3	-
Roundhouse	3	13	3	-
Bloqueio	9	-	-	-
Movimento	8	-	7	-
Apresamento	5	9	um	-
Esquiva	8	-	dois	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	8	-	4	-
Suplex	5	11	um	-
Wrist Lock	5	9	dois	-
Neck Choke	4	12	um	-
Knee Basher	4	13	um	-
Choke Throw	4	11	4	-
Double Dread Kick	3	10/13	5	-1 FV
Kick Defense	9	-	-	-
Brain Cracker	5	11	um	-
Flying Tackle	4	9	6	-
Foot Sweep	3	12	2	-
Buffalo Punch	3	14	um	-
Double Hit Kick	3	10	4	-
Spinning Knuckle	4	10	7	-1 FV
Spinning Backfist	4	11	5	-
Kippup	-	-	-	-

WOLF HAWKFIELD

História: Lutador de Wrestling Profissional canadense que por se importar tanto com a luta, ele largou o cinturão do campeonato e se aposentou. Então, após ouvir sobre o Torneio Mundial de Lutas Mistas, o canadense decide entrar na esperança de encontrar oponentes mais fortes. Foi lá que Wolf conheceu e lutou contra Akira Yuki, um homem que compartilhava o mesmo entusiasmo pela luta.

Personalidade: Wolf é um gigante gentil que vive para lutar, e gosta de nada mais do que uma boa luta, além da natureza e do karaokê. Wolf viveu como lenhador e caçador das Primeiras Nações no deserto canadense, até ser descoberto em uma viagem de reconhecimento por um promotor de luta livre profissional. Um homem quieto que ama a natureza, apesar de seu exterior duro, ele pode ser muito gentil no coração. Entretanto, seu espírito de lutador, faz com que uma vez provocado, ele não fique satisfeito até terminar o confronto.

Idade: 27 anos

Terra Natal: Canadá

Estilo: Wrestling Profissional (Luta Livre Nativo-Americana)

Escola: Professor Particular

Conceito: Lutador Profissional

Assinatura: Levanta um punho fechado.

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

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 5, Perspicácia 3, Manha 1, Lábria 3; Luta as cegas 1, Liderança 3, Condução 1, Segurança 1, Sobrevivência 4, Furtividade 1; Investigação 3, Arena 2, Mistérios 3, Estilos 2

Antecedentes: Contatos 3, Aliados 1, Fama 1, Arena 2



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

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Throw, Buffalo Punch, Wounded Knee, Back Breaker, Neck Choke, Suplex, Spinning Backfist, Foot Sweep, Air Smash, Grappling Defense, Toughskin.

Combos: Short para Wounded Knee para Buffalo Punch (Dizzy); Bloqueio para Back Breaker para Throw; Spinning Backfist para Heart Punch para Neck Choke (Dizzy), Short para Foot Sweep para Air Smash.

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

Posto (7) = 30 lutas: 22 Vitórias (17 KO), 3 Empates, 5 Derrotas

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	5	7	4	-
Strong	3	9	4	-
Fierce	2	11	3	-
Short	4	9	4	-
Forward	3	11	3	-
Roundhouse	1	13	3	-
Bloqueio	7	-	-	-
Movimento	6	-	7	-
Apresamento	3	11	um	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	6	-	4	-
Kippup	-	-	-	-
Throw	1	13	um	-
Buffalo Punch	1	13	um	-
Wounded Knee	1	12	3	-
Toughskin	-	-	-	-1 CHI
Back Breaker	2	14	um	-
Neck Choke	2	14	um	-
Suplex	3	13	um	-
Spinning Backfist	2	10	5	-
Foot Sweep	1	12	2	-
Air Smash	2	13	3	-
Grappling Defense	7	12	3	-

DURAL

História: Dural foi anteriormente uma mulher humana. Seu nome era Tsukikage e ela era mãe de Kage-Maru e uma Kunoichi. Quando a misteriosa corporação "Julgamento 6" percebeu sua habilidade de luta exemplar e corpo resistente, eles a capturaram e a usaram como seu protótipo para seu aterrorizante projeto Dural. Armandando seu corpo com vários aprimoramentos cibernéticos e lavagem cerebral, ela se tornou uma ciborgue, imune aos sentimentos.

