



CRÉDITOS

Desenvolvido por: Felipe Mesquita de Vasconcellos;

Contribuições de: Igor Lins; Ingo Muller e Eric Henrique de Souza

Baseado em materiais de:

Eric Henrique “Musashi” de Souza (Shotokan RPG):

<http://www.sfrpg.com.br/shotokan/>;

Matt Meade (SFRPG.COM): <http://www.sfrpg.com/>;

Luiz Fernando Duarte Junior (Super Street Fighter RPG):

<http://www.sfrpg.com.br/>;

BAKI Fandom: https://baki.fandom.com/wiki/Baki_Wiki;

As fichas de, além de várias manobras do livro, foram baseadas no trabalho originalmente produzido por **Chris Hoffmann, Ewen Cluney e Matt Meade**. Baki é uma produção escrita e ilustrada por **Keisuke Itagaki**, e publicado por **Weekly Shounen Champion**;

Um agradecimento a todo o pessoal do grupo do facebook **SFRPGBR:** <https://www.facebook.com/groups/sfrpgbr/?fref=ts>), pelas várias discussões sobre regras e personagens, que fizeram tal suplemento ficar como é hoje;

As imagens utilizadas pertencem à **Weekly Shounen Champion** e **NETFLIX** assim como tudo o que remete a Baki e aos personagens apresentados, como também nomes de manobras, artefatos e antecedentes;

A base textual foi traduzida de **BAKI Fandom** por Felipe Vasconcellos;

Diversos elementos são oriundos do Mangá e das adaptações em OVA e Anime;

O sistema utilizado na adaptação pertence à **White Wolf** e, para que o jogo seja perfeitamente desfrutado, faz-se necessário o livro básico de **Street Fighter: O Jogo de RPG** e seus suplementos ou a **Edição de 20 anos**, que podem ser baixados em: <http://www.sfrpg.com.br/shotokan/>

ÍNDICE

CAPÍTULO 1 - HISTÓRIA E CENÁRIOS

CAPÍTULO 2 - ANTECEDENTES E HABILIDADES

CAPÍTULO 3 - ARENAS DE RENOME

CAPÍTULO 4 - TIPOS DE DISPUTA

CAPÍTULO 5 - OBSTÁCULOS NA ARENA

CAPÍTULO 6 - ESTILOS REVISADOS E ESTILOS NOVOS

CAPÍTULO 7 - MANOBRAS REVISADAS E NOVAS MANOBRAS

CAPÍTULO 8 - CARTAS DE EFEITO E ESTRANHEZAS



HANMA TIME

1) HISTÓRIA E CENÁRIOS

1.1) GRAPPLER BAKI (Início)



A série conta a saga do jovem **Baki Hanma** que ambiciona ser mais forte que seu pai. O grande problema é que seu pai, **Yujirou Hanma**, é o ser vivo mais forte do planeta. Para tal enfrenta os treinos mais duros que existem, para além de enfrentar todo o tipo de adversários em que cada um deles tem um estilo de luta muito particular e histórias pessoais peculiares.

Na verdade, o que ninguém sabe é que Baki não quer ficar mais forte por fútil ambição própria. O que ele quer é o amor de sua mãe. Sua mãe, a qual tem uma enorme paixão pela força e poder, despreza o filho por achá-lo fraco e só tem olhares para o pai do garoto, Yujirou Hanma, que a despreza. Por isso, Baki tenta sempre vencer o pai para que sua mãe também o ame. Tendo essa motivação enorme, ele nunca desiste de ficar mais forte e para isso procurar se aprimorar como lutador de artes marciais contra os mais diversos oponentes.

Várias lutas se seguem entre Baki e lutadores incríveis, que depois de superados pelo garoto, se tornam seus amigos e aliados. Com a força e técnicas adquiridas nessas lutas, Baki entra no combate da Arena Subterrânea (combate ilegal de vale tudo realizados no Japão) e ainda se esforça para derrotar o seu pai. Entretanto é derrotado facilmente e ainda vê sua mão ser morta, tudo pelo próprio pai.

Desde seu nascimento, Baki vem treinando para que um dia possa superar seu pai Yujirou e ganhar seu respeito. A mãe de Baki, **Emi Akezawa**, garantiu que ele tivesse o equipamento de treinamento mais avançado disponível. Ela lhe forneceu ao longo de sua vida os melhores professores de artes marciais, *personal trainers* e equipamentos esportivos que o dinheiro pode comprar. Além disso, o funcionário de sua mãe, **Hitoshi Kuriyagawa**, é responsável por organizar os novos duelos para ele. Baki acabou se tornando famoso em sua cidade natal como o punk mais temido do mundo, enquanto batia em todos os bandidos que podia encontrar. Isso fez com que todos os outros bandidos pichassem em toda a sua casa, porque eles não podiam machucá-lo fisicamente.



Depois de uma briga com **Kitazawa** e cerca de cem outros membros de gangues, Baki está chateado porque ele só conseguiu derrubar trinta e sete deles. Toda a situação é observada por um detetive amigável chamado **Kido**, que observa Baki há muito tempo e segue suas ações.

Ele então decide que seu programa de treinamento atual não está funcionando e que ele tentará aumentar sua força por seus próprios meios.

Pouco depois, Baki desafia cinco artistas marciais de sua escola. Eles são considerados a elite entre os atletas. O primeiro oponente de Baki é um lutador chamado **Takemi Wakimoto**. Baki acaba com ele com uma única queda. O segundo oponente é um karateca, **Tooru Nishida**, que é derrotado por Baki com apenas alguns socos. Baki então provoca os outros três, chamando-os de fracos. Judoka chamado **Susumu Murakami** o ataca e perde muito rápido. A mesma coisa acontece depois de um tempo com um lutador de sumô, **Katsutoshi Shibata**. No final, um boxeador chamado **Fumihiko Hirao** desiste da luta após um soco. Ele é quem conta a Baki sobre seu próximo alvo. Essas lutas só ocorreram no mangá.



Seu novo alvo é o campeão dos meio-médios de boxe **Yuri Chakovsky**. No anime, ele o encontra pela primeira vez enquanto descansa em um banco do parque e vê um homem correndo que ele reconhece ser Yuri. Baki então entra em uma academia onde ele vê Yuri lutando contra **Sensarak Dinoi**. A luta é unilateral e Yuri vence Dinoi com facilidade. Baki então desafia

Yuri para uma luta. Como luta segundo um código de honra de nunca desistir de uma luta, ele concorda em lutar contra Baki, além da diferença de idade. Baki luta, mas é facilmente derrotado por Yuri.

Depois de perder sua luta com Yuri Chakovsky, Baki queria ficar mais forte. Então ele decidiu ir para a montanha onde costumava treinar com seu pai. Então, na noite anterior à sua partida, ele volta para casa e encontra o chefe de polícia esperando. Então sua mãe chega logo depois para dizer que está orgulhosa dele e o ajudará de todas as maneiras que puder. Naquela noite, ele embala seus suprimentos, mas ele sabia que era uma coisa boa porque o ajudaria a ficar mais forte. Ele então viaja para as montanhas, onde conhece um velho amigo dele e de seu pai, chamado **Reiichi Andou**. Quando se encontra pela primeira vez, Andou levanta Baki com uma mão. Ele olha para Baki e diz "Eu não vejo um humano há um ano, talvez eu devesse comer você" enquanto lambia os lábios, ainda não tinha certeza se ele estava brincando ou não. Baki com um grande sorriso diz a Andou que é ele, Andou percebe e dá um abraço gigante em Baki. Então ele coloca Baki de pé com um grande sorriso, porque ele está tão feliz em ver seu velho amigo. Mas então Baki desmaia de fadiga. Andou o traz para dentro da cabana.

Então a cena corta para Baki na água de um rio se refrescando. Baki olha para cima e vê uma velha árvore e corre pela floresta para vê-la. Quando ele chega lá, ele se encontra com Andou novamente e Andou explica a história por trás da árvore. Mais tarde naquela noite, Andou e Baki sentam-se para jantar. Após o jantar, Baki pede um favor a Andou, para deixá-lo acampar no



riacho Yasha, onde o **Yasha Ape** foi visto vagando. Andou fica chocado ao dizer a Baki que ele não deveria ir lá, é suicídio. Andou continua a explicar que o Yasha Ape não é um mero macaco, é um monstro que destrói todos os que se opõem a ele, exceto um homem - o pai de Baki. Ele é o único homem que já lutou contra a besta e sobreviveu e mesmo assim ele ainda sofreu grandes danos. Todos os outros que tentaram nunca mais foram ouvidos. Baki diz que não se importou, ele sabia no que estava se metendo e está tremendo de medo, mas decide ir lutar contra a fera. Baki está lá acampando e enquanto ele está se aquecendo, o Yasha Ape aparece e destrói sua barra de supino. Baki então atacou, mas seu golpe não teve efeito, e com um golpe o Yasha Ape enviou Baki voando pelo ar. Andou chega com seu machado e o joga no macaco, não faz efeito. Andou então carrega com ele e o Macaco pega o machado com os dentes e come a lâmina. Então Andou dá um soco no macaco, embora ele o pegue na boca e morda. Baki pula e chuta o macaco, o macaco o manda voando mais uma vez e, enquanto Baki tenta se levantar, o macaco Yasha agarra o estômago de Andou e o rasga. Baki então acende o macaco em chamas e corre para sua caverna. Baki leva Andou de volta para sua casa e tenta ajudá-lo a desinfetá-la antes de chamar a ajuda de emergência que leva Andou ao hospital. Antes de pegá-lo, Andou implora a Baki que não faça nada estúpido enquanto ele estiver fora.

Baki então prepara seu regime de treinamento para uma revanche. Ele come o quanto pode, como Andou diz, para que ele possa queimá-lo em músculos. Ele então treina dia e noite para o foco de quase morte, que é aumentado quando ele pula de um penhasco e desvia de todos os obstáculos. Ele também descobre como as endorfinas podem ser úteis em seu corpo. Depois disso, ele volta para a caverna e cria um anel de fogo para lutar contra o Yasha Ape e prender os dois. Ele então começa a lutar com o macaco. Quando Andou retorna, ele corre para o lado de Baki apenas para ver Baki, um menino de 13 anos, lutar e segurar o poderoso monstro, o Yasha Ape. Depois que Baki vence a luta, ele vai para a casa do Yasha Ape e devolve a cabeça da esposa do macaco que o pai de Baki matou. Como agradecimento pela luta e pelo retorno da cabeça de sua esposa, o Yasha Ape dá a Baki uma de suas presas.

Mais tarde, ele volta para casa e descobre que seu rival, Yuri Chakovsky, foi atacado e espancado por um yakuza chamado **Kaoru Hanayama**. Baki também descobre que o gangster é um lutador de rua forte que quer lutar contra ele. Ele decide tomar o assunto em suas próprias mãos e vai ao escritório de Hanayama para atacá-lo. No entanto, durante a luta, a mesa do



yakuza voa pela janela e o duelo é interrompido pela intervenção policial. De qualquer forma, o gângster recebe um chute forte que o derruba no chão e o deixa com uma grande raiva. Desde então, a vida de Baki está no alvo de Hanayama. Logo depois Baki o encontra no shopping e eles começam a brigar novamente. Desde o início da batalha, o gângster joga Baki pela janela e quase o mata. Felizmente, ele pega um cabo suspenso e volta ao topo. Ele consegue sobreviver a todas as melhores técnicas de Hanayama e no final, Baki é declarado o vencedor, mas de repente seu pai, Yujirou, aparece no lugar de sua luta. Yujirou provoca

e ataca brutalmente Hanayama, nocauteia seu filho e depois sai. Logo após esses eventos, Baki visita Hanayama no hospital e começa por estabelecer uma espécie de relacionamento fraterno com ele.

Yujirou decide visitar Baki durante uma de suas sessões de treinamento. Depois de um tempo, acontece que o objetivo dessa reunião é apenas provocar e irritar seu próprio filho. Ele lhe traz "como presente" a cabeça do morto Yasha Ape, e então anuncia que quer lutar contra Baki em um mês. Baki fica furioso e começa a se desesperar por causa do que seu pai trouxe para ele. Mais tarde, Baki conhece um soldado, **Gerry Strydum**, que é companheiro de seu pai. Strydum diz a ele como ganhar força e experiência. Ele tem a ideia de mandá-lo para Hokkaido, onde alguns poderosos cinco soldados estão localizados, dizendo-lhe que ele deveria experimentar o campo de batalha como Yujirou. Baki concorda com sua proposta e decide enfrentar esses soldados.

Juntamente com Strydum, ele voa para Hokkaido e, com a ajuda de um paraquedas, pousa no local onde esses fortes soldados estão localizados. Um momento após o pouso, ele é atacado por eles e amarrado a uma árvore. Os cinco soldados lhe dizem que como ele já viu seus rostos, ele deveria ser morto. Eventualmente, no entanto, eles decidem usar seu corpo



como alimento. Os soldados querem deixá-lo amarrado por alguns dias porque isso eliminaria todas as fezes e faria com que seu corpo ficasse mais gostoso. No entanto, à noite ele consegue se libertar desses laços e começa a brigar com cada um deles. No início, ele luta com Sanada, um soldado cuja especialidade é empunhar uma faca e mirar nos pontos vitais do oponente. No entanto, Baki o supera após uma curta luta. Assim que Baki dá o último golpe em Sanada, ele é atacado pelas costas pelo próximo inimigo, que é o **Kuraishi**, especialista em combate com resiliência incomum e grande força. Durante a luta, Kuraishi decide afogá-lo em um rio próximo. Baki finge estar realmente afogado, mas depois de um tempo ele o ataca por trás e usa o estrangulamento pelas costas. Graças a essa luta, Baki descobre que não há jogo limpo no campo de batalha. Após esta batalha, Kuraishi diz a Baki que entre eles está um soldado realmente perigoso chamado Gaia. Ele o aconselha a fugir, mas Baki fica ainda mais animado e ignora suas palavras. Um próximo oponente, Nomura, é encontrado por Baki sozinho. Ele é um soldado médio com habilidades de luta surpreendentemente miseráveis. Baki o derrota em um piscar de olhos. Mais tarde, Baki é atacado pelos outros dois soldados. Estes são os **Gêmeos Chiba**, que são perfeitos na luta em equipe. Baki a princípio tem



pequenos problemas com eles, mas depois de um tempo, ele começa a lidar bem com eles. Ele está se perguntando se os dois são "Gaia". No entanto, quando os gêmeos Chiba são derrotados, o verdadeiro "Gaia" é revelada. É quando Nomura tem um estranho ataque de pânico e começa a se comportar de forma estranha. Depois de um tempo, sua verdadeira personalidade é revelada. Acontece que

Nomura tem uma personalidade dividida e Gaia é seu alter ego.

Baki começa uma luta com ele. Desde o início, ele não consegue acertar Gaia, que se considera o deus do campo de batalha e mostra sua capacidade de controlar o nível de adrenalina. Depois de um tempo, Baki começa a usar suas próprias endorfinas, mas ainda não é suficiente contra Gaia, que começa a falar suas teorias. Ele diz que o corpo de Baki é seu próprio inimigo porque ele o torturou com treinamento por anos e não mostrou a ele o pingo de amor. Baki finalmente mostra a ele que não é verdade, e ele finalmente começa a acertá-lo com seus ataques. No entanto, eventualmente, Baki quase morre quando Gaia usa suas técnicas especiais baseadas no uso do ambiente. Ele executa sua técnica de estrangulamento e tenta sufocar o jovem lutador que está pendurado em uma árvore, mas Baki escapa. Gaia está com raiva porque ele está fazendo o seu melhor, e Baki ainda está vivo. Eventualmente, o jovem artista marcial nocauteia seu oponente com um movimento incomum que interrompe o fluxo de sangue para o cérebro, dando a Gaia um ataque cheio de "amor" e não ferindo seu corpo. Quando Gaia acorda, os cinco soldados convidam Baki para se juntar a eles para uma refeição. Mais uma vez, Baki estabelece um vínculo amigável com seus oponentes, que o fortaleceu e lhe ensinou muito.

Baki vai para casa e conhece um mestre da esgrima chamado **Kurokawa**. O jovem lutador é convidado no dojo de Kurokawa e observa seus incríveis movimentos de espada. Baki está encantado com sua técnica e velocidade, então quer desafiá-lo. A princípio, Kurokawa se recusa porque tem medo de que Baki morra. Mas, eventualmente, o jovem artista



marcial não desiste e força Kurokawa a lutar. Baki acaba sendo mais rápido e vence a luta pelo Roll Kick no rosto. Após a batalha, Kurokawa é convidado para a próxima batalha de Baki com Yujirou. Um momento depois, o jovem lutador conhece **Chinen**, um mestre do Kobayashi-ryuu Kenpo. Chinen afirma que suas artes marciais são as melhores. Mais uma vez, Baki vence o duelo da mesma forma. Mais tarde, é mostrado que Baki está se preparando para a batalha e luta contra mais alguns mestres anônimos de artes marciais.

Pouco antes da grande batalha com Yujirou, Baki reencontra sua mãe. Emi está em desespero após uma reunião fracassada com Yujirou e começa a agir agressivamente contra Baki. Ela está devastada que Yujirou é incapaz de amá-la e começa a culpar Baki por tudo, afirmando que seu filho é apenas um mero fraco. Em um ponto, até mesmo o subordinado de Emi, Hitoshi Kuriyagawa, começa a acusá-la de se



comportar muito mal com seu filho. Baki tenta acalmá-la e a abraça. Ele pergunta se ela vai amá-lo se ele vencer sua luta contra o pai. Então Emi morde sua mão e foge. Depois de tudo isso, Baki fica arrasado e conhece Hanayama, que melhora seu humor. Eles passam um tempo juntos na casa de Baki e estabelecem um relacionamento ainda mais forte um com o outro. Ambos

falam sobre suas mães e, no final, Hanayama lhe deseja boa sorte em sua próxima luta.

No dia seguinte, Baki começa um intenso aquecimento antes de sua batalha com Yujirou. Baki começa o aquecimento ao meio-dia e a luta acontece à meia-noite. Kitazawa aparece e traz para ele os melhores bandidos para treinar. Mais tarde, Yuri Chakovsky e Kaoru Hanayama também vêm. Ambos estão ajudando Baki com o aquecimento. Pouco antes do início da luta, todos os amigos de Baki estão chegando ao local. Eventualmente, o próprio Yujirou também chega de helicóptero. A batalha de Baki e Yujirou começa com um terremoto repentino. O pai de Baki o interrompe batendo no chão, e então todos ficam extremamente surpresos. Baki faz o seu melhor na batalha, mas acontece que ele não tem chance alguma. Seus ataques não fazem nenhum efeito contra Yujirou, mesmo quando ele usa seu truque *Roll Kick*. No entanto, o Ogre está muito satisfeito com o nível de combate de seu filho. Em algum momento, o corpo de Baki é esmagado no chão e Yujirou começa a bombardeá-lo com uma série de golpes no rosto quando o jovem lutador está inconsciente. Quando quase é morto pelo próprio pai, Emi entra no duelo. Pela primeira vez, ela defende seu filho e ataca Yujirou com o punho, impedindo-o de novos ataques contra seu filho. Seu ato de coragem salva a vida de Baki, mas, infelizmente, Emi é assassinada por seu amado, que a abraça e quebra sua coluna.

Depois de toda a situação, Emi morrendo mantém seu filho inconsciente de joelhos e canta para ele a última canção de ninar. Mais tarde, é mostrada uma cena em que Baki mantém sua mãe de costas e caminha com ela pela cidade. Eles conversam entre si e brincam como uma família amorosa. No entanto, depois de um tempo, tudo acontece apenas na imaginação de um menino que, de



fato, carrega sua mãe morta nas costas, e todas as pessoas ao seu redor ficam em estado de choque. Ele está sendo detido por policiais que querem que ele deixe a mulher morta. Baki não concorda, nocauteia os policiais e foge com a mãe nas costas. Mais tarde, descobre-se que ele deixa seu corpo morto em algum Prado. No anime, toda a cena é apresentada de uma forma bem diferente. Baki também imagina que ele mantém sua mãe viva nas costas, mas depois de um tempo, acontece que ele atravessa a cidade toda sozinho. Um policial também o para lá, mas o detetive Kido entra e diz para ele deixar Baki em paz.

Mais tarde, Baki decide fazer uma longa jornada para encontrar oponentes poderosos para lutar. É quando ele jura a si mesmo seriamente que um dia derrotará seu pai. Baki viaja pelo mundo por dois anos e derrota vários artistas marciais. Agora ele tem 15 anos. Baki finalmente chega ao Brasil e conhece **Dickson**. O jovem lutador o visita com a intenção de lutar, mas acontece que o artista marcial brasileiro está gravemente ferido e atualmente está em uma cadeira de rodas. Dickson conta a ele sobre a **Arena Subterrânea no Tokyo Dome** e que foi aqui que ele foi derrotado, perdendo tudo o que tinha na vida. No entanto, Baki não parece desanimado e decide encontrar a arena.

Logo Baki chega a Tóquio e visita a casa de **Mitsunari Tokugawa**. Lá ele conhece **Kanji Igari** pela primeira vez. Igari está saindo da casa de Tokugawa quando Baki chega. Eles se observam por um tempo, e Baki diz a ele que, se ele quiser ficar em seu caminho, ele o tratará como seu inimigo. Igari decide que não quer mais luta e vai embora. Depois de um tempo, Baki derrota todos os guarda-costas da casa de Tokugawa e depois trava um duelo com **Shuumei Kanou**, o melhor guarda-costas da casa de Tokugawa. Kanou surpreende Baki com seu estilo de luta, que se baseia principalmente na autodefesa e na imitação dos movimentos de seus oponentes. No entanto, ele acaba sendo muito fraco para Baki. O jovem lutador percebe que Kanou tem uma ótima defesa, mas seu ataque é muito fraco. Em última análise, Baki vence a luta, mostrando sua superioridade ofensiva sobre Kanou. Após a batalha, Baki conhece Tokugawa pela primeira vez e pede permissão a ele para entrar na arena. Tokugawa concorda com seu pedido.



CENÁRIOS

SEDE DA SHINSHINKAI KARATE, TÓQUIO, JAPÃO

Sendo o estilo de Karate “full contact” mais bem sucedido do mundo, a sede da Shihinkai Orochi-Ryuu é a Meca do karate de combate no mundo. Diferentes de versões olímpicas/competitivas e de Karate-Do, o Orochi-Ryuu mantem o espírito de confronto vida-ou-morte de outrora unido a sofisticação mais atual de combate completo visto em combates de Artes Marciais Mistas.

Situado próximo ao centro de Tóquio em uma bela e organizada vizinhança aqui atendem aulas alunos recém-iniciados aprendendo o básico, professores de filiais fazendo reciclagem e os alunos-lutadores avançados, todos sendo tratados com a mesma seriedade e disciplina prerrogativas do método de ensino da Shinshinkai. Os treinos são duros e estafantes, testando a determinação e força de vontade dos alunos como também criando um profundo elo entre estes os alunos e entre estes e a escola. Grandes amizades com tempera de competitividade são forjadas nesse ambiente.

A cada 3 meses são realizados torneios internos muito competitivos. Nestes torneios são observados os pontos de evolução e deficiência dos alunos que serão trabalhados nos meses seguintes. Entre os alunos mais graduados esses momentos são de pressão e redenção, pois estão sendo observados pelo próprio Doppo Orochi. Uma vez por ano o Shinshinkai sedia um campeonato aberto de Karate “full contact” onde alunos de outras artes marciais são admitidos a competir. Esses eventos são superconcorridos e tem forte impacto na comunidade interna Shinshinkai: são nesses momentos que a fibra do Karate Orochi-Ryuu (para Doppo é a fibra do próprio Karate como um todo) é testada.



A Sede e filiais da Shinshinkai Orochi-Ryuu são locais focais para histórias em BAKI SFRPG por concentrarem elementos interessantes: Arte Marcial, Personagens de diversas origens, Competitividade, Interação com outras Artes Marciais, Torneios internos e abertos. Cenas podem ser desenhadas para

relacionar personagens ou NPCs da **Shinshinkai** com Dojos antagonistas ou mesmo competitividade interna dentro do Dojo. Outras podem colocar jogadores contra 1 ou mais “alunos empolgados” de Karate Orochi-Ryuu que causam problemas em academias, dojos ou escolas nas imediações (sem óbvia ciência da sede ou de seus professores). Eventos com a presença de Doppo Orochi podem ser pontos focais para capítulos e histórias. Etiqueta, Perspicácia, Manha, Subterfúgio, Conhecimento de Estilos e Conhecimento de Arena são habilidades comumente relacionadas com o mundo das escolas e dojos de Artes Marciais. Tramas, dramas e intrigas correm fora dos tatames e afetam o que ocorre sobre eles.

Sugestão para ganchos de Histórias, Capítulos e Cenas:

- ✓ Um dos personagens decide abrir uma filial da **Shinshinkai** em um país diferente do Japão. Isso atíça uma acirrada competição entre dojos/academias de outras artes marciais do local. Diplomacia e Violência se alternam enquanto a situação espirala para um conflito brutal nas ruas da cidade.
- ✓ Alunos de uma filial da **Shinshinkai** estão sendo hostilizados por uma gangue local. O líder da gangue tem um ódio particular do Karate Orochi-Ryuu e não dispensará violência e emboscadas para atacar karatecas do dojo ou mesmo familiares.
- ✓ Durante o torneio anual da **Shinshinkai** um time de lutadores com estilos diversos parece estar decidido a atacar alunos de Karate Orochi-Ryuu usando de violência desmedida. A história ganha novas perspectivas quando se descobre que alguns desses alunos estão relacionados a crimes. Como os jogadores reagirão a este conflito em meio ao torneio?
- ✓ A batalha de Baki contra a gangue de **Kitazawa** foi uma fagulha para diversos conflitos de gangues menores nos subúrbios de Tóquio. Parentes ou amigos dos personagens são capturados nessa maré de violência urbana. Que farão os lutadores?
- ✓ Lutadores Japoneses de Karate e Judo ficaram inexplicavelmente presos e incomunicáveis na Coreia do Norte. A tropa especial do **Oficial Nomura (Gaia)** irá realizar o resgate. Antes de partir ele irá recrutar lutadores para acompanhar. Será que os personagens tem o que é necessário para a missão?
- ✓ **Gerry Strydum** adverte os personagens que moradores do entorno do Monte Yasha estão vendo fantasmas e monstros. Baki já esteve por lá. Será que os lutadores irão decifrar o mistério do Monte Yasha?
- ✓ **Shuumei Kanou**, guarda-costas pessoal de **Mitsunari Tokugawa**, por ordens de seu empregador, realiza testes para contratar novos funcionários para proteger o Chefe. Conhecimento de artes marciais é indispensável. Como serão esses testes? Que perigos cercam Tokugawa?
- ✓ Agentes secretos hiper-habilidosos. É isso que **Gerry Strydum** está a procura. A instabilidade de Yujirou Hanma torna difícil sua utilização. Então o militar avalia os personagens a se tornarem “armas silenciosas” e espiões. Os personagens se interessarão? Como conciliarão suas vidas com essa carreira?

1.2) O TORNEIO SUBTERRÂNEO SAIKAI I



Depois de ser espancado pelo pai, Baki viaja pelo mundo continuando seu treinamento. Anos depois, ele retorna encontra a arena de luta subterrânea onde luta contra alguns dos lutadores mais poderosos de todos os estilos de artes marciais. É aqui e contra estes oponentes poderosos que ele realmente começa a refinar e ampliar suas habilidades em artes marciais.

O enredo desta saga conta a história de um grande torneio de artes marciais, que é organizado por Mitsunari Tokugawa na **Arena Subterrânea**. No início, Tokugawa se encontra com várias pessoas das mais abastadas origens e classes, e diz a eles para trazerem os lutadores mais fortes de todo o mundo para se enfrentarem. Ele também explica que o prêmio para o vencedor será um grande cinturão de Pankration, uma relíquia histórica.



A saga começa com o torneio **Shinshinkai Karate** na arena Tokyo Budokan. Baki tem 17 anos agora. Ele nunca praticou caratê, então é faixa branca, mas chega facilmente às finais, onde seu oponente é **Atsushi Suedou**. Antes do início do duelo, Baki conhece pela primeira vez **Doppo Orochi**, o grande mestre do Shinshinkai Karate. Eventualmente, a luta começa e Suedou, apesar de suas grandes habilidades, não tem chance de derrotar Baki. Em algum momento Baki diz a ele que a única chance de derrotá-lo é acertá-lo no rosto (o que é contra as regras). Suedou concorda e o golpeia no rosto com toda a força, destruindo sua mão.

Baki então derrota rapidamente seu oponente e vence o torneio. Após a luta, Doppo diz a Baki que sabe a verdade sobre ele e percebe que esse tipo de força não é adquirido em torneios como este. Mais tarde, Baki conhece **Kiyosumi Katou**, que assistiu seu duelo e quer provocá-lo para a batalha. Eventualmente, eles são interrompidos por um antigo mestre de jujutsu chamado **Izou Motobe**, que também queria conhecer Baki após as finais. Baki já teve o suficiente de todo o barulho e ele está saindo de lá. Ele volta para a casa onde mora com seu velho cachorro Musashi. Ele aluga uma casa de **Kinuyo Matsumoto**, que mora ao lado com sua filha chamada **Kozue**.

Baki então vai para a Arena Subterrânea no Tokyo Dome, onde luta todos os meses. Desta vez, seu oponente é **Koushou Shinogi**, também conhecido como o "cortador de tendões". Durante uma batalha, ele consegue cortar o nervo da mão de Baki. Koushou até usa seus dedos de "aço" e corta o nervo do olho direito, mas Baki mostra a ele que não é suficiente vencer contra ele. Quando Koushou ataca Baki com vários ataques e tenta cortar o nervo do olho esquerdo, o jovem campeão agarra sua mão e o derruba no chão usando sua técnica de submissão. O karateca desesperado diz que não vai desistir e quer que ele quebre o braço. Baki fica com raiva e o nocauteia com um poderoso golpe na cabeça dessa posição em vez de quebrar o braço. Após a luta, eles se encontram e Baki diz a ele que, mesmo que ele quebrasse o braço, Koushou ainda lutaria usando as pernas. Koushou diz a ele para nunca perder. Depois de sair da arena, Baki encontra Strydum, que lhe diz que viu a luta e que Baki ainda não tem chance contra Yujirou.



Algum tempo depois, Mitsunari Tokugawa escolhe o próximo oponente para Baki. Era para ser **Junichi Hanada**. Enquanto isso, Baki conhece **Izou Motobe** e treina sob sua supervisão. Um dia antes da luta, Baki e Motobe encontraram Hanada espancado na casa de Motobe. Acontece que Tokugawa decidiu colocar Hanada em algum "teste", no qual ele não passa. Eventualmente, durante o dia da batalha, Baki descobre que seu oponente é **Mount Toba**, o gigante lutador profissional. No início de sua luta, Toba tem uma vantagem significativa. No entanto, eventualmente, Baki decide atacar seus membros. Toba usa sua melhor técnica de queda de corpo, mas isso não é suficiente para vencer Baki. O lutador gigante, apesar de seus problemas com as articulações, decide usar essa técnica novamente. Então Baki vira a força do impacto contra ele e destrói a articulação do joelho, vencendo um duelo. Após a batalha, Yujirou entra na arena. Acontece que ele assistiu à partida inteira. Ao ver seu pai, Baki enlouquece e o ataca. Mas mais uma vez, ele é facilmente nocauteado por ele. Então, inesperadamente, Doppo entra e Tokugawa organiza uma luta entre eles.

Baki se encontra com Doppo e tenta convencê-lo a desistir da luta. Ele diz que Doppo vai morrer nesta batalha. Então o grande mestre de karatê decide convidá-lo para um "dia especial" de Shinshinkai, no qual vários lutadores de karatê têm o direito de vir e vencê-lo na batalha. Baki está impressionado com as habilidades de Doppo, mas ainda duvida de suas



chances de vencer Yujirou. Em certo momento, ele decide atacar o pai, mas depois de um tempo, o jovem lutador é completamente empurrado contra a parede por Doppo. Após sua curta luta, Baki muda de ideia sobre as chances de Doppo. Algum tempo depois, Baki encontra **Takayama** novamente, mas desta vez em uma situação completamente diferente. Ele o vê sendo agredido por alguns bandidos. Baki decide intervir e salvar Takayama que foi espancado e, eventualmente, Baki assusta os bandidos.



A luta entre Doppo Orochi e Yujirou Hanma é titânica. Doppo mostra por que deve ser adereçado como o Matador de Tigres, atacando Yujirou de diferentes formas e mostrando a força do Karate Orochi-Ryuu. Entretanto a força de Yujirou e sua brutalidade prevalecem: Doppo perde um olho e é ferido quase que mortalmente. O Ogre vence.

Algum tempo antes da luta entre Doppo e Yujirou, Tokugawa diz a Baki que encontrou um oponente para ele, que será **Kureha Shinogi**, irmão de Koushou, e um médico com incríveis habilidades de luta.

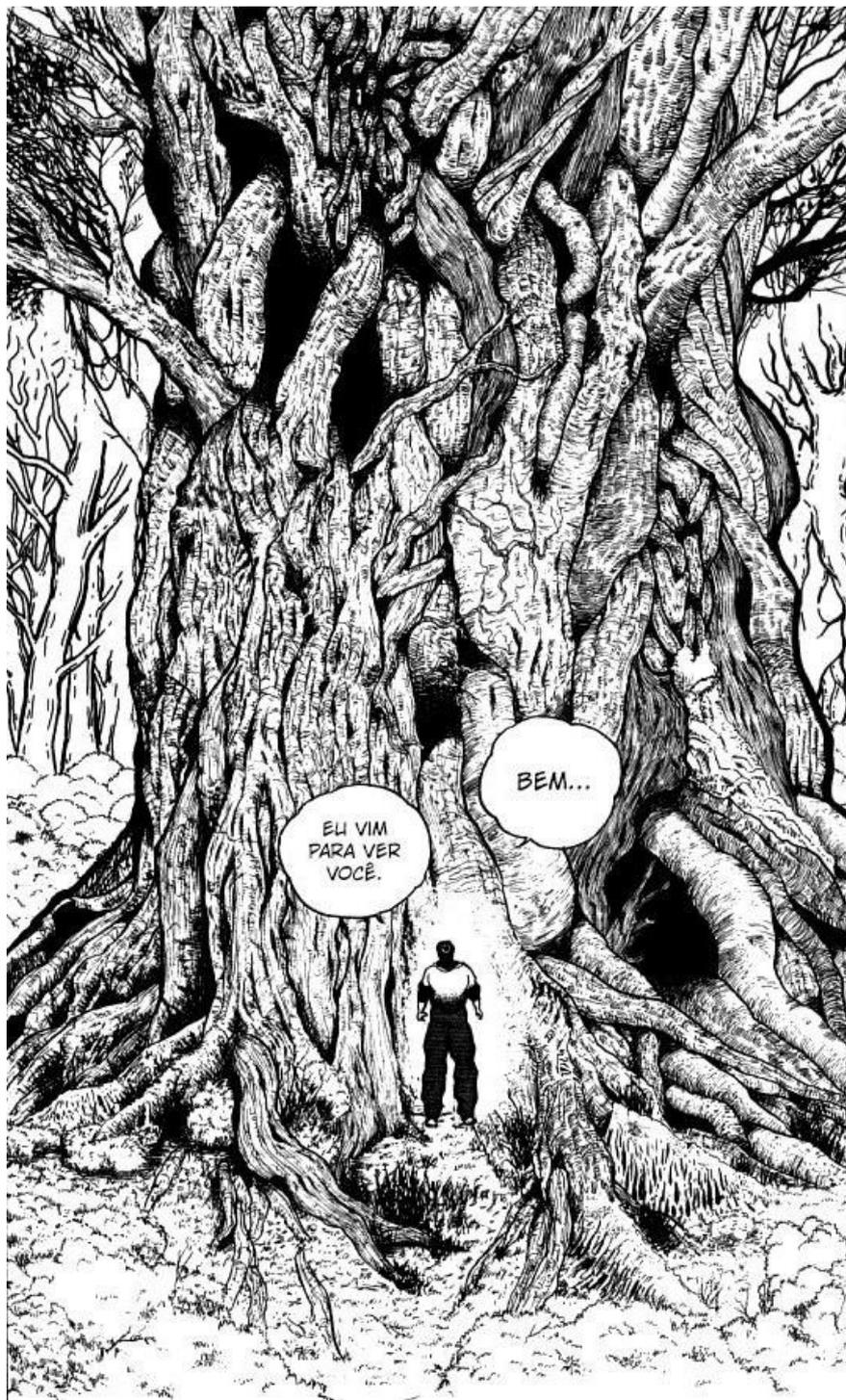
Finalmente, chega o dia da luta, e Baki está muito preocupado com os próximos eventos. Ele está tendo dificuldade em se concentrar nos preparativos para a luta no vestiário. Matsuo, seu atendente na Arena Subterrânea, então lhe dá uma pequena repreensão. Após uma grande e dura batalha, Doppo Orochi perde de forma dramática. O grande mestre de karatê quase morre. Kureha, oponente de Baki, salva sua vida no último minuto. Baki fica abalado com a visão do Doppo quase morto e nem consegue se aquecer antes de uma luta. Então os ex-pacientes de Kureha chegam ao seu vestiário. Eles dizem a Baki que se entregaram de boa vontade a Kureha, que este deveria apenas salvar suas vidas, mas ele conduziu seus pequenos experimentos neles. Esta mensagem deixou Baki tão irritado que sua atitude em relação à próxima batalha mudou imediatamente. Quando ele entra no ringue, ele está queimando e imediatamente ataca Kureha com um poderoso monte de golpes. Kureha continua tentando vencer pela força de seus músculos, mas isso acaba sendo ineficaz, então ele começa a usar suas técnicas especiais



baseadas em conhecimento anatômico e fisiológico humano. Em sua última tentativa ele usa uma técnica especial e poderosa chamada “*Dashin*”. Mas, eventualmente, Baki se levanta e bate nele com um soco poderoso. Kureha acaba com intestinos rompidos e a beira da morte.

Após a luta, Kureha sofre terrivelmente e o médico da arena diz que precisa de alguém com o mesmo tipo sanguíneo de Kureha para salvá-lo. Então Yasuko, uma das ex-pacientes de Kureha, inesperadamente se oferece para ajudar e o salva.

No final da saga, Baki novamente vai para as montanhas para meditar.

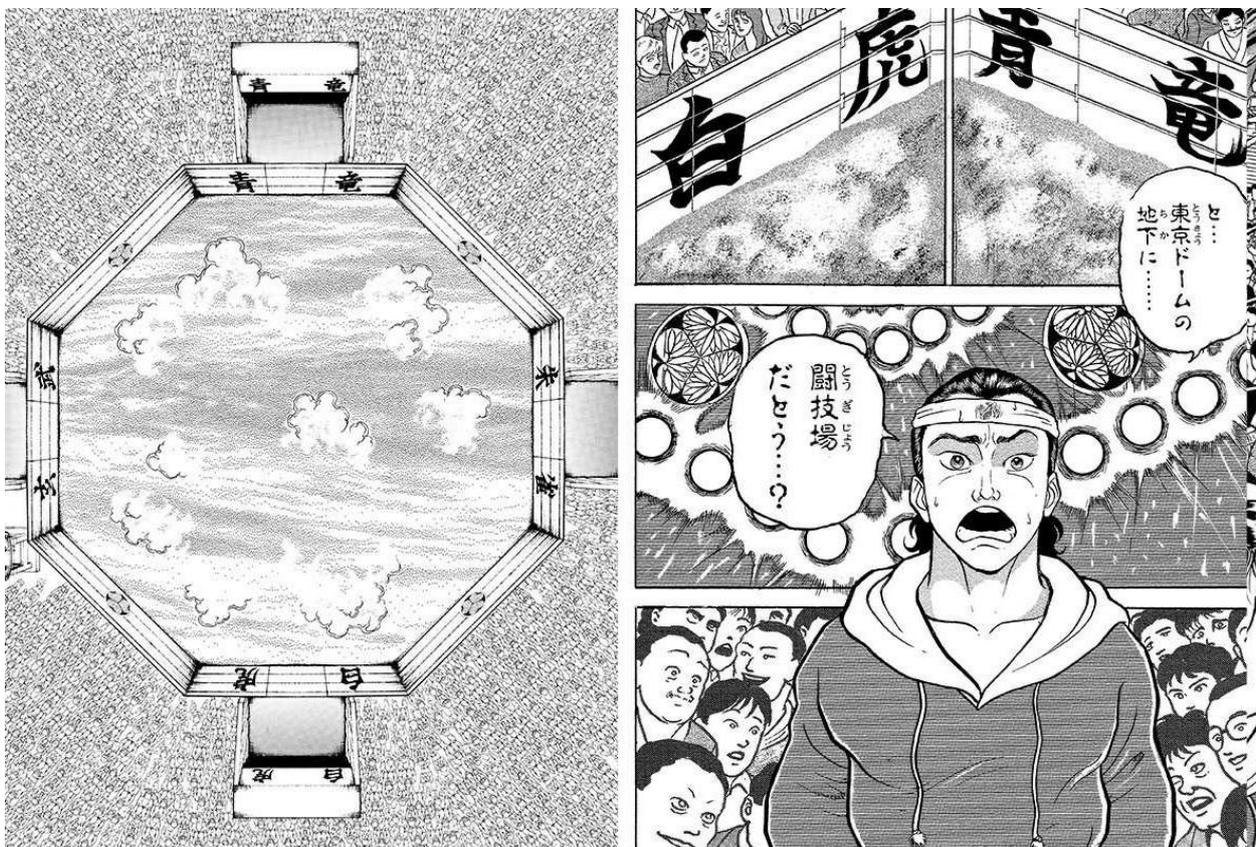


CENÁRIOS

ARENA SUBTERRÂNEA SOB O TOKYO DOME, TÓQUIO, JAPÃO

A “Terra Sagrada do Combate” é o epicentro do combate *freestyle* em campanhas BAKI SFRPG. Aqui são realizadas as lutas mais espetaculares (e peculiares) de artes marciais, em grande parte por conta das ações de Mitsunari Tokugawa, sua vasta riqueza e rede de contatos mundial. Periodicamente fins de semana devotados aos combates ocorrem secretamente na arena sob o Tokyo Dome e seletas pessoas são chamadas... e um grupo ainda mais seletos é chamado para participar.