Personalidade: O estilo de luta de Dural é um amálgama de vários movimentos retirados de vários lutadores em cada Torneio Mundial de Lutas Mistas. Consequentemente, ela pode encadear combinações únicas que causam danos incríveis e derrotam jogadores muito rapidamente. Seu estilo também melhora alguns dos movimentos dos lutadores originais para torná-los ainda mais prejudiciais.

Aparência: Dural aparenta ser uma mulher em todas as suas encarnações. Sua pele é feita de um cromo reflexivo e semi-sólido, tornando-a a única personagem a produzir ruídos metálicos de "retinir" ao ser atingida. À medida que os recursos gráficos melhoravam a cada jogo sucessivo, sua aparência se tornava muito mais simplificada.

Data de Nascimento: ?

Terra Natal: Japão

Estilo: Híbrido

Escola: Nenhuma

Conceito: Assassina do Julgamento 6

Assinatura: Mostra punho fechado.

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

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 4, Perspicácia 4; Lutas cegas 4, Segurança 4, Sobrevivência 4, Furtividade 4; Medicina 4, Arena 1, Estilos 5



Antecedentes: Apoio 4 (Julgamento 6), Cibernético 5, Arena 4

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5

Manobras Especiais: Jump, Throw, Buffalo Punch, Suplex, Neck Choke, Power Uppercut, Foot Sweep, Flying Tackle, Double-Hit Kick, Flying Knee Thrust, Backflip Kick, Regeneration, Toughskin, Record, Displacement, Elbow Smash

Combos: Elbow Smash para Foot Sweep para Backflip Kick (Dizzy); Flying Knee Thrust para Buffalo Punch para Suplex (Dizzy); Backflip Kick para Flying Tackle para Neck Choke (Dizzy); Displacement para Fierce para Roundhouse (Dizzy).

Renome: Glória 7, Honra 0; Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Posto (8) = 40 lutas: 30 Vitórias (23 KO), 4 Empates, 6 Derrotas

Manobras Especiais:

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	9	5	-
Strong	5	11	5	-
Fierce	4	13	4	-
Short	6	10	5	-
Forward	5	12	4	-
Roundhouse	3	14	4	-
Bloqueio	9	-	-	-
Movimento	8	-	8	-
Apresamento	5	10	um	-

	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jump	8	-	5	-
Throw	3	12	um	-
Elbow Smash	7	12	um	-
Displacement	7	9	6	-1 FV
Record	9	-	4	-1 CHI
Toughskin	-	-	-	-1 CHI
Regeneration	5	-	-	-
Backflip Kick	5	12	dois	-
Flying Knee Thrust	6	12	6	-1 FV
Double-Hit Kick	3	11	4	-
Flying Tackle	4	10	7	-
Foot Sweep	3	13	3	-
Power Uppercut	4	13	um	-
Neck Choke	4	13	um	-
Suplex	5	12	um	-
Buffalo Punch	3	15	um	-

NOVAS MANOBRAS

* AIKI THROW

Pré-Requisitos: Apresamento 3, Bloqueio 3, Throw

Pontos de Poder: Aikido, Tai Chi Chuam 2, Jiu-jitsu, Forças Especiais, Kung-fu 3, Outros 4.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +2

Dano: +2

Movimento: Nenhum / Um

O lutador assume uma posição de defesa (aparentemente uma Manobra de Bloqueio) e espera pelo ataque do oponente. Quando o ataque é lançado, o lutador avança, agarra o membro do alvo, redireciona seu impulso e projeta o oponente para longe usando a força dele próprio.

Sistema: Para ter sucesso, o lutador deve ser mais veloz que o atacante. Se o ataque do oponente é mais rápido, essa manobra não pode ser executada. O lutador absorve o ataque como se defendesse com Block. Uma vez que o golpe foi executado (assumindo que o lutador não foi atordoado e nem derrubado), ele então se move 1 hexagono para entrar no Hex do oponente e executa o Aiki Throw. Quando for determinar o dano deste ataque, a Força do oponente é usada no lugar da Força do lutador. O oponente sofre Knockdown e pode ser arremessado até 1/2 da técnica de Apresamento do lutador em qualquer direção.