Lutadores do mundo inteiro que tenham um pouco de conhecimento sobre o mundo de lutas proibidas (Conhecimento de Arena 2+) sabem da existência da Arena Subterrânea e um pouco de sua história. Estar lá seria um evento fantástico, lutar lá é um sonho.



Diversos tipos de capítulos e histórias podem ocorrer às voltas da Arena Subterrânea e sua fama. Desde tentar conseguir um convite para ver um dia de combates, passando por auxiliar um lutador participando dos combates como seu Staff até literalmente lutar até cair na areia branca do octógono de madeira, a Arena pode ser como um personagem vivo e que age atraindo dinheiro, pessoas, amizades, beligerância e paixões.

Nos corredores internos da Arena todo tipo de drama pode ocorrer, afinal o bastidor deste local é quase tão intenso quanto o palco. Desavenças e uniões evoluem nos corredores e no centro médico, escaramuças explodem nos camarins e academias, e alianças são construídas nas arquibancadas. Estando ou não diretamente em combate na arena, tramas se iniciam, desenvolvem-se e encerram-se neste templo das artes marciais.

Sugestão para ganchos de Histórias, Capítulos e Cenas:

- ✓ **Mitsunari Tokugawa** contata os senseis dos personagens e decide criar uma “Força Tarefa” para buscar combatentes proeminentes pelo mundo. Os personagens podem viajar pelos 4 cantos do mundo na busca de lutadores aptos a se digladiarem na **Terra Sagrada do Combate**.
- ✓ Uma organização misteriosa do sudeste asiático consegue se infiltrar na Arena Subterrânea através de dinheiro e influencia política. O nome é Shad-alguma-coisa. **Kiyosumi Katou** garante que são uma máfia e pedem aos personagens ajuda na investigação. (Street Fighter)
- ✓ Enquanto combates ocorrem na arena, uma conspiração visando o assassinato de um rico empresário é descoberta e precisa ser impedida. Além de ser desonrosa e covarde essa ação pode criar sérios problemas para **Mitsunari Tokugawa** e a Arena Subterrânea... Afinal, chamar a policia não é uma opção ali.
- ✓ Um dos lutadores se fere gravemente mesmo tendo vencido a luta. Quem poderá substituí-lo? **Tokugawa** decide realizar um mini-torneio nos bastidores para selecionar um substituto à altura da situação.
- ✓ Uma poderosa Holding do Japão pretende organizar um torneio *freestyle* brutal. Do pouco que sabe, ela promete um gigantesco prêmio em dinheiro e regras semelhantes as da Arena Subterrânea. O nome do Holding: **Mishima Zaibatsu**; o nome do Torneio: **King of the Iron Fist**. Vários dos figurões da **Terra Sagrada do Combate** se mostraram interessados... O que os espera nesse torneio?
- ✓ **Lorion Grassy e Dickinson** estão voltando para o Brasil e convidam os personagens a irem com eles. Dizem que as lutas de MMA e Vale-Tudo estão em alto no Brasil e eles podem competir à vontade. Sabe-se que as cidades brasileiras são perigosas e organizações criminosas tentam influenciar os torneios. Que tal uma aventura no País Tropical?
- ✓ Um torneio com ambições mundiais, **World Fighting Tournament**, está em fase de desenvolvimento. Lutadores estão deixando de combater na **Terra Sagrada do Combate** para participar exclusivamente desse empreendimento. Quem está recrutando pessoas para o torneio? Quem está financiando esse empreendimento? Por que tanto segredo acerca desse evento? (Virtual Fighter)
- ✓ **Mount Toba** foi sequestrado antes de um grande evento de Wrestling internacional. Seu empresário parece estranhamente despreocupado, mas **Kanji Igari** não. Ele recorre aos personagens que investiguem, busquem pistas e, se puderem, resgatem o gigante.
- ✓ Durante uma noite lutas na **Terra Sagrada do Combate** um forte terremoto atinge Tóquio. Caos se instaura na Arena subterrânea. Que os personagens farão? Salvarão a si mesmos ou tentarão ajudar aqueles que atenderam o evento?
- ✓ Um engenheiro multimilionário quer contratar os personagens para testar arenas com “dispositivos especiais” que criam contextos inusitados para combates: Água ascendente, Terreno modificando-se durante a luta, Ringues suspensos, Arenas simulando cenários históricos... e etc. Será que o dinheiro vale o perigo? Terá esse homem boas intenções? Arenas Mortais, Combate Mortal?

1.3) O TORNEIO SUBTERRÂNEO SAIKAI II



Baki descobre que Tokugawa está organizando um grande torneio de artes marciais. O vencedor do torneio receberá um cinto precioso, que as pessoas uma vez davam aos campeões de Pankration. Baki convida Kozue para ir com ele ao Tokyo Dome e explorar seu mundo secreto. No subsolo, Baki encontra muitos velhos amigos que também participarão do torneio. Na primeira batalha, ele luta com um enorme lutador chamado **Andreas Regan**. A princípio, Regan desconsidera Baki por causa de sua altura, mas depois de um tempo, ele percebe que o jovem campeão é um lutador sério, graças a quem o lutador pode dar o seu melhor. De qualquer forma, Baki o desafia diretamente a trocar socos, depois repele os ataques do oponente sem muitos problemas e vence o duelo. Após a luta, ele encontra Kozue no corredor e fala com ela. Ele explica a ela que todo jovem, pelo menos uma vez na vida, sonha em ser o mais forte do mundo. Além disso, ele diz a ela que algumas pessoas não crescem com esse sonho e é por isso que muitas pessoas lutam entre si até a morte em lugares como a Arena Subterrânea.



Quando é hora de Kiyosumi Katou lutar, ele é surpreendido em saber que seu oponente é **Yasha-Zaru Jr**, filho de Yasha-Zaru. Baki afirma que Yasha-Zaru Jr não deve ser usado como competidor no torneio. Na opinião de Baki, o macaco concordou em vir a este lugar apenas para lutar contra Baki, porque ele derrotou seu pai. Baki entra na luta e interrompe Katou, que por sinal não tem chance contra o macaco. Em algum momento até Baki é espancado por Yasha-Zaru Jr. e então **Katsumi Orochi**, o filho adotivo de Doppo, surge. Katsumi nocauteia o macaco e quase o

mata, mas Baki interrompe. É quando surge uma relação um tanto hostil entre Baki e Katsumi. Em seguida, o macaco nocauteado é levado ao médico. Mais tarde no torneio, Baki encontra Hanayama e deseja-lhe sorte em sua luta, mas a Yakuza rejeita sua polidez e diz que trata o torneio como uma guerra. Mais tarde, quando Katsumi derrota brutalmente **Roland Istaz**, Baki o encontra novamente e diz que não gosta da maneira como lida com as coisas. Eles começam uma briga curta, mas depois de um tempo Hanayama os interrompe. Então Yujirou aparece de repente no subsolo do Tokyo Dome e apresenta seu companheiro chamado **Yuu Amanai**, que participará do torneio.

Outros embates ferozes ocorrem no primeiro round do Torneio: **Zulu**, um musculoso brasileiro que luta Vale-Tudo derrota com eficiente brutalidade o kickboxer tailandês **Dentoranee Sitpika**; Kanji Igari enfrenta um Kickboxer, **Rob Robinson**, que zomba de sua idade apenas para ser humilhado pelo wrestler; **Taktarov**, lutador de Sanbo, enfrenta **Kaioh Retsu** e é esmagado; Hanayama enfrenta o karateca arrogante **Bunnoshin Inagi** e violentamente o nocauteia; o boxeador ex-campeão mundial Iron Michael enfrenta um mestre de Tae Kwon Do, **Mouko Ri**, em um embate de socos contra chutes e vence por nocaute; **Chiharu Chiba**, selvagem líder de uma gangue de motoqueiros enfrenta forte judoca **Kouhei Hatanaka**, que, a despeito de ter quebrado o braço do adversário, é derrotado de forma violenta; **Kengi Misaki**, solene lutador de Shorinji Kenpo, derrota com diversas complexas técnicas o teatral lutador de Wrestling profissional **Mike Queen**; O monstruoso **Jack Hammer** usando apenas sua imensa força destrói com socos o experiente lutador de jiu-jitsu **Sergio Silva**, escapando inclusive de suas intrincadas chaves e apresamentos; **Yuu Amanai**, praticante de um estilo incomum e de um rosto impassível, brutaliza **Minoru Yamamoto**, um experiente *shoot-wrestler* (Yuu substituiu o lutador de Muay Thai **Jagatta Shaman** que foi hospitalizado por Yujirou ainda nos bastidores do torneio); em duelo de resistência, Doppo Orochi derrota o durão lutador de rua **Richard Filth**; sorridente e misterioso, **Gouki Shibukawa** luta contra o fortíssimo lutador de luta olímpica **Roger Harlon** e o derrota com facilidade inesperada; e em um emotivo duelo familiar os Shinogi, Koushou e Kureha, lutam usando suas técnicas mais perigosas e em um fim inusitado Koushou Shinogi vence.

Em algum momento, **Jack Hammer** encontra Kozue no corredor, esperando por Baki. Ele começa uma conversa com ela e provavelmente tentou flertar. Baki fica muito bravo ao ver a situação e se posiciona para lutar, mas Jack apenas se vira e diz que quer vê-lo na final do torneio. Mais tarde, após a luta de Jack, Yujirou conversa com ele no meio da arena. A conversa quase leva a uma briga, mas Baki começa a sentir ciúmes por alguém tirar sua chance de derrotar seu pai e interrompe chutando Jack no rosto. Depois de um tempo, Jack sussurra algo no ouvido de Yujirou e o Ogre explode em uma gargalhada louca e Baki se pergunta que coisa tão importante Jack poderia ter dito a ele.



No segundo round, Baki desafia **Zulu**, lutador brasileiro de vale tudo. Antes da luta começar, Baki beija Kozue pela primeira vez. Inicialmente, Baki é atacado de surpresa e nocauteado por Zulu, resultando em Zulu sendo declarado o vencedor oficial da partida. O público começa a protestar, alegando que foi injusto e que a luta de verdade ainda não aconteceu, mas Tokugawa entra na arena e diz que um lutador de verdade deve estar sempre preparado para a batalha e um ataque surpresa não é desculpa. No entanto, quando Baki se levanta e quer sair da arena, Zulu novamente o ataca. Desta forma, Tokugawa reconhece que a luta ainda não acabou, pois ambos os lutadores ainda querem lutar. Depois de uma curta luta Baki nocauteia Zulu, mas depois de um tempo, ele vem até ele e lhe dá uma mão. Ele está deixando-o saber que desde que Zulu lhe deu uma segunda chance atacando-o novamente, ele fará o mesmo. Zulu se levanta e os lutadores iniciam seu "terceiro round". Eventualmente, as habilidades de Baki excedem em muito as de seu oponente e Zulu aterrorizado se rende.



O segundo round é violento, trazendo embates de lutadores famosos: **Kynryuuzan**, um poderoso e valioso sumotori enfrenta o lutador de Wrestling Profissional Kanji Igari e perde mas a luta é uma demonstração de combate honrado e respeitoso; o gigante **Mount Toba** enfrenta Kaioh Retsu mas é facilmente derrotado pela velocidade e ferocidade do

chinês; em um embate de técnica contra brutalidade, Katsumi Orochi enfrenta Hanayama, e o yakuza amaga uma derrota rápida; na mais feroz luta do torneio **Iron Michael** enfrenta o louco **Chiharu Chiba** em “jogos” de luta de rua e franca luta de boxe sem luvas, Iron Michael é derrotado mas Chiba não consegue continuar a lutar por conta de seus ferimentos sendo substituído por **Alexander Gallen**, um russo musculoso, no terceiro round; Jack Hammer enfrenta Misaki e o derrota usando técnicas selvagens e força bruta; Doppo Orochi tem um luta difícil contra Yuu Amanai, que é interrompida por Yujirou que quase mata Yuu quando o jovem lutador grita para Tokugawa lhe dar a vitória por ser melhor que Doppo; e finalizando o segundo round o mestre Shibukawa enfrenta Koushou Shinogi em uma guerra de técnicas sangrentas e de estratégia onde o velho mestre leva a melhor.

Na terceira rodada, o adversário de Baki é Kanji Igari. Antes do início da luta, Igari implora para ele deixá-lo vencer a luta. Baki fica surpreso e indignado com o comportamento do lutador, então ele se recusa. Durante a luta, verifica-se que foi apenas a atuação de Igari. O lutador sabia desde o início que em uma luta normal não há chance de vencer o campeão da arena subterrânea, então decidiu usar métodos sujos. Quando Baki usa uma chave de braço contra ele, Igari diz calmamente que desiste, mas depois de um tempo, ele ataca Baki de surpresa. Apesar de sua diferença de força, Igari acaba sendo capaz de causar danos bastante sérios a Baki em outra parte da batalha. Mais tarde na luta, ele usa ainda mais truques psicológicos. Em algum momento, uma mulher vestida como Emi Akezawa, mãe de Baki, aparece na plateia. Igari está fazendo isso para confundir seu oponente. Eventualmente, Baki agradece por ver sua mãe novamente. Mais

tarde, Baki provoca Igari e o convida para uma típica luta profissional. Apesar dos melhores esforços de Igari, Baki vence este duelo usando uma variedade de movimentos de luta livre profissional. Após a luta, Igari conhece Baki e tem uma conversa curta, mas muito amigável.

O terceiro round reúne os melhores do torneio e o substituto Alexander Gallen. Os combates são de altíssimo nível: Kaiou Retsu derrota Katsumi Orochi com uma técnica que quase mata o karateca e coloca em situação difícil o renome de dojo Shinshinkai; em uma guerra de monstros musculosos Gallen e Hammer se digladiam e Jack mostra ser imensamente resistente e vigoroso, nocauteando o inimigo; um duelo de mestres ocorre - Gouki Shibukawa vs. Doppo Orochi - e o velho mestre de Jujutsu leva a melhor com suas técnicas de Aiki e sua mente estratégica.



Na próxima rodada, o adversário de Baki é **Kaiou Retsu**, um poderoso praticante de Kung Fu. Antes do início da partida, Baki treina imaginando a luta contra Retsu e aprendendo seus movimentos com constantes lutas simuladas em sua cabeça, com base no que já viu. Quando a luta começa, Baki é capaz de sobreviver ao Sunkei, a mais poderosa técnica de Retsu. O jovem lutador novamente usa sua habilidade especial para liberar endorfinas em seu cérebro, mas acontece que ele desenvolveu essa habilidade a tal ponto que ele é capaz de liberar endorfinas simplesmente apertando sua orelha. Baki leva dano considerável durante a batalha, mas é capaz de lidar com todas as melhores técnicas de Retsu. Ao final do duelo, "Sangue de Hanma" acorda em Baki e quase quebra o pescoço do lutador chinês. Baki parece estar com um humor assassino e o sorriso em seu rosto se assemelha ao de Yujirou. Mas depois de um tempo, ele começa a se controlar novamente. Em última análise, Retsu sobrevive, mas perde a batalha. Yujirou se encontra com Baki após a batalha e mostra a ele sua decepção com a ternura misericordiosa de Baki.

O monstro violento Jack Hammer enfrenta o mestre da suavidade Gouki Shibukawa. Em uma luta incomum onde mordidas animais e técnicas brutais de Jujutsu são usadas, o monstro canadense leva a melhor depois de enfraquecer o adversário com uma mordida no tornozelo.

Por fim, Baki chega à final do torneio, onde seu último inimigo é seu Jack Hammer. Na arena, Jack revela sua verdadeira identidade e descobre que ele é o irmão de Baki. Ambos os lutadores apertam as mãos e prometem dar o seu melhor durante a batalha. Ambos os competidores usam suas melhores técnicas um contra o outro. Em algum



momento, Jack morde uma artéria na mão de Baki, e ele começa a sangrar lentamente, mas amarra a mão com um curativo para reduzir o vazamento de sangue. Em algum momento, Kozue se levanta da plateia e pede a Baki que desista, dizendo que os dois já deram dor suficiente um ao outro. No entanto, o campeão da arena subterrânea não decide desistir. Um duelo difícil continua no seu melhor quando de repente algo muito estranho acontece com Jack. Ele teve uma overdose das drogas que toma para aumentar sua força, e agora elas começam a modificar seu corpo. Surpreendentemente, a situação não termina a luta deles. Após seu ataque de overdose, Jack é um monstro ainda mais forte para Baki. Eventualmente, Baki consegue sobreviver a todos os ataques loucos de seu irmão e o derrota com um estrangulamento (*Front Neck-Lock*). Neste momento, os músculos das costas de Baki assumem a forma de um demônio sorridente por um momento, assim como no caso de Yujirou.

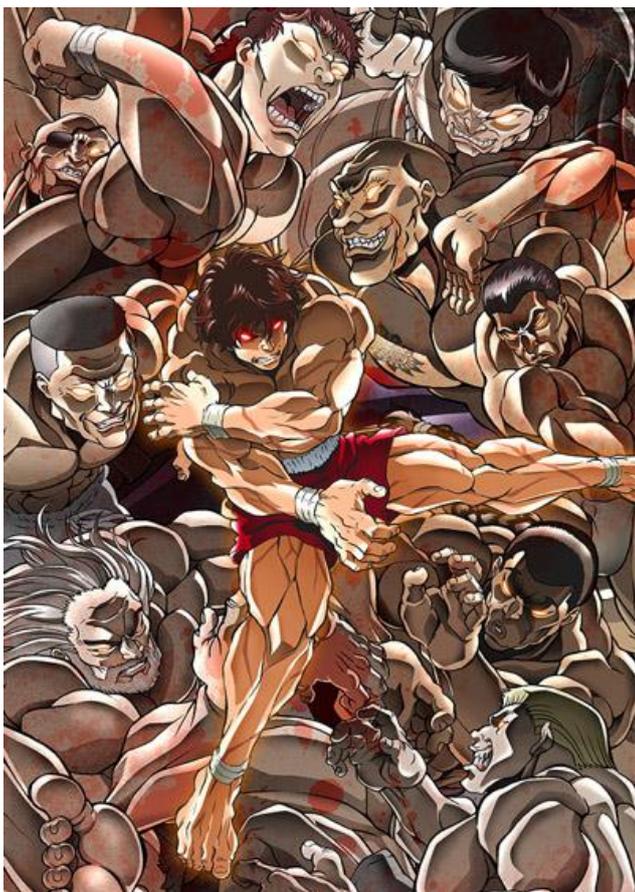
No final, Baki recebe o cinturão vencedor de Tokugawa, e Jack pega a mão de seu irmão e a levanta, mostrando respeito pelo vencedor do torneio. Depois, todos os participantes do torneio parabenizaram Baki por sua vitória. A última cena mostra Baki parado no meio de uma arena vazia, segurando areia do chão em sua mão, e alegando que ele ainda não tem o suficiente para lutar com o pai.



Sugestão para ganchos de Histórias, Capítulos e Cenas:

- ✓ **Mitsunari Tokugawa** fica cismado que nenhum capoeirista tenha vindo para a Arena Subterrânea. Ele delega aos personagens a missão de ir ao Brasil e a costa oeste da África buscá-los. Nos dois lugares muito mais aguardam os: Danbe, Huka-Huka, Capoeira, Mistérios Yorubá, Rituais Indígenas e animais selvagens. Buscar por Capoeira foi o início de uma longa aventura.
- ✓ Enquanto combates ocorrem na Arena, **Yasha-Zaru Jr.** foge! Conte-lo é de máxima importância! Os personagens devem “caçar” a fantástica criatura pela cidade e a subjugar-la sem ferir. Difícil tarefa.
- ✓ **Kanji Igari**, o famoso lutador de Pro-Wrestling, propõe um desafio ao **Chefe**: Lutadores de artes marciais vs. Pro-Wrestlers. Lutadores de Pro Wrestling são conhecidos por teatralidade e truques para desestabilizar os oponentes, mesmo fora do ringue. O que será que eles planejaram?
- ✓ **Alexander Gallen** diz que um campeonato a ser realizado na Sibéria está à procura de lutadores. O organizador se chama **Antonov**, um oligarca wrestler. **Sergei Taktarov** diz que o prêmio ficará com a Mãe Rússia, com um lutador de Sanbo. O prêmio em Rublos é bem grande. O nome do torneio: **King of Fighters**
- ✓ Os personagens conhecem o insano **Chiharu Chiba** e este os convida para um “torneio” de luta ilegal nas docas de Tóquio. Ele só não explicou duas coisas: Que era um torneio entre gangues e que talvez fosse o momento exato da invasão de uma gangue Boso-zoku inimiga
- ✓ **Gouki Shibukawa** alerta os personagens que algo de ruim irá acontecer. Gouki raramente erra. Horas depois se fica sabendo que o Cinturão de Pankration foi roubado de dentro do Tokyo Dome por “ninjas”. A investigação os levará a um clã japonês que usa a insígnia do escorpião, que se imaginava extintos, e além, até a China, para enfrentar uma organização de assassinos chamada Lin-Kuei. Que tipo de combates mortais aguardam os personagens?
- ✓ **Kureha Shinogi** declara a morte de **Yuu Amanai**. Faz-se necessário cuidar de preparativos e levar o corpo para a família nos EUA. O Dojo Amanai está de luto, e furioso. Eles demandam explicações e uma “retribuição em sangue”. Como os personagens lidarão com isso?
- ✓ **Katsumi Orochi** e **Kaioh Retsu** irão à Tailândia para participar em lutas clandestinas. Eles precisam de uma equipe de suporte caso surjam “problemas”. Um dos personagens é da Shinshinkai e tem amigos ideais pra isso.
- ✓ **Zulu, Roland Istaz, Roger Halon, Richard Filth, Andreas Regan** e outros dos lutadores relatam que receberam convites de representantes de empresas para participar de combates corporativos. **Filth** ainda lembra que falaram de “**Associação Kengan**”. Cabe aos personagens buscar essas empresas e descobrir o que são “Combates Corporativos”.
- ✓ **Minoru Yamamoto** e **Kengi Misaki** indignados com suas derrotas decidem viajar pelo interior do Japão. E desaparecem. A região montanhosa onde foram vistos pela última vez é local de um culto religioso bizarro que venera uma entidade chamada “Ambrosia”. Será que os personagens terão coragem de investigar

1.4) OS PRISIONEIROIS MAIS PERIGOSOS



O início de Baki nos apresenta alguns condenados perigosos, todos lutadores cruéis, dispostos a fazer qualquer coisa para vencer. Eles são imensamente fortes e matam sem aviso prévio. Todos eles escapam das Prisões de Segurança Máxima e alguns deles até desafiam a Pena de Morte. Esses cinco não têm nenhuma conexão passada um com o outro, todos eles apenas decidiram sair de suas respectivas prisões em todo o mundo ao mesmo tempo e ir para “mundo livre” buscar o que falta em suas vidas: Emoções Extremas.

O protagonista, Baki Hanma, treina com foco intenso para se tornar forte o suficiente para superar seu pai, Yujiro Hanma, o lutador mais forte do mundo. Cinco dos presos que estavam no corredor da morte, os mais violentos e brutais do mundo, estão se reunindo em Tóquio para enfrentar pessoas poderosas e talvez “Provar derrota”. Provar Derrota - sua força e habilidade incomparáveis os levaram a se cansar da própria vida, e agora procuram Baki na esperança de que ele, ou seus companheiros, possa dominá-los e esmagá-los completamente. Nesta crise, outros guerreiros de artes marciais subterrâneas se reúnem para lutar ao lado de Baki: Doppo Orochi, Kaoru Hanayama, Gouki Shibukawa e Kaiou Retsu.



KAI OH DORIAN: Um lendário lutador de origem estadunidense que dominou o Kung Fu. Ele usa vários meios para vencer lutas, vários deles recorrendo a ilusionismo, hipnose e armas escondidas. Ele escapou fingindo sua morte depois de ser enforcado por 10 minutos, escrevendo com sangue suas intenções de chegar ao Japão. Ele é o segundo prisioneiro a conhecer a derrota.



Sua primeira aparição no Japão é no Shinshinkai Dojo, onde Kaiou Retsu e Katsumi Orochi estão tendo uma luta um contra o outro, Dorian aparece e desafia Doppo Orochi para uma luta. Katsumi é insultado pela presença de Dorian e ordena que ele tire os sapatos. Dorian concorda apenas para enfiar os dedos nos olhos de Katsumi. Então ele pega a faixa preta de

Katsumi e o estrangula com ela. Katsumi usa o pontapé mediano em Dorian, mas tem pouco efeito quando Dorian chuta um pedaço de madeira na garganta de Katsumi, ferindo-o gravemente. A situação entre Dorian e os alunos de Orochi Karate evolui para uma guerra com diversas batalhas: Dorian vs. Katou, Dorian vs. Suedo, Dorian vs. Doppo e eventualmente Dorian contra Kaiou Retsu. Dorian encontra derrota quando reflete que nunca teve uma única definitiva vitória contra os demais lutadores, apenas empates e vantagens. Essa reflexão parece destruir parte da afiada mente de Dorian e o coloca em um estado mental infantilizado e limitado... aparentemente.

HECTOR DOYLE: Um Assassino de ascendência britânica. Ele tem tubos de metal, fios e navalhas presos aos seus ossos. Pouco se sabe sobre seus crimes e como ele escapou, mas ele seria morto por uma cadeira elétrica por seus crimes. Um homem cheio de recursos e com estratégias incomuns para ganhar informações sobre seus adversários e derrota-los. Ele usa velocidade, força bruta e armas ocultas para alcançar a vitória. Ele é o terceiro prisioneiro a conhecer a derrota.

Seu primeiro encontro com os lutadores acontece durante uma aula na escola de Baki, Doyle pula inesperadamente na sala de aula pela janela. Ele diz a Baki que ouviu sua conversa desagradável com o professor e pensou que Baki ficaria feliz se o prisioneiro interrompesse a discussão. O jovem campeão agradece a vinda e eles começam a luta, mas depois de um tempo



Baki escapa pela janela, não querendo brigar na aula com os alunos devido ao perigo dos observadores. Doyle sorri e apenas o deixa escapar. Ele segue esse padrão tentando emboscar Koushou Shinogi, os lutadores no Shinshinkai dojo, Kaiou Retsu e até Biscuit Oliva. Não inteiramente obcecado por morte e destruição, Doyle tenta estabelecer dialogo com Katsumi Orochi e Kaiou Retsu, tentando entender o desejo

desses por treinar artes marciais. Isso parece irritar outro condenado, Yanagi, e leva a uma batalha entre os dois. Neste momento Doyle conhece uma derrota completa além de ter sido cegado.

SIKORSKY: Um condenado russo temido por suas proezas atléticas e incrível força nas mãos. Ele escapou da Prisão Evans, um antigo silo de mísseis transformado em penitenciária, usando os referidos dedos. Ele parece acreditar que se alguém não pode lutar sem ser dito "pronto", então ele não é um verdadeiro lutador e não deve se chamar de artista marcial. Embora seja arrogante e autocontrolado, e ame brincar e causar pavor e sofrimento em seus adversários, é psicologicamente instável, sendo dados a extremos de fúria e desespero. Sua principal habilidade é cortar a carne e os músculos de seus oponentes com os nós dos dedos. Ele é o quarto prisioneiro a conhecer a derrota.



Ele saiu do silo de mísseis que era sua prisão. Enquanto ele escapava, caminhando por uma tempestade de neve, ele encontrou Alexander Gallen, um poderoso lutador da Rússia. A luta deles não foi mostrada, mas sabe-se que o condenado o brutalizou e depois deixou uma mensagem de que ele foi para o Japão. Gallen fica visivelmente abalado pela luta, tanto física quanto psicologicamente. Sua primeira ação no Japão ocorre quando Mitsunari Tokugawa, Kanji Igari e **Tateoka** se encontram em um restaurante para que Tateoka conheça Tokugawa, o dono da Arena Subterrânea, Sikorsky aparece inesperadamente e desafia Tateoka. A luta deles dura pouco tempo. O condenado não sofre nenhum dano, mesmo que o oponente dê o seu melhor, e no final massacra brutalmente o rosto de Tateoka. Depois que a batalha termina, uma ambulância chega para cuidar da vítima de Sikorsky. Kanji Igari decide se vingar de um prisioneiro brutal e o ataca com o punho. Infelizmente, Sikorsky para seu golpe e faz um poderoso *dropkick*, que empurra o rosto de Igari para o carro da ambulância, e depois de um tempo corta seu rosto com seus dedos, assim como fez com seu oponente anterior. Sikorsky tenta brincar com as emoções de Baki atacando Kozue apenas para ser chutado do 27º andar de um prédio e espancado em seguida. Junto a Yanagi tentam atacar Baki, mas são atrapalhados pelo jovem e por Gouki Tokugawa. Mesmo tendo sofrido machucados e ser forçado a fugir seguidas vezes, ele ainda embosca Biscuit Oliva. Sua derrota vem com uma extenuante luta contra Jack Hanma e depois uma humilhante derrota para Gaia na Arena Subterrânea.

SPEC: Outro condenado estadunidense, que consegue escapar de um submarino 60 metros abaixo do nível do mar através de uma incrível força na parte superior do corpo e pulmões expandidos. Sua especialidade é um ataque com punhos conhecido como "*Apnea Rush*", onde ele ataca por 5 minutos seguidos sem respirar ou até que seu oponente seja um cadáver; isso foi usado para quase destruir parte da base da Estátua da Liberdade antes que engenheiros e fuzileiros navais americanos a salvassem. Talvez o

mais brutal e sádico de todos os Prisioneiros e o mais velho. Ele é o primeiro prisioneiro a conhecer a derrota, quase morrendo de seus ferimentos mais tarde.

Chegando no Japão ele imediatamente é atraído por Baki Hanma, encontrando-o no pátio da escola, tendo acabado de derrotar alguns bandidos locais fracos. Quando o último bandido restante que está segurando uma pistola na direção de Baki percebe Spec atrás dele, ele aponta a arma para ele com medo. Spec está estranhamente em uma roupa de padre (que ele



provavelmente roubou de um padre quando viajava para Tóquio) e pega a pistola da mão do bandido. Ele atira em si mesmo na mandíbula, mostrando que a arma não tem efeito sobre ele, e então dá a Baki uma mão decepada. Baki enlouquece e é pego de surpresa, que Spec aproveita a surpresa de Baki, chutando-o e jogando-o no chão. A polícia chega e coloca Spec algemado. Eventualmente ele foge e tenta emboscar Baki e Kozue em um parque, mas Hanayama chega e empurra Spec de volta para outra seção do Parque para mantê-lo longe de Baki. A luta começa com Spec chutando Hanayama de surpresa, e depois usando vários objetos no parque para atacar Hanayama. Spec então se move para finalizar Hanayama com sua técnica Apnea Rush, embora pareça quase não ter efeito sobre Hanayama, e Hanayama dá um soco no rosto de Spec no meio de sua técnica. Spec fica chocado com o poder que os punhos de Hanayama possuem, com Hanayama socando Spec à beira da derrota. A luta é dura e brutal, deixando até policiais atônitos com a violência e a resistência de ambos. Spec conhece a derrota nas mãos poderosas de Hanayama e seu *Vise Grip*.

RYUUKOU YANAGI: O único condenado originário do Japão, Yanagi é aluno de **Kunimastu**, que lhe ensinou o estilo de luta Way of the Void. Esse estilo permitiu que ele usasse um vácuo criado na palma da mão para vários resultados. Yanagi é sorrateiro e impiedoso, um homem sem o menor sinal de peso na consciência por seus terríveis atos. Outras habilidades peculiares são o uso de um veneno que era tão doloroso que aqueles não treinados como Yanagi geralmente cortavam suas próprias mãos devido à natureza da preparação dessa técnica. O outro era o *Whip Strike*, uma técnica muito dolorosa que tira a pele e carne de suas vítimas a cada golpe. Ele é o último prisioneiro a conhecer a derrota e quase é morto por Yujirou logo depois.



Após sua chegada a Tóquio, Yanagi encontra Gouki Shibukawa, seu antigo rival. Eles se encontram na casa de Shibukawa e conversam sobre seu antigo confronto. Acontece que foi Yanagi que privou Shibukawa de seu olho. Em certo ponto Shibukawa o desafia para uma batalha e de repente a luta começa. Yanagi joga uma jarra cheia de chá quente nele e em um

piscar de olhos leva o combate a uma situação em que ele pode facilmente matar Shibukawa, dizendo ao velho mestre que esta é mais uma derrota. Em um dos dias que Baki Hanma escapa da escola, ele é atacado por Yanagi, que se camufla vestindo-se como um jardineiro da escola. O condenado japonês pega duas foices e começa a correr para Baki. O jovem campeão evita todos os ataques perigosos de Yanagi. Em um ponto, Shibukawa aparece inesperadamente e joga um jarro com água em direção ao condenado, avisando-o de que a água está quente e referindo-se à sua última batalha. Acontece que a água está fria, e o sorrateiro Yanagi é atacado pelo velho mestre de jujutsu. Shibukawa une forças com Baki contra o perigoso condenado, mas eventualmente Yanagi decide usar sua técnica especial chamada *Vaccum Palm*. Desta forma, Baki é derrotado.

Sendo uma é uma pessoa muito orgulhosa e teimosa; mesmo depois de ter sua perna empalada e sua mão direita envenenada cortada em uma derrota esmagadora nas mãos de Izou Motobe, ele ainda se recusa a desistir ou admitir a derrota. Sua derrota vem quando Yanagi encara Yujirou de forma corajosa apenas para ter parte do rosto arrancada pelo Ogre e quase perder a vida.

Baki termina a saga mortalmente envenenado por Yanagi e vê sua vitalidade se esvaír pouco a pouco. Entretanto seus amigos e ex-adversários não ficam sem ação. Gerry Strydum e Kaioh Retsu mobilizam forças políticas e militares para levar o amigo moribundo para a China onde possivelmente a cura está.



Sugestão para ganchos de Histórias, Capítulos e Cenas:

- ✓ **Kunimatsu** organiza uma demonstração prática do Way of the Void, fazendo alguns de seus alunos lutarem contra artistas marciais. **Izou Motobe**, conhecido dos personagens, tem a ideia de colocá-los contra os aprendizes do mestre. Tudo parece correr bem até **Yanagi** invadir a cena.
- ✓ Oficiais do exército inglês estão à busca de **Doyle**. Seus métodos são quase tão brutais quanto os do procurado. Sequestro, extorsão e emboscadas estão no seu repertório. Os personagens são pegos no meio dessa terrível caçada.
- ✓ **Buiscuit Oliva** “recruta” os personagens para rastrear e capturar um perigoso criminoso. Para surpresa dos lutadores o criminoso também reuniu um grupo de cúmplices habilidosos e impiedosos. Que armadilhas e truques sujos esperaram os lutadores-vigilantes?
- ✓ Antes de encontrar a derrota, **Sikorsky** invade vários dojos em Tóquio. Ele quer humilhar os lutadores de artes marciais com ataques surpresa e truques sujos, inclusive fazer gangues atacarem para facilitar suas investidas. Os personagens são chamados para proteger locais da fúria perversa do criminoso russo, determinar seu paradeiro e encerrar esses ataques.
- ✓ Médicos e pesquisadores estão impressionados com o corpo de **Spec**. Um homem com 97 anos com a potência física de um atleta olímpico. Uma disputa internacional perdida pelo Japão faz com que Spec seja devolvido aos EUA. Cabe aos personagens fazer a escolta. Tudo corria bem até uma organização terrorista armada chamada **NESTS** intervir e tentar “roubar” o terrível criminoso.
- ✓ Com **Hanayama** hospitalizado após derrotar **Spec**, rivais do Yakuza se rebelam. Eles invadem o hospital e avançam andar a andar para matar Kaoru. Para piorar a situação a eletricidade e o contato com o exterior foram cortados. Os personagens enfrentarão um inferno para proteger o gigante.
- ✓ Um grupo de intitulando “**Os militares mais poderosos do mundo**” também decide desafiar grupos de lutadores marciais por supremacia e glória. São policiais, bombeiros, soldados e agentes e eles lutam sem se ater a regras ou honra. Será oferecerão mais perigo que os criminosos mais cruéis?
- ✓ Enquanto rumava para Tóquio, **Dorian** decidiu invadir o **Templo de Koka-in** localizado nas montanhas de Osaka. Lá ele rouba, só por diversão perversa, pergaminhos sagrados. Diz-se que guerreiros armados estão delegados pelo templo em seu encalço na direção da capital japonesa.



1.5) O GRANDE TORNEIO RAITAI

Segue Baki e outros personagens participando do grande Torneio Raitai, um torneio de artes marciais que acontece a cada 100 anos na China e congrega os maiores lutadores daquele país que se orgulham dos seus 3000 anos de história marcial.



Até mesmo seu pai, Yujirou Hanma, e Mohammad Alai Jr, filho do lendário lutador de boxe Mohammad Alai, vão participar da batalha. Para proteger o prestígio e a dignidade das artes marciais chinesas e evitar que o título de Kaioh caia nas mãos de um estrangeiro, os mestres Kaioh não têm medo de lutar sujo e dar tudo de si.

Entre os demais estrangeiros encontramos Doppo Orochi, Baki Hanma, Gouki Shibukawa, Kaoru Hanayama, Kaioh Dorian (e seu acompanhante Biscuit Oliva) e Kaioh Jaku.

Do lado Chinês estão **Kaioh Kaku** (O atual campeão do Torneio Raitai), **Kaioh Ryu** (Mestre de Kaioh Retsu e Kaioh Dorian), **Kaioh Ri**, **Kaioh Han**, **Kaioh Jo**, **Kaioh Sawman**, **Kaioh You**, **Kaioh Son**, **Kaioh Mou**, **Kaioh Chin**, **Kaioh Retsu**,

Shunsei Kaku, **Youou Chou** e **Ron Shobun**.

Tudo começa com Ryu Kaioh aparece sendo informado por Retsu que Baki Hanma estaria participando da grande competição de artes marciais tradicionais de 100 anos, o Torneio Raitai. Mesmo isto sendo muito para um Ryu irritado e descontente, ele só concorda em deixar Baki competir se ele puder enfrentar o melhor aluno do templo, o próximo a herdar o próximo título de Kaioh; **Youou Chou**. Depois de assistir a luta entre Baki e Chou, Kaioh Ri permite que o doente Baki participe do Raitai.

O plano dos Kaiohs é simples: lutas 1 x 1 e um chaveamento bem simples. Os seguintes confrontos se seguem: Kaioh Chin contra Kaioh Jaku (vitória clara de Kaioh Jaku e sua forma de lutar com estratégia e sagacidade); Kaioh Mou contra Kaioh Han (vitória de Kaioh Han); Kaioh Jo contra Muhammad Alai Jr. (Muhammad Alai Jr. vence com velocidade espantosa); Kaioh You contra Kaioh Dorian (Biscuit Oliva age como substituto de Dorian que não pode lutar. Ele destrói a coluna vertebral Kaioh You); Kaioh Son contra Kaoru Hanayama (Vitória de Hanayama e seu Vise Grip) e Kaioh Samwan contra Kaioh Kaku (Vitória de Kaioh Kaku usando um truque sujo).



Logo na primeira luta Baki enfrenta Kaioh Ri, um mestre no punho mortal (técnica ancestral da qual a habilidade de Ryuukou Yanagi se derivou), e estando enfraquecido recebe golpes da mão venenosa apenas para cambalear e ser aparado do Kozue e, inesperadamente, melhorar: os venenos da técnica de Yanagi e de Kaioh Ri se anularam. Baki então o nocauteia com um gancho poderoso.