* DISPLACEMENT

Pré-Requisitos: Esportes 2, Soco 1 ou Chute 1, Esquives

Pontos de Poder: Qualquer estilo 2

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +2

Dano: +0

Movimento: +1

Esse movimento consiste em um rápido passo para o lado, o qual permite o lutador evitar um ataque que esteja vindo, ficando fora de seu alcance. O lutador logo depois pode executar um curto Jab ou um rápido Short se o oponente estiver em seu alcance. Muitos oponentes ficam

frustrados graças e essa evasão, que é muito praticada por lutadores de Savate e Kung Fu.

Sistema: Essa manobra só terá 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 totalmente na direção do oponente 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.

Essa manobra pode ser usada para se esquivar de projéteis, entretanto um teste deve ser feito (veja “esquivando de projéteis” na Manobra Especial Jump). A técnica de Soco ou Chute do Lutador é usada para determinar o Dano.

* ESQUIVA (DODGE):

Pré-Requisitos: Manobra Básica de Esportes.

Velocidade: +3.

Dano: Nenhum.

Movimento: Dois.

O lutador interrompe o ataque declarado contra ele, e se move, saindo de seu alcance. Evade projéteis, é considerada uma Manobra de Interrupção (Abort Maneuver).

* GROUND FIGHTING

Pré-Requisitos: Esportes 3

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 1

Custo: nenhum

Velocidade: ver descrição

Dano: ver descrição

Movimento: ver descrição

A maioria dos estilos de combates prepara um competidor para lutar de pé, mas uma vez que as costas atingem o solo, ele está em desvantagem. Street Fighters de outros estilos estão mais bem preparados para essa eventualidade, enquanto alguns competidores treinam combates no chão. Muitos ainda são conhecidos por derrubarem seu adversário no chão para tirar proveito da confusão.

Sistema: Essa manobra não exige uma Carta de Combate. Em vez disso, o jogador simplesmente avisa da manobra quando o personagem cai e esteja em situação Knockdown. O Street Fighter não tem que se levantar para continuar lutando, ele continuará combatendo no solo, utilizando qualquer Manobra Básica ou Especial que não exija sua posição em pé (Fist Sweep, Foot Sweep, Lunging Punch entre outras).

Isto requer algumas ideias sobre o que pode ou não ser realizado. Por exemplo, um Double Dread Kick seria impossível, enquanto um Slide Kick ainda poderia ser realizado. Street Fighters que não têm esta manobra podem tentar lutar no solo, mas com Velocidade -2 e Dano -2 aos seus próprios ataques. Penalidade para se erguer serão aplicadas no turno que ele decidir sair da posição Knockdown e cessar de usar *Ground Fighting*.

Indivíduos que combatem apenas em pé têm suas próprias desvantagens. Desabituação por lutar contra alguém fora do chão, eles serão capazes de utilizar apenas que atinjam alvo baixos (Ax Kick, Fist Sweep, Foot Sweep, Lunging Punch entre outras) ou, caso contrário, qualquer ataque físico será penalizado em -1 Velocidade e -1 Dano.

* **JUMP:**

Velocidade +2
Dano: Nenhum
Movimento: +0

Evade Projéteis, Aérea, Combina com Ataques Básicos.

***SHOULDER THROW**

Pré-requisitos: Apresamento 3, Throw
Pontos de Poder: Jiu Jitsu, Aikido, Tai Chi Chuan, Sumo 2, Outros 3
Custo: Nenhum
Velocidade: -1
Dano: +4
Movimento: Um

O lutador agarra seu oponente pelo pescoço ou camiseta, e, usando suas mãos, o arremessa para o chão. É uma Manobra relativamente poderosa.

Sistema: Ao usar essa Manobra, após rolar o Dano, o lutador troca de hexágono com a sua

vítima, que sofre um Knockdown. Caso o personagem já esteja no hexágono da vítima no início do turno, ele pode escolher em qual hexágono adjacente a vítima cairá. A vítima do Slam Throw não pode usar Breakfall.

