Depois da primeira rodada Kaioh Kaku desaprova o desempenho dos Kaiohs frente os estrangeiros, se dizendo decepcionado e diz que não permitira que as Artes Marciais Chinesas enfrentassem vergonha. Ele tem poder e influência o suficiente do alto dos seus 146 anos para mudar as regras do Grande Torneio Raitai.



O segundo plano dos Kaiohs, engendrado e colocado em ação por Kaioh Kaku, determina que daqui em diante as lutas sejam 1 x 1 entre o Time Chinês e o Time dos estrangeiros, e o time que tiver maior numero de vitórias leva a título de vencedor.



Combates terríveis ocorrem: Kaioh Retsu contra Kaioh Jyaku (Retsu persevera sobre os truques e diversas artimanhas de Jyaku); Kaioh Jo contra Mohammad Alai Jr. (inicialmente surpreendido por Mou, Alai Jr. mostra que sua forma de combater é bem mais do que boxe e vence); Baki contra Shunsei Kaku (em poucos segundos Shunsei é nocauteado por Baki); Ron Shobun contra Biscuit Oliva (em um dos embates mais brutais Biscuit e Ron impressionam a plateia com velocidade, resistência e força, mas Biscuit prevalece); Yujirou contra Kaioh Ryou (em uma luta que prometia ser lendária o que os presentes veem um massacre. Yujirou em um único movimento arranca a face de Ryou e logo em seguida o nocauteia com um chute). Kaioh Kaku está enfurecido, pois nota que não há mais chance do Time Chinês vencer e decide mudar novamente as regras, propondo uma luta de “tudo ou nada”.

Na terceira e última mudança Kaioh Kaku enfrenta Yujirou Hanma e essa luta decidirá o destino do torneio. Uma luta entre Brutalidade contra Maestria, uma batalha entre o Ser Mais Poderoso do Mundo e o Maior Artista Marcial, começa. Ambos ficam surpreendidos com as habilidades um e do outro, o que se vê é um combate equilibrado. Por fim, quando Yujirou iria desferir o que poderia ser o golpe derradeiro, ele percebe que Kaioh Kaku “morre” e o combate é interrompido. Depois se percebe que Kaioh Kaku fingiu sua morte controlando seus batimentos cardíacos, pressão arterial e respiração, para a surpresa de todos. Ele admite que não poderia vencer Yujirou, mas que não iria ser derrotado por ele também.



Yujirou e Kaioh Kaku se encontram na arena depois que todos deixaram o prédio e confessam a empolgação que sentiram em lutarem. Kaku concede a Yujirou o título de Kaioh, mas esse o recusa com desdém. Kaioh Kaku então convida para o próximo torneio Raitai daqui a cem anos... e Yujirou sorri diabólico.



CENÁRIOS

1) TEMPLO BAILIN, HEILONG-JIANG, CHINA



O Mosteiro Bailin (Mosteiro dos Ciprestes) e seu majestoso pagode central de 7 andares, foram construídos no Século II. Inicialmente uma construção idealizada por uma governo mongol foi remodelada e re-significada no Século XIII como importante Templo Budista e centro de treinamento monástico de lutadores de Artes Maciais Chinesas (Kung Fu/Wu Shu e similares) por quase 700 anos. Sua arquitetura e decorações revelam a história movimentada da China Antiga, Medieval, Moderna e Contemporânea, sua história como celeiro de lutadores ferozes e lendários exibe a riqueza destes personagens nas salas e pátios de treino, onde se observam pedras desgastadas por infindáveis treinos e largos troncos de madeira ainda com marcas de punhos sangrentos (pra não falar nas esferas de pedra feitas com golpes de punhos e pés).

O pagode de sete andares (Zhaozhou) fica a uma altura de cerca de 40 m, construído sobre uma base sólida de pedra. A seção inferior do pagode é um pedestal de tijolos, que apresenta duas fileiras de esculturas intrincadas que incluem obras de arte de músicos, guardiões celestiais, animais e peônias. O primeiro andar deste pagode de tijolos maciços apresenta uma fachada de portas e janelas, bem como colunas, vigas e suportes. Acima disso estão sete camadas de corredores e salas. Vê-se, Ouve-se, Respira-se e Sente-se a rica história, a profunda espiritualidade e a solene marcialidade em toda a área do Monastério.

O atual abade do Templo Bailin é Kairoh Ryuu, um sereno, mas austero, homem de 2 metros de altura e seus 110 quilos que ainda mantem vitalidade, força e clareza da altura dos seus 100 anos de idade. Sob sua tutela dezenas de monges treinam diariamente para chegar ao ápice da forma física e do refino técnico do Kung Fu/Wu Shu. É esperado que o monge dedique-se de corpo e alma ao templo e as artes marciais chinesas, honrando seu passado e escrevendo seu futuro de glórias.

CÓDIGO DE CONDUTA E FILOSOFIA DE VIDA DO TEMPLO BAILIN:

- 1 - Treinar ininterruptamente**
- 2 - Usar suas técnicas somente para a defesa pessoal**
- 3 - Respeitar os superiores**
- 4 - Ser honesto e sempre demonstrar cordialidade**
- 5 - Evitar demonstrações de lutas**
- 6 - Nunca ser agressivo ou demonstrar maneiras rudes**
- 7 - Jamais comer carne ou provar bebidas alcoólicas**
- 8 - Conter seus impulsos sexuais**
- 9 - Jamais ensinar técnicas às pessoas que não são budistas**
- 10 - Evitar a cobiça e a agressividade**



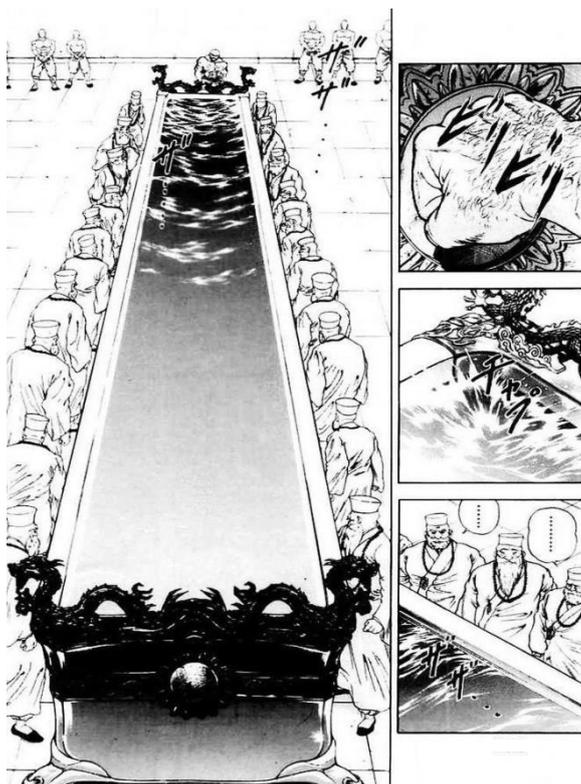
Sugestão para ganchos de Histórias, Capítulos e Cenas:

- ✓ O assassinato de um dos monges-guerreiros joga uma sombra sobre a idoneidade e harmonias do Templo. Os personagens são convocados para agirem como investigadores imparciais e descobrir o culpado. Em um lugar tão misterioso e solene a investigação se mostra difícil... e perigosa.
- ✓ Um monge foge e leva pergaminhos ancestrais. Capturá-lo e trazê-lo de volta são de imperiosa importância e os personagens são incumbidos dessa tarefa. Por que o monge fez isso? Onde ele foi parar? Qual é o conteúdo destes pergaminhos?
- ✓ Uma vila próxima está sendo sitiada por bandidos das montanhas e um dos cidadãos vai ao Templo pedir ajuda. O Abade se recusa a interferir, mas secretamente envia os personagens para ir e investigar a situação e agir se necessário para restabelecer a paz e ordem.

- ✓ Os 5 Monastérios Shaolin indignados com o resultado do último Raitai decidem enviar monges-lutadores para interpelar **Kaioh Ryu**. Os personagens, como observadores, notam que a mistura está para se tornar explosiva quando **Kaioh Kaku** os desafia a testar suas vontades de manter as palavras de desprestígio com os punhos. Os personagens são levados pela maré de violência kung-fu.
- ✓ Uma relíquia pertencente ao **Primeiro Kaioh** que se imaginava perdida foi encontrada em um monastério no Nepal, nos Himalaias. Os personagens que estavam de passagem no Templo Bailin são convidados a ir junto com a pequena comitiva de monges. Perigos, criminosos, sobrevivência e mistérios sobrenaturais estão no caminho dos lutadores e monges.
- ✓ **Kabaddi e Kung Fu**, Índia e China, Local de nascimento e Berço de desenvolvimento, qual dos dois merece a glória atual por manter suas tradições marciais? Um empresário de vários lutadores desafia os *sifu* chineses a enviar lutadores para provar em um torneio-desafio.
- ✓ **Kaioh Dorian** recupera pouco a pouco, mas não passa de uma criança grande (e amedrontadora). Cuidar dele se prova perigoso, pois às vezes ele fica violento e teimoso. Kaioh Retsu pede aos personagens que tomem conta dele por um fim de semana. Só que Kaioh Dorian some! Resgatar essa “Criança Perigosa” é fundamental
- ✓ Uma facção mercenária oriental, o **Clã dos Dragões Negros**, invade o Templo Bailin a procura de uma tumba ancestral dentro da colina do templo, uma tumba com insígnia de Dragão. Usam armas e armaduras modernas, e são muito perigosos. Pretendem usar explosivos para atingir seu objetivo. Cabe aos personagens salvar o Templo e descobrir as motivações desse grupo criminoso.
- ✓ Um monge, durante uma noite febril, faz uma profecia: “um mal antigo chamado **Yamato-no-Orochi** irá se reerguer no Japão. Mesmo os 3 tesouros não serão suficientes. Alguém de fora do Japão deve intervir”. Investigar essa profecia é de suma importância. Será que a Sincronicidade dos prisioneiros mais perigosos foi um presságio?



O TESTE DO TANQUE DE ÁGUA



dragão em seus cantos.

Duas superfícies circulares e lisas localizam-se nos lados mais curtos do tanque: são locais onde o golpe deve ser desferido para afetar a água dentro do tanque. A mecânica do teste no SFRPG é relativamente simples: **Teste de Força + Soco (ou Chute), Dificuldade 7** (regras de sucesso automático não se aplicam), e cada sucesso resulta na criação de ondulações que correm por 20% (1/5) do tanque. Concentrar e usar o Chi é muito importante nessa ação e o Narrador pode permitir que o Lutador role seu Foco: Cada sucesso capacita o personagem a gastar 1 Chi, transmitindo seu Chi através de seu punho (ou pé) para a água do tanque e então para a água, diminuindo em 1 a dificuldade do teste.

Sucesso completo (5 sucessos, 100% do tanque) resulta no ganho de 5 pontos de Glória Temporária.. Sucesso parcial resulta no ganho de 1 ponto de Glória Temporária. Em caso de falha, o lutador perde 1 ponto de Glória Temporária. Falhas críticas resultam em perda 1 ponto de Saúde por dano agravado e -3 pontos de Glória Temporária. Além disso, sucesso significa que o pretendente tem um dos requisitos para receber o título de Kaioh.

Este é dos testes finais para receber o título de Kaioh. O candidato ao título deve golpear um tanque retangular de água feito de pedra e gerar ondulações que se projetem até o lado mais distante do tanque e retornem. O teste requer força física, técnica de impacto e capacidade de transferir seu Chi para água do tanque, demonstrando domínio corporal, mental e espiritual do candidato.

O tanque fica localizado na sala principal do Monastério de Bailin, logo a frente do assento do Mestre/Abade. Esta sala por si só já é sagrada pois é o lugar onde as meditações são guiadas pelo Abade e além de ser o espaço para preleções acerca de filosofia e espiritualidade budistas. O tanque é feito da pedra da qual a sala foi feita. Ele foi esculpido de um único bloco de rocha cinza esverdeada e ornado com cânticos budistas em sua base e 4 esculturas de



O TESTE DA ESFERA DIVINA DE PEDRA

O segundo requisito que um candidato deve cumprir para receber o honrado título de Kaioh pelo Templo Bailin é o teste da Esfera Divina de Pedra: consiste em golpear um imenso matacão de rocha, arrancando pedaços de modo a arredonda-lo a forma de uma esfera. O processo simboliza o refinar e lapidar do acólito ao longo do tempo por esforço e disciplina em um lutador completo, assim como uma rocha mundana é moldada em uma esfera perfeita celestial. Esse teste pode durar dezenas de meses, pra não dizer anos, muitas vezes custando à saúde e sanidade dos candidatos.

A cada candidato é dada um enorme bloco de rocha natural de altura e largura similares a de uma pessoa. Dentro da sala na qual o teste é realizado estão antigas esferas de pedra de candidatos anteriores que servem de inspiração/intimidação para os atuais moldadores. O candidato deve usar apenas seu corpo para “lapidar” a rocha e arredonda-la no melhor de sua capacidade. O processo é avaliado pelo Mestre/Abade ao longo de tempo.

A mecânica do teste me SFRPG é relativamente simples: **Teste Prolongado de Força + Soco (ou Chute ou Esportes), Dificuldade 8** (regras de sucesso automático não se aplicam). “Moldar” uma esfera requer 20 sucessos onde cada sucesso resulta no esculpir de 5% da rocha. Cada teste é realizado equivale a **uma semana** de esforço contínuo e devotado dentro da sala com sua rocha. Semanas sem sucessos vão se acumulando como atraso para o cálculo final de tempo de lapidação. Falhas no teste equivalem a acumulação de 1 semana extra (atraso de 2 semanas) críticas equivalem a acumulação de 2 semanas (atraso de 3 semanas).



Concentrar e usar o Chi é muito importante nessa ação e o Narrador pode permitir que o Lutador role seu Foco a cada semana: Cada sucesso capacita o personagem a gastar 1 Chi, conferindo resistência e força ao corpo para fraturar e moldar a rocha, diminuindo em 1 a dificuldade do teste daquela semana.

A cada 4 testes (aproximadamente 4 semanas) o candidato pode rolar sua Honra para recuperar pontos de Chi e Força de Vontade expendidos no processo de lapidar.

Associado a isso, o Narrador pode permitir que o Lutador role seu Vigor a cada semana, dificuldade 8, estes sucessos a somatória total do processo. Entretanto cada dado que não for um sucesso acarretará em na perda de 1 ponto de saúde (dano agravado). Falha crítica neste teste acarretam em perda dobrada, algo debilitante e potencialmente fatal.

Sucesso completo (20 sucessos, 100% da Esfera Divina) resulta no ganho de 5 pontos de Glória Temporária. Cada semana de atraso resulta na perda 1 ponto de Glória Temporária. Além disso, sucesso completo no teste prolongado significa que o pretendente tem um dos requisitos para receber o título de Kaioh.

Corre entre os acólitos do Templo Bailin que existiram 2 candidatos criaram esferas perfeitas, Kaioh Retsu e um aluno desconhecido, do qual é tabu falar. Candidatos aptos a serem testados no esculpir da Esfera Divina de pedra são confrontados com um fato quase inexplicável, digno de lenda. O candidato desconhecido não apenas moldou com o próprio uma esfera perfeita de pedra, mas escapou de uma das celas do Templo Bailin, situadas dentro da rocha da própria montanha do templo, “escavando” a rocha com os próprios punhos e pés. Esse candidato era Kaioh Dorian, e essa informação só é sabida por Kaioh Ryuu e Kaioh Retsu.



MONGES LUTADORES DO MONASTÉRIO BAILIN

Aparência São pessoas de origem chinesa com os cabelos raspados usando simples hábitos cinza ou cor de terra e portando seus bastões de treino. Eles passam uma sensação de paz e força interior. **Conceito:** Monge.

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

Habilidades: Prontidão 1, Perspicácia 2, Manha 1, Lábria 1, Luta as Cegas 2, Sobrevivência 1, Performance 1, Etiqueta 2, Furtividade 1, Investigação 1, Arena 1, Medicina 1, Mistérios 2, Estilos 1

Técnicas: Soco 1, Chute 2, Bloqueio 1, Esportes 1, Armas Brancas (Bastão) 2, Foco 1

Renome: Chi 3, Força de Vontade 4, Saúde 8.

Itens: Bastão, hábito de monge, colar de contas de meditação.

| MANOBRA | CUSTO | EFEITO | VEL. | DANO | MOV. |
|-----------------|-------|------------------------|------|------|------|
| BASTÃO JAB | | Alcance de 2 hexágonos | 6 | 6 | 2 |
| BASTÃO STRONG | | Alcance de 2 hexágonos | 4 | 8 | 2 |
| BASTÃO FIERCE | | Alcance de 2 hexágonos | 3 | 10 | 1 |
| JAB | | | 6 | 3 | 1 |
| STRONG | | | 4 | 5 | 1 |
| FIERCE | | | 3 | 7 | 0 |
| SHORT | | | 4 | 5 | 1 |
| FOWARD | | | 3 | 7 | 0 |
| ROUNDHOUSE | | | 2 | 9 | 0 |
| APRESAMENTO | | Ignora Bloqueio | 4 | 4 | Um |
| MOVIMENTO | | | 7 | - | 4 |
| BLOQUEIO | | Absorção +2 | 8 | - | 0 |
| FOOT SWEEP | | Knockdown, Crouching | 2 | 8 | 0 |
| DOUBLE HIT KICK | | 2x | 2 | 6/6 | 0 |

1.6) O FILHO DO OGRE E BATALHAS NA PRISÃO



Duas linhas temporais são seguidas: Uma de Baki e outra de Muhammad Alai Jr.

A história segue Mohammad Alai Jr desafiando Baki Hanma e outros lutadores principais da série. Um por um, Gouki Shibukawa, Doppo Orochi, Kaioh Retsu e Jack Hanma o desafiam mortalmente. Além disso, a saga segue o relacionamento atípico de Alai Jr com Kozue Matsumoto.

Esta história segue um menino chamado **Rumina Ayukawa** sendo intimidado e forçado por seus amigos a desafiar o Baki Hanma mais forte do mundo em uma luta, depois de ser dominado por ele e depois de conhecer Strydum, ele descobre que seu pai Yujirou Hanma matou um elefante africano gigante que estava em fúria e também que seu pai era a criatura mais forte da terra, depois descobrindo que planeja lutar e derrotar seu pai algum dia e que precisa treinar para isso.

Depois de saber das notícias de seu pai, Baki mostra a Rumina que ele pode lutar e treinar-se usando uma habilidade chamada "*Shadow Boxing*", mas ele a tornou tão avançada que pode visualizar seus oponentes e seu espírito de luta na frente de seus olhos, o que ele diz que quando seu oponente ataca, o dano que eles podem causar é real e não apenas uma ilusão. Ele então visualiza Iron Michael, um ex-campeão de boxe peso pesado, luta e o derrota com um chute circular que Rumina diz ser uma falta no boxe.

Depois de mostrar a Rumina um vislumbre da técnica de visualização, Baki diz que Iron Michael foi apenas um aquecimento e que planeja lutar contra um oponente mais difícil do que o elefante africano gigante que agora está no porão de sua casa. Ele então visualiza um grande **Louva-a-deus** e seu espírito de luta o transforma de um louva-a-deus real em uma caixa em um pesando cerca de 100 kg. Baki diz que se o louva-a-deus fosse tão grande, ele atacaria um elefante africano facilmente e o mataria.



Uma estranha Batalha entre Baki e o Louva-Deus se inicia. Baki então usa várias técnicas de artes marciais na luta contra ele e quase todas falham. Baki reflete que talvez seja inútil lutar, então decide experimentar o Kung Fu Toroken (Punho do Louva Deus), que imita o estilo de luta de um louva-a-deus, ele então descobre qual é ponto fraco do animal gigante e consegue feri-lo e vencê-lo.

Depois do Grande Torneio Raitai, Muhammad Alai Jr. retorna a Tóquio e tenta se inserir na rotina de Baki e dos seus companheiros, mas não vai muito bem nesse projeto. Muhammad Alai Jr. começa a está cortejar romanticamente Kozue, namorada de Baki. Isso parece deixar Baki desconfortável de início e depois desanimado, quase impassível. Muhammad Alai Jr. instiga e instiga Baki, mas este simplesmente não reage. Baki diz que uma luta que não seja de vida ou morte não o interessa. Muhammad Alai Jr. não intenção de colocar sua vida em risco...



Um a um, os companheiros de Baki intervêm na situação. Gouki Shibukawa, Doppo Orochi, Jack Hanma tem pequenos duelos contra Alai Jr. A principio o jovem tem sucesso só para depois ser destruído pelos lutadores de formas brutais. Até seu pai, o lendário Muhammad Alai, luta com o rapaz que ainda usava muletas. Isso é tido como algo humilhante por Alai Jr., mas de certa forma os embates começam a mudar sua perspectiva sobre a vida e sobre combates desarmados. Às vezes é melhor desistir... Às vezes é melhor jogar a toalha.

Baki decide aceitar o desafio e ambos irão lutar na Arena Subterrânea. Muhammad Alai Jr. quase foi morto por Baki durante a luta. Nas mãos de Baki, ele encara uma concussão causada por um gancho de direita, depois um chute na virilha, que o fez se contorcer de dor, só para ver Baki pisando seu rosto repetidamente até que ele não possa mais lutar. O fato de Muhammad Alai Jr não estar disposto a colocar sua vida em risco na luta levou Baki a vencer com uma surra que quase o matou. Ele é parado por Muhammad Alai que estava na plateia.



Baki finalmente percebe que estava pronto para terminar sua briga com Yujirou, desafiando-o para uma batalha final e declarando que não quer mais ser o mais forte, ele só quer vencer seu pai. No final da saga, ele luta contra uma imagem mental de Yujirou, usando seu “*Shadow Boxing*” em preparação para encarar o pai.



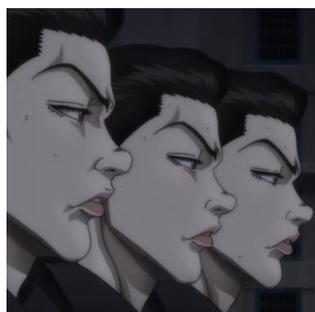


A história segue Baki Hanma encontrando seu caminho para a Prisão Estadual de Segurança Máxima do Arizona, ou Pentágono Negro, como um prisioneiro para testar seu poder contra o homem mais forte dos EUA Biscuit Oliva.

Baki sequestra o presidente dos EUA apenas para fazer um pedido: ser enviado para a Prisão Estadual do Arizona, onde reside Biscuit Oliva, o homem mais forte da América. A prisão também é o local de residência de Biscuit Oliva, onde atua como carcereiro e caçador de criminosos “freelancer” para o governo dos EUA.

Baki decide que deseja se tornar o próximo "Unchained", conseguindo escapar da prisão e tentando fazer Oliva parecer um fenômeno menor pura de força, fazendo com que Biscuit fique furioso, mas não o suficiente para aceitar um desafio.

Jun "O Segundo" Guevaru, o segundo preso para receber tratamento especial, é alguém peculiar. Ele é um ex-pirata transformado em revolucionário. Ele é notório por sua filosofia política radical, sua postura anti-capitalista e mais especificamente anti-EUA. Ele é o presidente de uma ilha caribenha e chegou ao cargo através de um golpe de estado com auxílio popular. Suas habilidades de luta, sua sagacidade e seus truques são perigosos até para alguém do nível de Unchained. Enquanto ele não tem sua própria cela e biblioteca como Oliva, ele consegue refeições melhores e os guardas fingem que não o veem quando ele rouba seus cigarros ou quebra as regras. Outros presos, entretanto, são avisados que serão baleados sem aviso prévio caso criem algum “problema”. Guevaru é mestre de formas de combate similares ao Ninjutsu e combate de guerrilha, sendo capaz de treinar espões/agentes competentes como **Chamomile Lessen**.



O diretor do lugar é **Michael Holes**, um homem cruel que permite combates brutais na prisão e até permite que certos guardas (como **A Boca**) espanquem os prisioneiros. As celas isoladas para criminosos excepcionalmente perigosos são colocadas perto da residência de Oliva para que ele possa controlá-las. Devido à natureza da prisão, os guardas são instruídos a executar os prisioneiros sem aviso prévio se algum deles cruzar a linha.

Incitado por Baki, Guevaru desafia Oliva. Os dois duelam de diferentes formas (violência irrestrita, em uma luta de mãos atadas e, por fim, um retorno à força bruta). A luta entre Segundo e Unchained, entretanto, incomoda tanto Baki que ele decide forçar Oliva a ficar com raiva. Baki finge estar dormindo ao lado da namorada “gordinha” de Oliva, **Maria**. Ela, convencida pelo jovem acaba por pedir o termino da luta. Oliva termina como vencedor (nocauteando Jun sem piedade) e com nítida irritação para com Baki.



Oliva, então, decide lutar contra Baki e o jovem lutador depois de usar de várias técnicas passa não usar truques de artes marciais e quer vencer Oliva com nada além de força e técnica. A batalha é titânica, com direito a paredes reforçadas das celas da prisão serem destroçadas, quedas entre andares da prisão e demonstrações de força

sobre-humana. Nem os guardas e nem o diretor tem coragem de intervir.

Baki consegue prevalecer nesta batalha final. Ele vence Unchained dentro do Pentágono Sombrio. Após isso Baki é libertado da prisão e volta casa no Japão (com constante escolta militar). Jun Guevaru, o “Segundo” escapa da prisão e retorna a ilha da qual é presidente. Biscuit “Unchained” Oliva, de forma agridoce, está satisfeito de ser o mais poderoso dentro da prisão novamente.



CENÁRIOS

1) PRESÍDIO ESTADUAL DE SEGURANÇA MÁXIMA, ARIZONA, EUA – “O PENTAGONO SOMBRIO” ou “ A FORTALEZA”



É um complexo prisional usado para prender condenados excepcionalmente perigosos que a aplicação da lei convencional mal consegue lidar. O “PENTÁGONO SOMBRIO” guarda todo tipo de criminosos perigosos, especialmente aqueles que conseguiriam fugir ou influenciar outras prisões.



Sob o olhar e o julgo implacável de **Michael Holes** a vida dos presos nesse presídio é regrada e austera. Entretanto, um lugar com tantas pessoas de “personalidade difícil” é impossível de ser plácido e sem intercorrências, e algumas delas podem mortais. Devido à natureza da prisão, os guardas são instruídos a executar os prisioneiros sem aviso prévio se algum deles cruzar a tênue linha entre sobrevivência e violência.

O diretor tem como recursos vigilância eletrônica cobrindo toda a prisão, sólidas paredes, muitos guardas bem treinados, com coletes e armaduras, armamento semi-letal e letal de qualidade, e quando necessário, o trio de guardas sádicos gêmeos conhecidos como **A Boca**. A parte de disso a prisão fica no deserto de Mojave, seco e quente, um lugar inóspito e difícil de sobreviver.



Biscuit Oliva, “homem mais forte dos EUA” e único homem na prisão do Arizona que tem total liberdade, pois é considerado quase funcionário da prisão ou talvez seu usuário. Aparentemente, em algum momento o governo decidiu que era mais barato pagar por suas refeições maciças, alojamento, biblioteca e todas as outras coisas caras que **Unchained** exigia em troca de morar na prisão, onde muitos prisioneiros estão graças a ele próprio. As celas isoladas para criminosos excepcionalmente perigosos são colocadas perto da “residência” de Oliva para que ele possa controlá-los. Ele é ainda um mercenário bem pago do governo dos EUA (FBI? CIA? NSA?), especializado em caçar, prender e exterminar criminosos ou ameaças cujo poder está além da capacidade de lidar com as forças policiais e militares convencionais.

O refeitório da prisão e algumas outras áreas como banheiros, os corredores de saída são guarnecidos com latas de **gás lacrimogênio**. No refeitório e nos banheiros estas latas estão à mostra, como um lembrete, enquanto nos demais lugares elas estão ocultas em dutos falsos de ventilação. O controle dessas latas fica na Sala de Crise dos guardas, mas o controle mestre fica na sala de Michael Holes. O diretor pode ativar ou desativar as latas e mesmo impedir que os guardas as ativem. Os guardas estão instruídos a usar esse recurso em caso de brigas conflagradas, rebeliões e/ou tentativas de fuga. Michael Holes prefere permitir apenas nas duas últimas ocasiões, mas pode mudar de opinião se a situação parecer estar descendo à ladeira a para um ponto de difícil retorno.



O efeito do **Gás Lacrimogênio** tem diversos efeitos: cada lata cria uma nuvem de **2 hexágonos de raio** (hexágono central mais 18 hexágonos); a nuvem se mantém por **3 turnos**; elementos irritantes/cáusticos causam intenso desconforto na pele, vias respiratórias e olhos.

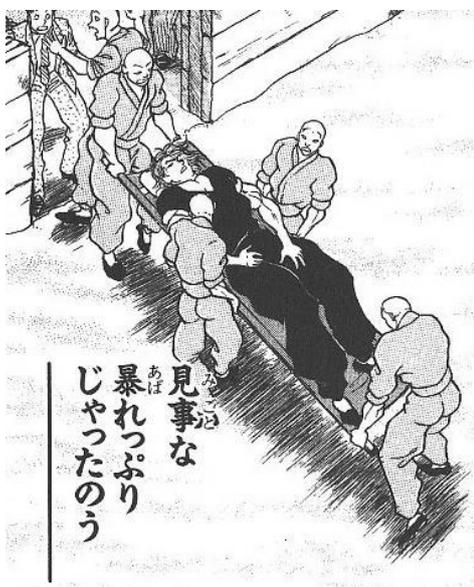
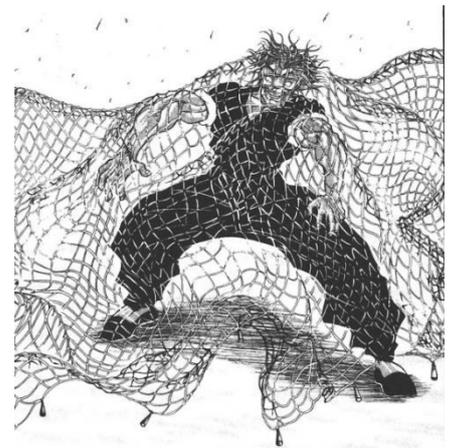


Seus efeitos na mecânica de SFRPG são **(1)** similares a manobra **Eye Rake**, porém age de forma repetida por 3 turnos, refletindo a agressão a córnea e o lacrimejar incessante. Óculos e máscaras especiais previnem esse efeito. **(2)** todo turno dentro da nuvem o personagem deve realizar um **Teste de Vigor antes de declarar sua velocidade, dificuldade 6**, e caso falhe receberá um modificador -2 na velocidade da manobra que escolheu, refletindo a ardência nas vias respiratórias e a dificuldade de respirar. Falhas críticas causam efeito **Dizzy** imediato. Máscaras especiais previnem este efeito. **(3)** a simples nuvem de aerossol/vapor irritante dificulta de forma parcial a visão. Faça um **Teste de Percepção + Luta as Cegas, dificuldade 6**, e caso falhe só poderá declarar alvo contra adversários no seus mesmo hexágono ou no hexágono adjacente. Falha crítica significa que o personagem **não pode declarar alvos** nesse turno. Alternativamente, podem-se usar essas regras para outros efeitos de gases: encobrir a visão e irritar olhos para **Fumaça Espessa**; e irritar o trato respiratório para **Gases Cáusticos/Ácidos**, como em armas químicas.

Os efeitos aqui descritos podem ser usados para simular **Sprays de Pimenta** portáteis e individuais, muito embora eu sugira que os efeitos fiquem restritos a um hexágono apenas. O narrador pode permitir Lutadores rolaem **Foco (dificuldade 6)**, e, para cada sucesso obtido, usarem **1 ponto de Chi** para reduzirem as dificuldades de todos os testes relacionados aos gás/spray em 1 durante a cena.

Os guardas armados com rifles dentro da prisão (posicionados em torres de observação) usam **Balas Letais, Balas de Borracha/Semi-Letais, Dardos Tranquilizantes e Tasers**. As **Balas Letais**, como sugestão, causam **Dano Agravado integral**, assim NPCs e Personagens reajam com temor quando estiverem na alça de mira de guardas e agentes. Balas de Borracha/Semi-Letais provocam **dano normal**, mas o dano recebido é somado em 1 (dano rolado após a absorção +1) para checar situações de atordoamento (Dizzy).

Dardos Tranquilizantes e similares causam pouco dano real e são inúteis contra objetos. Contra alvos vivos não causam dano real, mas cada sucesso na rolagem de dano implica que o alvo tenha uma penalidade de **-1 em Velocidade, Testes de Destreza e Testes de Raciocínio**. Essas penalidades duram 8 turnos subtraído o Vigor do alvo (ex. um alvo com Vigor 3, tem os efeitos cumulativos por 5 turnos) e ser alvejado por novos dardos nesse período incorrem na acumulação dos efeitos. Uma vez que as penalidades do tranquilizante do alvo sejam maiores que o seu Vigor ele perde a consciência. O alvo pode gastar um ponto de Força de Vontade para permanecer. Se ele permanecer ativo, cada acerto adicional com um dardo requer outro gasto de Força de Vontade para continuar a agir (com penalidades). Isso tenta simular o efeito de quanto de um potente tranquilizante foi administrado ao alvo e ele resiste a seus efeitos. Dardos tranquilizantes usam as seguintes estatísticas: Velocidade +1; Dano+2 ; Movimento – Nenhum. Cada Cartucho tem 2 dardos e a arma toma um turno inteiro para recarregar outro cartucho.

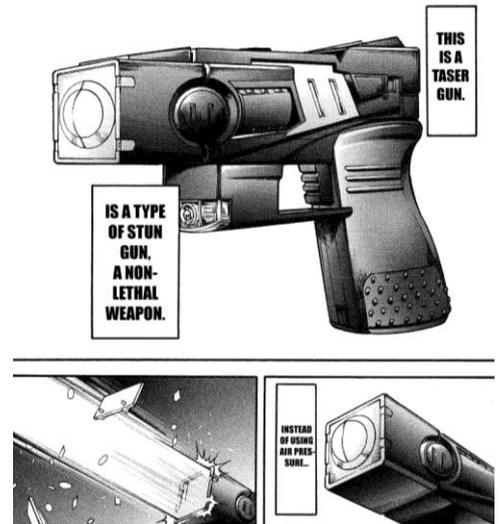


O modificador negativo perdura pelo somatório de sucessos de ataques dos dardos, mas nunca mais do que 20 turnos. Um alvo inconsciente permanece nesse estado por pelo menos meia hora ou uma cena (Recomenda-se usar como critério o Vigor do alvo para estipular o tempo de inconsciência, mas este sob total controle do Narrador). À discrição do Narrador, tranquilizantes mais potentes podem existir: **Aumentando o dano da arma** de +2 para +4 ou +6; ou **Aumentando o tempo de efeito** de 8 – Vigor para 10 – Vigor ou mesmo 12 – Vigor.

Tasers são armas semi-letais de combate corpo-a-corpo, elas geram eletrochoques em pulsos que provocam uma interferência no

sistema nervoso que, sem afetar os comandos dos músculos involuntários (coração, pulmões), consegue promover a contração ou estiramento dos demais músculos, com reflexo diretamente proporcional à massa muscular. **Essas armas usam os seguintes modificadores: Velocidade: +1 (Destreza), Dano: +5 (Força + Técnica em Arma (Elétrica) + 5) e Movimento: -1.** Entretanto ataques com **Tasers funcionam como Heart Punch:** O dano é rolado normalmente e é somado 2 a este valor apenas para efeitos de atordoamento. Ex: Guarda Cussak usa Taser contra um detento, rola 2 de dano. Seu adversário tem 3 de Vigor. Normalmente os 2 de dano de Cussak não deixariam o adversário atordoado mas como foi um Taser o dano usado para checar o atordoamento foi 4 (2 do rolamento + 2 da manobra).

Existem Tasers montados em pistolas de gás comprimido chamadas de **Stun Guns** que disparam dardos perfurantes e farpados com fios para atingir oponentes a distância e conduzir os pulsos elétricos. **Essas armas têm os seguintes modificadores: Velocidade: +2 (Raciocínio), Dano: +5 (Técnica em Arma de Fogo + 5) e Movimento: Nenhum.** A distância máxima para o tiro de Stun Gun é de 4 Hexágonos. Essas armas precisam recarregar após disparar, uma ação de toma um turno. Stun Guns descarregadas funcionam como Tasers. Ambas tem carga suficiente para 5 choques. **Tanto Tasers quanto Stun Guns causam no máximo 2 dano normal, o excedente é descartado (embora o todo seja considerado para efeitos de atordoamento, Dizzy).**



Essas armas semi-letais e tranquilizantes visam conter os presos em momentos de violência e revolta, e no início de rebeliões de forma as debelar. As armas letais, sempre a mão, são usadas em qualquer momento que um guarda esteja em perigo. Como tudo no Pentágono Sombrio, Michael Holes tem a palavra final.



Sugestão para ganchos de Histórias, Capítulos e Cenas:

- ✓ Os personagens são injustamente condenados a passar um ano no **Pentágono Sombrio**. Brigas no refeitório? Ataques surpresa a noite? Por que não?
- ✓ **Jun Guevaru** acredita que tentaram envenená-lo. Quem ousaria fazer isso? Jun começa a desconfiar dos personagens. Agora eles precisam resolver a situação antes que o Segundo decida colocar os lutadores “a bordo” de uma guerra na prisão.
- ✓ Mortes e Suicídios inexplicáveis ocorrem na prisão. Presos foram mortos dentro da solitária e pelo menos 2 “se mataram” de formas estranhas. Um clima de terror se instala e deixa todos tensos. Qual a ligação entre as mortes? Como poderiam ter sido feitas? Quem está por trás?
- ✓ **Campeonato dos Prisioneiros**: Diretores de penitenciárias pelo mundo sorrateiramente organizam um torneio de luta desarmada entre presidiários, com transmissão e apostas on-line. Ao que tudo indica prisioneiros famosos como **George “Iceman” Chambers, Raul "Dolor" Quinones, Yuri Boyka** e gigante **Koshmar** irão participar. Redenção e liberdade são prometidas ao vencedor.
- ✓ Um grupo paramilitar coordenado por **Gaia** chega oculto a ilha de **Jun Guevaru**. Eles pretendem capturar o Presidente Guevaru. Os personagens podem estar na ilha a convite de Guevaru... ou serem parte do grupo paramilitar. Espionagem, sabotagem, perseguições e fugas estão garantidas.
- ✓ Um preso improvável chega ao **Pentágono Negro**: um hacker nerd inofensivo. Tentativas de matá-lo já aconteceram. Cabe aos personagens, orientados por **Biscuit Oliva**, ficar seu amigo e protegê-lo. Será que descobrirão a tempo o qual sério perigo que ele oferece ao mundo?
- ✓ Um misteriosa organização transnacional, **Judgement 6**, parece estar por de trás de tentativas de libertar os prisioneiros cruéis. É possível sentir sua influencia no governo, empresas, policia e lutadores... Quem são? Qual é seu objetivo? Será que libertarão prisioneiros no Pentágono Sombrio?



GUARDAS DA PENITENCIÁRIA DO ARIZONA

Aparência: Farda Azul e usam colete de kevlar leve e capacete para conter revoltas. **Conceito:** Segurança.

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

Habilidades: Prontidão 3, Perspicácia 2, Intimidação 1, Manha 2, Condução 1, Segurança 2, Furtividade 1, Investigação 1, Medicina 1, Computador 1

Técnicas: Soco 1, Bloqueio 1, Apresamento 1, Esportes 1, Armas de Fogo 2, Armas Brancas (Elétricas) 2, Armas Brancas (Impacto) 1

Renome: Chi 1, Força de Vontade 5, Saúde 7.

Itens: Colete (+2 de absorção apenas contra Armas Brancas e Armas de Fogo), Comunicador auricular, Tonfa metálica (+0 de velocidade, +2 Dano e +0 de movimento; +1 de absorção em bloqueios), Pistola Leve ou Escopeta, e Stun Gun.

| MANOBRA | CUSTO | EFEITO | VEL. | DANO | MOV. |
|-----------------|-------|---|------|------|------|
| TONFA JAB | | | 5 | 5 | 1 |
| TONFA STRONG | | | 3 | 7 | 1 |
| TONFA FIERCE | | | 2 | 9 | 0 |
| JAB | | | 6 | 5 | 1 |
| STRONG | | | 4 | 7 | 1 |
| FIERCE | | | 3 | 9 | 0 |
| BLOQUEIO | | Absorção +1 (+2 com Tonfa) | 8 | - | 0 |
| MOVIMENTO | | | 7 | - | 4 |
| APRESAMENTO | | Ignora Bloqueio | 4 | 4 | um |
| KIPPUP | | Reduz modificador negativo de Knockdown | - | - | - |
| STUN GUN | | Atordoamento. Alcance 4 hexágonos. | 5 | 7 | 0 |
| PISTOLA LEVE ou | | Dano Agravado | 5 | 7 | 0 |
| ESCOPETA | | Dano Agravado | 4 | 9 | 0 |

1.7) AMEAÇA DO PASSADO GUERRA CONTRA PICKLE

Após a batalha de Baki contra Biscuit Oliva no Presídio Estadual do Arizona, mineradores em um depósito geológico de sal descobrem um hominídeo preso no sal-rocha: **Pickle** – um gigantesco “homem das cavernas” de um período pré-histórico. Libertado de sua prisão salina por cientistas, o hominídeo retorna à vida e deseja voltar a seus antigos hábitos: vagar livre, comer, reproduzir, caçar e lutar.



Pickle é então levado para Mitsunari Tokugawa, onde ele é levado a confrontar muitos lutadores poderosos (Doppo Orochi, Katsumi Orochi, Kaoru Hanayama, Jack Hanma, Kaioh Retsu, Yujirou Hanma e Baki Hanma) em lutas desarmadas e até modalidades mais selvagens. Quem pode parar esse monstro de outra época?

Aparência: Pickle não se assemelha a nenhuma forma de homem primitivo (Neandertal ou Cro-Magnon) ou mesmo humanos modernos. E embora ele anteceda a humanidade por milhões de anos, suas proporções, tamanho, estrutura óssea e postura são semelhantes às de um Sahelanthropus. Isso levou alguns a acreditar que Pickle é um elo perdido na cadeia evolutiva



Ele tem mais de dois metros e meio de altura e possui um nível de desenvolvimento muscular equivalente ao Biscuit Oliva. Pickle tem cabelos escuros na altura dos ombros e um rosto jovem, dando a ele uma aparência jovial, quase inocente. Isso é compensado por seus caninos superiores e inferiores exagerados, dando-lhe uma aparência de 'presas', e suas unhas que se assemelham a garras. Pickle tem

vértebras extra grossas no pescoço que ele desenvolveu ao andar em uma postura quadrúpede. Ele também parece ser capaz de deslocar sua mandíbula, permitindo que ele abra a boca para um tamanho enorme. Os antebraços, a parte inferior das pernas e o pescoço de Pickle estão superdesenvolvidos a ponto de ele ser quase incapaz de usar roupas contemporâneas.



Personalidade: Ele nunca foi ouvido falar de forma inteligível, grunhindo, balbuciando e bradando quando precisa se expressar. Apesar de não ser inteligente o suficiente para falar, ele tem sua honra e nunca quis comer uma criatura que não lutasse com ele. Ele também devolveu seu braço a Katsumi Orochi depois de arrancá-lo e ajoelhou-se na frente dele. Ele geralmente é

visto chorando após brigas com aqueles que ele considera dignos de lutar, como um ato de respeito aos seus oponentes. Ele nunca teve medo de nenhum animal, exceto de um único ser: uma vespa. Quando ele se depara com lutas difíceis, seus oponentes podem se tornar semelhanças de vespas aos olhos de Pickle, fazendo com que ele se afaste ou fuja. No entanto, não é ser picado que Pickle teme. Muito antes de sua chegada à idade moderna, Pickle conseguiu comer uma vespa. Como resultado, sua boca começou a queimar intensamente com o veneno da vespa. A partir disso, Pickle começou a temê-los, pois eles tinham a capacidade de prejudicá-lo mesmo depois de serem derrotados. Esta também foi a mesma qualidade que ele viu em Jack Hanma, fazendo com que Pickle hesitasse em atacar, salvando assim a vida de Jack.

Pickle também tem um comportamento muito primitivo e amoral, como atacar uma repórter que cometeu o erro de se aproximar demais para uma entrevista e ainda se recusando a parar ao ser agredido por vários seguranças. Pickle não mostrou culpa ou arrependimento, porque neste ponto da história, Pickle não tinha noção de certo e errado. Ele só sabia que não havia mais ninguém como ele, e que precisava procriar para evitar a extinção completa de seu povo.



A inteligência de Pickle, de forma errática, varia de animalesca a pouco acima da média, muitas vezes estando mais ligada a sagacidade e velocidade de raciocínio. Como Pickle é originário do passado pré-histórico, ele confia principalmente em seus instintos primitivos e nas coisas que aprendeu quando era mais jovem, semelhante a um animal. No entanto, depois de ser retirado do gelo em que permaneceu congelado por milhões de anos, Pickle foi forçado a viver na Era Contemporânea, onde a tecnologia, a inteligência, política, sociabilidade e tecnologias complexas dominam.

Embora lentamente, Pickle conseguiu se adaptar ao mundo atual e até aprendeu o básico de algumas artes marciais, como o Karate, Aikido e Judo. As habilidades cognitivas e as interpretativas de Pickle podem parecer muito primitivas no início, mas na verdade são tão complexas quanto às de um ser humano comum - imaginação e compreensão são algumas das características mais notáveis de Pickle.

Sugestão para ganchos de Histórias, Capítulos e Cenas:

- ✓ **Pickle** foge e desaparece em Tóquio e seus arredores. Ele deve ser caçado e capturado. **Gaia** é chamado e ele recruta os personagens para a caçada selvagem na selva de pedra.
- ✓ Trazer animais selvagens para lutar **Pickle** se mostrou uma medida prática para mantê-lo entretido. Alguns lutadores também têm apreciado combates Homem x Fera. Buscar estes animais pode ser uma grande aventura. Encontrar não apenas homens e feras, mas Homens-Fera e seus Rugidos Sangrentos? (Bloody Roar).
- ✓ E se **Pickle** foi só o primeiro e outros “seres selvagens” estão prestes a serem descobertos? Qual a origem deles, evolução ou interferência tecnológica ou intervenção mística? Talvez outras criaturas existam: Dinossauros, Primatas gigantes, Répteis mutantes e Dragões e todos com Fúria Primitiva. (Primal Rage)
- ✓ Uma mulher com incrível habilidade marcial surgiu desorientada em uma grande cidade. Após derrubar uma dezena de policiais ela é subjugada. Ela afirma vir de outra época, que este não é o “tempo dela”. Indícios parecem apontar pra isso ser verdade. Quem é ela? De onde ou quando veio? Será que é verdade?
- ✓ Uma organização obscura chamada de **Worm** está com sua atenção voltada para **Pickle**. Precisamente desejam material biológico dele e depois exterminá-lo. Proteger Pickle é uma tarefa difícil, mas lidar com os agentes da Worm irá se mostrar tão ou mais perigoso.
- ✓ **Pickle** usa os esgotos e canais para se deslocar oculto pela cidade. Lendas urbanas sempre falaram de coisas estranhas, animais estranhos e humanos mutantes habitantes nos esgotos, já falaram até de Tartarugas antropomórficas.
- ✓ Corre boato que uma prisão na China guardar monstros. Literalmente monstros. Falou se uma criatura semelhante a um centauro, outra com braços de onde saem espadas e um que disseram ter 4 braços. Empresários chineses com influência no Partido se interessaram em trazer lutadores para combatê-los. **Mitsunari** Tokugawa foi contatado para levar Pickle... (Mortal Kombat).





PICKLE, O Homem Primitivo

Pickle tem cabelos escuros na altura dos ombros e um rosto jovem, dando a ele uma aparência quase inocente às vezes. Isso é contrariado por seus caninos superiores e inferiores exagerados, dando-lhe aparência de 'presas', e suas unhas que se assemelham a garras.

Pickle tem vértebras no tórax e pescoço extra-grossas além de antebraços, canelas e músculos superdesenvolvidos que permitem a ele andar em uma postura quadrúpede. Ele também parece ser capaz de deslocar sua mandíbula, permitindo que ele abra a boca para um tamanho enorme.

Aparência: 245 cm, 200 kg, **Idade:** Jovem adulto, **Terra Natal:** Desconhecida,

Estilo: Street Fighting, **Escola:** Autodidata
Conceito: Caçador Primitivo **Assinatura:** Urro selvagem.

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

Habilidades: Prontidão 6, Intimidação 5, Lábia 1, Perspicácia 3; Lutas as cegas 3, Ofício (couro) 2, Ofício (ferramentas de osso) 2, Liderança 4, Segurança 2, Sobrevivência 6; Arena 1, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 1

Antecedentes: Híbrido animal 3

Técnicas: Soco 4, Chute 2, Bloqueio 3, Apresamento 6, Esportes 6, Foco 3, Arma Branca (Lança) 3

Manobras Especiais: Toughskin, Iron Body, Jump, Pounce, Bite, Claw, Ripping Bite, Head Bite, Tackle, Throw, Kippup, Ground Fighting, Wall Spring, Buffalo Punch, Bear Hug, Stomp, Higher Analysis, Record (Pickle usa Raciocínio no lugar de Inteligência aqui)

Combos: Pounce + Ripping Bite; Claw + Claw + Bear Hug; Tackle + Buffalo Punch

Renome: Glória 5, Honra 1; Chi 4, Força de Vontade 10, Saúde 20

Características Especiais: Não sofre de Frenesi Animal





2) ANTECEDENTES E HABILIDADES

2.1) ANTECEDENTES

- **CIBERNÉTICO** (revisado, <http://www.sfrpg.com.br/>)

Muitos empresários associados tradicionalistas sentem o espírito da competição violado, pois recentemente, as disputas Kengan têm enfrentado o problema de modificações corporais de aumentam o desempenham, alterações cibernéticas de altíssima tecnologia e a presença de lutadores “modificados”, um novo gênero de guerreiros – meio-humanos, meio-máquinas, apenas conhecidos como Cibernéticos.

A criação de um Cibernético é uma inacreditável proeza da engenharia, programação e cirurgia, inigualável a qualquer outra tecnologia maravilhosa desta década, ou até mesmo da próxima. Carne humana, ossos, músculos e nervos são enxertados a implantes eletrônico-mecânicos para produzir a síntese do homem-máquina.

Esse potencial da tecnologia pode ser usado de várias formas maravilhosas. Membros perdidos em acidentes ou paralisados podem ser substituídos; nervos ópticos de um cego podem ser reforçados por lentes ultrafinas, restaurando sua visão; deficiências cerebrais podem ser suprimidas por implantes cerebrais. Já outras descobertas foram menos benéficas. Projetos secretos desenvolveram protótipos mais eficientes e letais. O lado sombrio da cibertecnologia: Onde há muito metal, o homem desaparece e é substituído por uma máquina implacável de matar.

Cibernéticos flagrantes têm sido completamente impedidos de participar de lutas formais, uma vez que em Lutas Freestyle armas são proibidas e Cibernéticos são armas na perspectiva da maioria dos lutadores em Baki. Entretanto, e com certa relutância, **certas modificações corporais foram permitidas.** Um furo nas regras permite que modificações corporais que não adicionem materiais/peças que sejam usadas como armas brancas pelo lutador começam a ser permitidas, mas são universalmente malvistas.

Em termos de mecânica de jogo, os Cibernéticos 1) *não ganham nenhuma melhoria em atributos mentais/físicos extra*, assim como 2) **não perdem pontos em atributos sociais**, 3) *não recebem pontos extra em Saúde*, 4) *não recebem pontos extra em habilidades*, mas podem 5) **comprar manobras de Foco usando seu Antecedente como pré-requisito e podem alimentar essas manobras com Saúde ao invés de Chi**, e 6) *tem 12 caixas de Honra Temporária ao invés de 10 caixas para preencher para ganhar pontos de Honra Permanente*. A evolução deste antecedente com pontos de Experiência é mais cara que dos antecedentes comuns. O Antecedente Cibernético funciona como uma Técnica para sua progressão (Custo igual ao nível atual x3). E, similar a técnicas, um personagem inicial só pode comprar 3 Níveis com pontos de Antecedente, embora possa ser expandida com os Pontos de Bônus.

Usar Cibernéticos para ganhar membros extras é considerado ilegal e proibido. Mesmo Cibernéticos Ocultos são inaceitáveis no mundo de Baki. **Cada ponto de Cibernético oculto custa 2 pontos de Cibernético tradicional.** Às vezes esses cibernéticos são modificações nos nervos, pequenos cabos de acesso a computadores, reforço de biomateriais em articulações e, como em **Hector Doyle**, lâminas metálicas posicionadas punhos, pés, joelhos e cotovelos. Certos lutadores menos honrados usam agulhas



ocultas para inocular substâncias tóxicas em seus oponentes e mesmo sensores de alta velocidade para ganhar vantagem sobre outros lutadores.

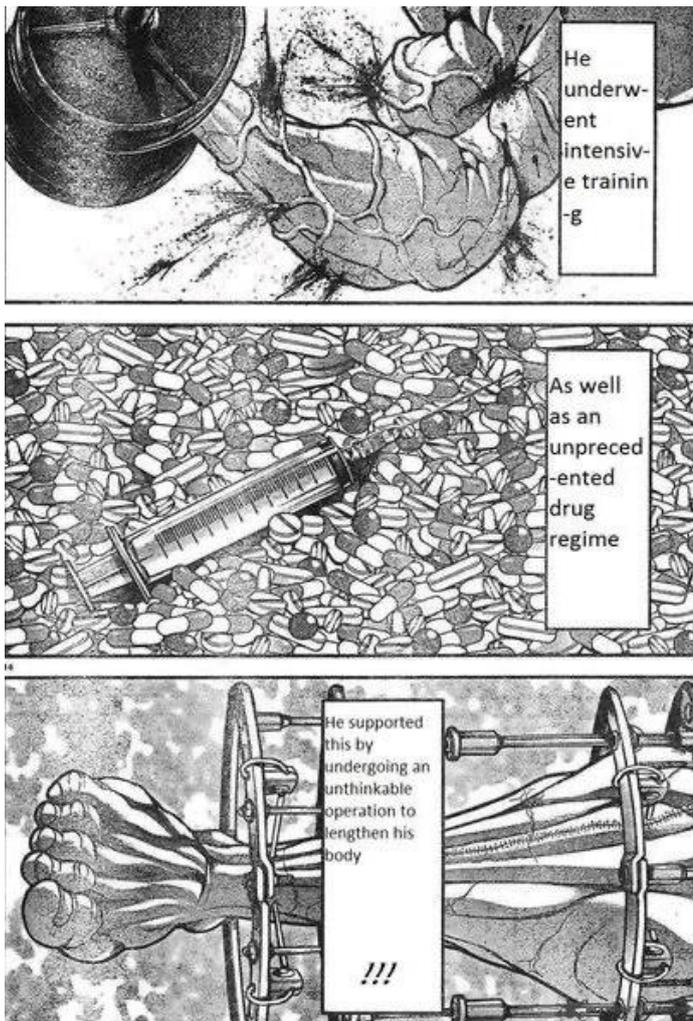
1 Diferente Seus melhoramentos são mínimos, assim como seus benefícios. Nesse estágio, apenas um membro ou parte do corpo foi substituída. A modificação é praticamente imperceptível.

2 Modificado Duas partes do seu corpo foram substituídas por implantes mecânicos. Uma pessoa que preste atenção em você pode lhe achar estranho. (ou **1 Ponto de Cibernético Oculto. O lutador é tratado, em termos de mecânica e socialmente na campanha, como se tivesse Cibernéticos 1**)

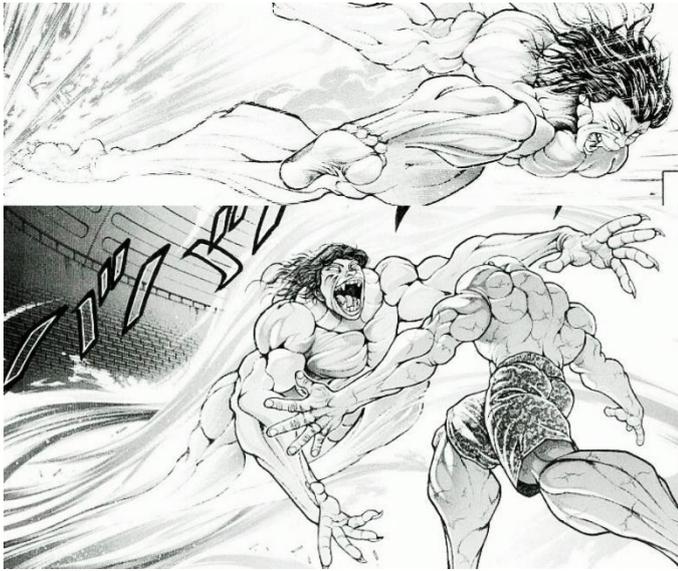
3 Transumano Seus membros são mais rápidos e mais fortes do que o normal, devido aos seus três implantes cibernéticos. Apenas um estúpido não percebe suas próteses.

4 Homem-Máquina Seus melhoramentos cibernéticos o tornam mais forte que máquinas, machucando – e muito, lutadores normais e conseguindo a vitória até contra lutadores experientes. Quatro partes do seu corpo foram melhoradas (comumente os quatro membros) e não há como você se passar por um lutador normal, nem mesmo com um sobretudo. Crianças correm de você. (ou **2 Pontos de Cibernético Oculto. O lutador é tratado, em termos de mecânica e socialmente na campanha, como se tivesse Cibernéticos 2**)

5 Ciborgue Você é uma maravilha da tecnologia, seus poderes excedem os sonhos mais loucos dos seus criadores. Você é uma ameaça até mesmo aos Mestres de Artes Marciais, devido às cinco partes do seu corpo que foram trocadas por poderosas próteses (comumente o tronco e os membros). Você é mais máquina do que homem, e isso é óbvio independente da distância.



-HÍBRIDO ANIMAL (revisado, <http://www.sfrpg.com.br/>)



Ninguém sabe realmente o que vive nas áreas mais inóspitas do planeta. Ocasionalmente estranhas histórias emergem das civilizações – contos sobre criaturas sobrenaturais à espreita em selvas indomáveis. Neste milênio, essas histórias se tornaram mitos e um pouco mais. Recentemente, entretanto, alguns desses meio-homens/ meio-animais tem emergido de seus lares para entrarem no mundo civilizado. Raramente este tipo de imigração é bem sucedido, para a maioria dos Híbridos Animais é muito difícil controlar seu lado animal e acabam não conseguindo se adaptar a sociedade humana. Conseqüentemente, eles evitam grandes cidades, vivendo nas periferias das selvas se isolando.

Poucos pesquisadores destes assim chamados Híbridos Animais, chegaram à conclusão de que é difícil e perigoso mantê-los presos. Entretanto, algumas teorias puderam ser levantadas sobre as origens destas aberrações.

A primeira teoria cita (de forma incompleta) evidências de que os Híbridos Animais sofrem uma transformação mutagênica à nível celular. Presume-se que seja causada por um vírus desconhecido que transforma o DNA de sua vítima, deixando-a extremamente suscetível à manipulação celular. Então, por exposição de informação celular com outros organismos por um período longo de tempo (contato direto ou divisão de comida), o DNA da vítima é reescrito para corresponder ao segundo organismo celular utilizado como modelo. Presume-se também que esse vírus sobrevive apenas em áreas isoladas do globo, apenas aparecendo nesses Híbridos Animais. A origem desse vírus é desconhecida, assim como seus métodos de transmissão.

Muitas pessoas não envolvidas na comunidade científica aderem a uma teoria diferente: o Híbrido Animal foi possuído pelo espírito do animal e imbuído com aspectos deste animal para servir a um grande bem. Muitas pessoas, testemunhando a selvageria dos Híbridos, acreditam que essa missão é algum tipo de vingança. Outros supõem que é a ordem natural reafirmando seu poder sobre o mundo e essas criaturas são embaixadores da natureza. Outros, ainda, mantêm essa opinião que é a natureza se rebelando contra a poluição em grande escala e a destruição ambiental, graças à sociedade moderna. Qualquer coisa sobre a condição dos Híbridos é mero boato, o fato de sua existência não é muito questionado. A reação da sociedade humana a esses recém-chegados é amplamente variada, mas geralmente é negativa. A combinação da bestialidade dos Híbridos Animais e a intolerância da sociedade humana fazem com que o público difame os Híbridos Animais como monstros selvagens.

Híbridos Animais são, de fato, mais propensos a colapsos de fúria violenta se provocados. As regras da sociedade suprimem o animal interior, e a complexidade da vida moderna muitas vezes confunde esses quase selvagens. Frustração e incompreensão aumentam o stress nessas criaturas, e frequentemente o resultado é demasiado violento. Policiais ou soldados são frequentemente chamados para controlar esses monstros insanos.

Um ou outro dos muitos Híbridos Animais acaba morto durante sua revolta exaltada ou levados de volta para a floresta pelos rigores da “sociedade civilizada“. Apenas poucos, entretanto, acham o caminho para o controle de sua cólera e retornam ao mundo humano.

Em termos de mecânica os Híbridos Animais são diferentes do Livro do Jogador. Eles 1) *não recebem atributos físicos extra*, 2) **não perdem atributos mentais e sociais**, 3) *não ganham pontos extra em Técnicas ou em Habilidades*, 4) **ganham manobras básicas extra (Garras, Mordida, Cauda, entre outras) e podem comprar da lista de manobras de Híbridos**, 5) *ganham capacidade de entrar em*

Frenesi, 6) não recebem Mascote como antecedente gratuito, 7) Híbridos de nível 4 e 5 tem acesso a habilidades especiais associadas a seu lado selvagem.

Quando um híbrido animal perde metade de sua Saúde, ele precisa fazer um Teste contra seu Chi atual (dificuldade 6) para ver se ele mantém o controle. Os efeitos desse frenesi são os seguintes:

1) O híbrido animal não pode usar manobras especiais exceto aquelas de Animais Híbridos; **2)** Enquanto ele tiver perdido o controle, o híbrido animal não pode usar nenhum Combo; **3)** O híbrido animal precisa atacar, não importa se seu oponente esta inconsciente, caído ou pedindo misericórdia; **4)** Pela duração do frenesi, o híbrido animal ganha +2 na Velocidade em todos os ataques; **5)** O híbrido animal não pode ser atordoado (Dizzy).

O híbrido animal perde um ponto temporário de Honra para cada turno que ele estiver em frenesi. Se sua honra temporária cair abaixo de zero, ele perde um ponto permanente de Honra. No fim de cada turno o híbrido animal pode fazer um novo teste de Chi para ver se ele recupera o controle.

A evolução deste antecedente com pontos de Experiência é mais cara que dos antecedentes comuns. O Antecedente Híbrido Animal funciona como uma Técnica para sua progressão (Custo igual ao nível atual x3). E, similar a técnicas, um personagem inicial só pode comprar 3 Níveis com pontos de Antecedente, embora possa ser expandida com os Pontos de Bônus.

Como já dito, Híbridos Animais são totalmente proibidos de participar de Lutas Formais Freestyle, mas fora das desses ambientes vale tudo, tudo mesmo. Homens selvagens e “assassinos meio-homem, meio-animais” já foram registrados. Empresas podem estar atrás deles para transforma-los em produtos...

1 Incomum. Você sempre foi um pouquinho diferente das outras crianças. Elas sempre lhe pareceram meigas e frágeis demais.

2 Bizarro. Você tem uma harmonia com a natureza que muitas pessoas não conseguem entender – apreciam de longe.

3 Lado Selvagem. Você gasta longos períodos de tempo em matas – talvez somente lá você se sinta vivo. Seu corpo tem aprendido a se adaptar e está se modificando por isso.

4 Besta Livre. Você se esconde da civilização por eles o incomodam. As selvas são o seu lar. Pessoas são tão frágeis e complicadas demais para você tolerar por longos períodos de tempo. Você é desajeitado, assim como uma fera.

5 Mais Besta que Homem. Você evita humanos de qualquer forma. Seu novo corpo é muito mais eficiente e incrivelmente mais poderoso do que o dos seres humanos. Você entende a maioria das coisas em um nível básico ou primitivo. Suas ações são instintivas – assim como as de um predador.



- **ELEMENTAL** (revisado, <http://www.sfrpg.com.br/>)

Ninguém conhece o porquê de certas pessoas apresentarem poderes elementais. Quem sabe uma peculiaridade na estrutura genética faça esses chamados Elementais ter esse estranho comando sobre os elementos da terra, ar, água e fogo. Ou talvez habilidades elementais sejam baseadas em forças psíquicas ou mágicas. A natureza dos poderes elementais é uma dúvida para a maioria dos cientistas mais brilhantes.

Elementais têm uma firme conexão com o planeta. Eles tendem a se especializar em apenas um elemento e seus temperamentos muitas vezes refletem o elemento escolhido. Um Elemental do fogo é cabeça quente e volátil, enquanto um Elemental da terra é difícil de zangar-se e imutável em suas convicções. Elementais da água têm pensamentos livres e são persistentes e Elementais do ar são viajantes. Aparentemente o modo de pensar do Elemental é o maior fator determinante sobre qual elemento ele vai manipular.



Em Baki existem elementais, mas eles são raríssimos, muitas vezes confundidos com lutadores que dominam o chi de modo a criar “milhares”. Alguns cedem a grandes empresas para serem usados, por vontade própria, como cobaias vivas por companhias ambiciosas, outros são pouco mais que “ratos de laboratório” para certas agências governamentais e Holdings inescrupulosas.

O personagem tem um comando nato sobre os elementos. A extensão desse comando é governada por esse antecedente. Em termos de mecânica de sistema os Elementais são iguais aos do Livro do Jogador.

A evolução deste antecedente com pontos de Experiência é mais cara que dos antecedentes comuns. O Antecedente Elemental funciona como uma Técnica para sua progressão (Custo igual ao nível atual x3). E, similar a técnicas, um personagem inicial só pode comprar 3 Níveis com pontos de Antecedente, embora possa ser expandida com os Pontos de Bônus.

- 1 Iniciante.** Você pode manipular seu elemento em um nível básico.
- 2 Conectado.** Você tem algum controle sobre seu elemento escolhido.
- 3 Fundido.** O elemento está a seu comando, entretanto você ainda tem que melhorar.
- 4 Encarnado.** Você desenvolveu seus poderes elementais prematuramente e tem alguns anos de prática. Você pode afetar seu elemento escolhido até graus inacreditáveis.
- 5 Avatar.** Você pode fazer coisas verdadeiramente milagrosas ocorrerem. Você o comanda com um gesto ou fala.



- HERANÇA DE CLÃ (revisado, <http://www.sfrpg.com.br/>)

Famílias, Clãs e Sociedades Secretas vivem associados ao universo de Baki e o mundo dos das lutas ilegais, oferecendo serviços, gladiadores, assassinos, espiões e mesmo tentando controlar seu funcionamento multibilionário. Pertencer a uma delas é uma faca de dois gumes: você faz parte de algo maior do que você e tem suporte dos seus, mas é esperada devoção e disciplina inabaláveis.

Você tem que ter nascido em um antigo clã, sociedade secreta ou família, ou ter sido adotado (sequestrado, clonado?) por uma. Ainda que seja raro que um estranho seja aceito em uma tradicional tribo de sangue ou de ideais, não é impossível. Você passou a ser doutrinado nos caminhos do código de conduta, da fidelidade, dos segredos e do combate, todos os quais o definem sua herança e o as habilidades que se espera deles. Você está em família quando está com seu clã/sociedade. A aquisição deste Antecedente é necessária por personagens que desejem se tornar pertencentes a Famílias (como os Hanma ou os Tokugawa), Clãs (de Ninjas ou de guerreiros Yamabushi) e Sociedades Fraternalis (como os Kaioh). Ninjas e similares também podem ser construídos nestes moldes.

Personagens com Herança de Clã tem acesso a manobras especiais restritas aos elementos da família/sociedade/clã e obtém apoio, informações e solidariedade (de forma semelhante aos Antecedentes: Apoio, Contatos e a Aliados. Contudo é menos eficiente do que estes Antecedentes isolados), mas esperada fidelidade e comprometimento total.



1 Associado. O Clã tolera sua presença apenas porque eles sabem que você não pode revelar seus segredos. Sendo assim, eles não dividem muitos desses segredos com você. Você pode estudar mas não treinar. Você não realiza missões.

2 Circulo Externo. Você recebeu poucas lições no dojo do clã, mas seus ensinamentos geralmente consistem da maneira correta de lavar ou limpar as áreas particulares dos lideres. Treinos e estudo são intensos. Você realiza missões acompanhado de agentes mais experientes, você é um aprendiz.

3 Circulo Interno. O Clã aceitou você em seu interior. Seus intensos estudo, treino e aprendizado para ser aceito foram finalmente recompensados. Você realiza missões acompanhado de outros pertencentes a este circulo. Você recebeu o posto de agente; agora eles esperam que você prove o seu valor.

4 Sucessor. O Clã permite que você conduza missões ou ritual especiais. Artes marciais e treinamento de espionagem ocupam muito o seu tempo. Os Mestres ensinaram a você seus sinais místicos de mãos. Você prevê o dia em que eles irão confiar em você o bastante para ensinar todas as suas perícias. Você poderá se tornar um agente coordenador se você provar o seu valor. Você coordena missões.

5 Símbolo do Clã. Você é como “um” com seu Clã. Os segredos da família/sociedade estão abertos para você. A você é permitido negociar operações, designando agentes e recursos. Você tem sido responsável por manter a honra do clã e proteger seus interesses o tempo todo. Você poderá se tornar um Líder e começar o seu próprio clã-vassalo, se você desejar. Os anciões do clã já estão procurando por filhos solteiros dos clãs vizinhos para ter parceiros prósperos.

- **RECURSOS** (revisado e atualizado)

Londres, Cairo, Tóquio, Pequim... Você pode ir a qualquer lugar que quiser, e de primeira classe — se tiver dinheiro para isso. Recursos são o fluxo de caixa do personagem e suas posses. Você precisa determinar sua fonte de renda. Uma herança? Um emprego? Onde ele gasta seu dinheiro e que estilo de vida leva? Existem valores do Antecedente Recursos acima de 5 até 8.

Em Baki, dinheiro abre portas e facilita alcançar torneios, falar com as pessoas certas, proteger-se de investigações, conseguir melhor treinamento e obter melhor tratamento médico. Entretanto não é algo que resolva todas as situações (para estas os antecedentes Apoio e Aliados podem ser uma melhor resposta).

• **Duro:** Você tem um apartamento minúsculo ou um barraco e talvez uma moto. Se for à falência, ficará com \$1.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$500,00.

•• **Classe Média:** Você tem um carro, uma casa modesta ou um bom apartamento, talvez em uma parte boa da cidade. Se for à falência, ficará com \$10.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$2.500,00.

••• **Bem de Vida:** Você é proprietário de uma bela casa ou um negócio e/ou aplicações financeiras. Se for à falência, ficará com \$100.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$15.000,00.

•••• **Rico:** Você tem uma mansão na capital, ou talvez uma propriedade grande com uma velha mansão no campo. Talvez seja o proprietário de vários empreendimentos comerciais. Se for à falência, ficará com \$1.000.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$50.000,00.

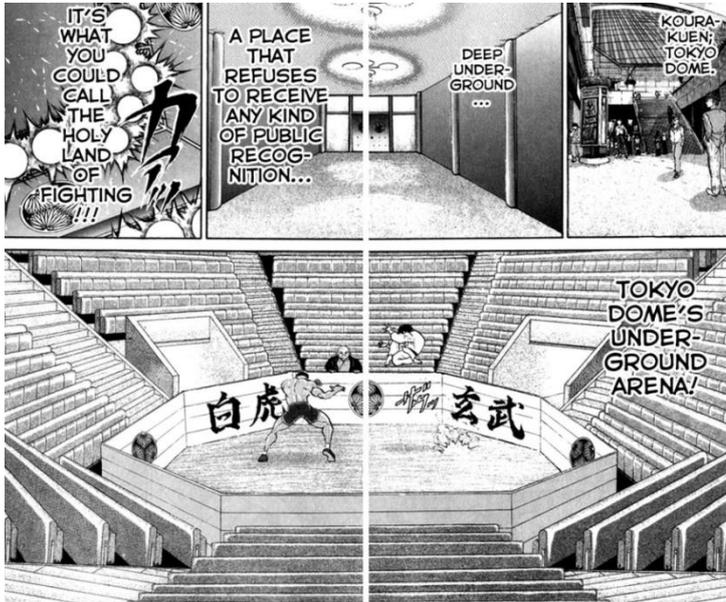
••••• **Podre de Rico:** Você é um abastado, muito rico. Se for à falência ainda terá \$100.000.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$250.000,00.



- **ARENA** (Revisado, <http://www.sfrpg.com.br/>)

A **Arena** é o orgulho de um Empresário e/ou Lutador, e evoca sua casa, o lugar familiar para ele. É possível que o personagem adquira ou construa uma arena e a mantenha desconhecida das pessoas comuns. O Combate Freestyle é um espetáculo a ser compartilhado com o público que o aprecia, mas talvez deva ser escondido de olhos alheios que não entendem a sua beleza brutal e sanguinolenta.

Quando se luta num lugar desconhecido, não há glória alguma, assim como não há honra em confrontar um oponente em um lugar escondido. Uma arena pode ser conhecida pelas pessoas sem problemas, pois mesmo um prédio abandonado sendo conhecido pelos seus vizinhos (e por empresários ou lutadores), não é pelas autoridades. Existem benefícios em se ter uma arena, assim como responsabilidades.



- 1 **Pequeno ringue** em uma garagem ou galpão,
- 2 Um ringue modesto montado em um dojo formal ou outro lugar particular com certa tradição,
- 3 Uma arena de renome; alguns Empresários e Lutadores podem vir procurá-la, é um lugar notável;
- 4 Uma arena conhecida e celebrada. Promotores de eventos já estão conversando sobre trazer seus times para ela.
- 5 Uma grande arena; você facilmente poderia patrocinar um torneio Freestyle. Se ao menos os secretários deles retornassem as suas ligações...

Propriedades especiais (Opcionais):

- 1 As autoridades podem ser convencidas a ver o outro lado. **Você não tem vantagens reais**, exceto pelo luxo de ter sua própria arena.
- 2 Nesse estágio, o lutador dono da arena poderá dobrar seu ganho e perda de Glória e Honra quando luta na sua arena;
- 3 Uma arena desse tamanho é muito bem conhecida (mesmo se o dono não for). Muita atenção será voltada para ela. **Empates de velocidade de manobras que também empatam em Raciocínio são automaticamente ganhos por você** quando você luta aqui. No entanto, o oponente que for bem-sucedido num teste de **Percepção + Conhecimento de Arenas (Dif. 6)** pode negar essa vantagem, se seus sucessos forem iguais ou maiores do que o seu rolamento de **Raciocínio + Conhecimento de Arena (Dif. 6)**;
- 4 Você tem um total conhecimento de sua arena, que não é superado pelo de ninguém em todo o circuito. Pelos **três primeiros turnos**, você pode adicionar **+1 para a Velocidade, Dano ou Movimento**. Como acima, um oponente que for bem-sucedido num teste de **Percepção + Conhecimento de Arenas (Dif. 6)** pode negar essa vantagem, se os sucessos forem iguais ou maiores seu rolamento de **Raciocínio + Conhecimento de Arena (Dif. 6)**;
- 5 Sua arena é única e tem algo espetacular. Ela tem características e condições que somente você está verdadeiramente acostumado. **Quando você rola o dano em sua arena, sua dificuldade é cinco** (ao contrário de seis) **pelos três primeiros turnos de qualquer round**. Você pode decidir o que realmente faz isso acontecer. No entanto, um oponente que for bem-sucedido num teste de **Percepção + Conhecimento de Arenas (Dif. 6)** pode negar essa vantagem, se seus sucessos forem iguais ou maiores do que o seu rolamento de **Raciocínio + Conhecimento de Arena (Dif. 6)**.

2.2) HABILIDADES

ETIQUETA

Você compreende as pequenas nuances da vida social, estando apto a comportar-se com elegância. Você sabe como conviver bem com a sociedade, seja em jantar ou um dojo. A sua especialidade é a cultura com a qual esteja mais familiarizado. Você usa esta perícia durante ações como apresentar-se, seduzir, barganhar e demonstrar cortesia. A Etiqueta também é utilizada em questões diplomáticas e ritos sociais. Especializações: Comércio, Dojos, Alta Sociedade, Cultura das Ruas, Yakuza.

- Amador: Você sabe quando calar a boca.
- Experiente: Sabe não usar tênis num ambiente que exige traje a rigor.
- Competente: Sabe com que colher tomar sopa.
- Especialista: Está apto a conviver com todas as classes sociais.
- Mestre: Você poderia impedir a Terceira Guerra Mundial.



PERFORMANCE

Você é capaz de desempenhar ações artísticas como cantar, declamar poesia, dançar, tocar guitarra e representar. Você conhece as minúcias do que fazer e de como fazer. A sua especialidade é o tipo de desempenho no qual você se concentra, muito provavelmente o primeiro tipo de expressão artística que você estudou na vida. Especializações: Kata, Danças Tribais, Kabuki, Flauta doce, Mantra, Guitarra.

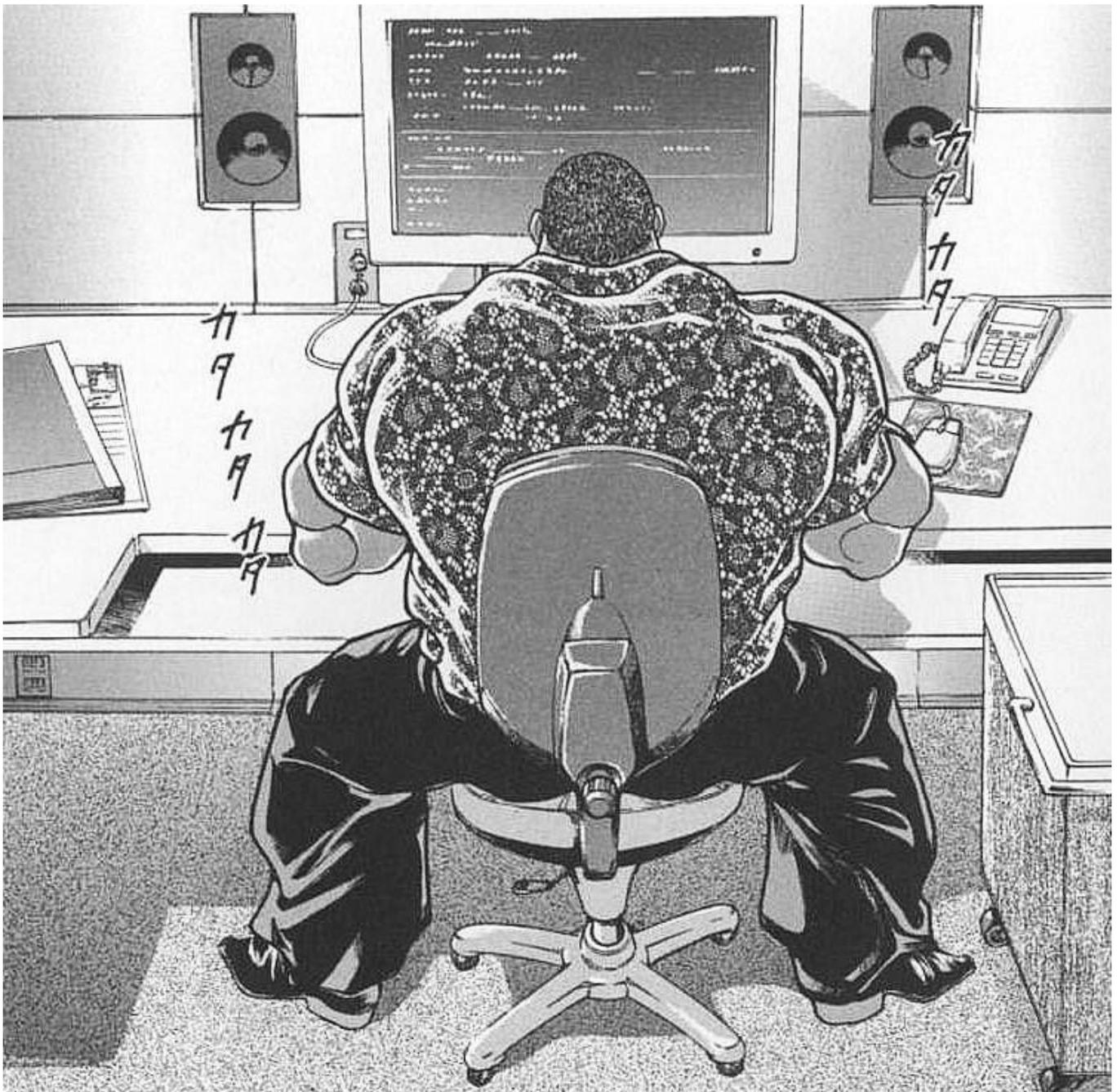
- Amador: Você pode tocar guitarra em uma banda de garagem ou atuar numa , peça de colégio.
- Experiente: Você pode ganhar a vida no circuito de casas noturnas.
- Competente: Você pode ganhar um Oscar ou um Grammy
- Especialista: Você aparece com regularidade nas páginas da revista Caras.
- Mestre: A sua obra será lembrada através das eras.



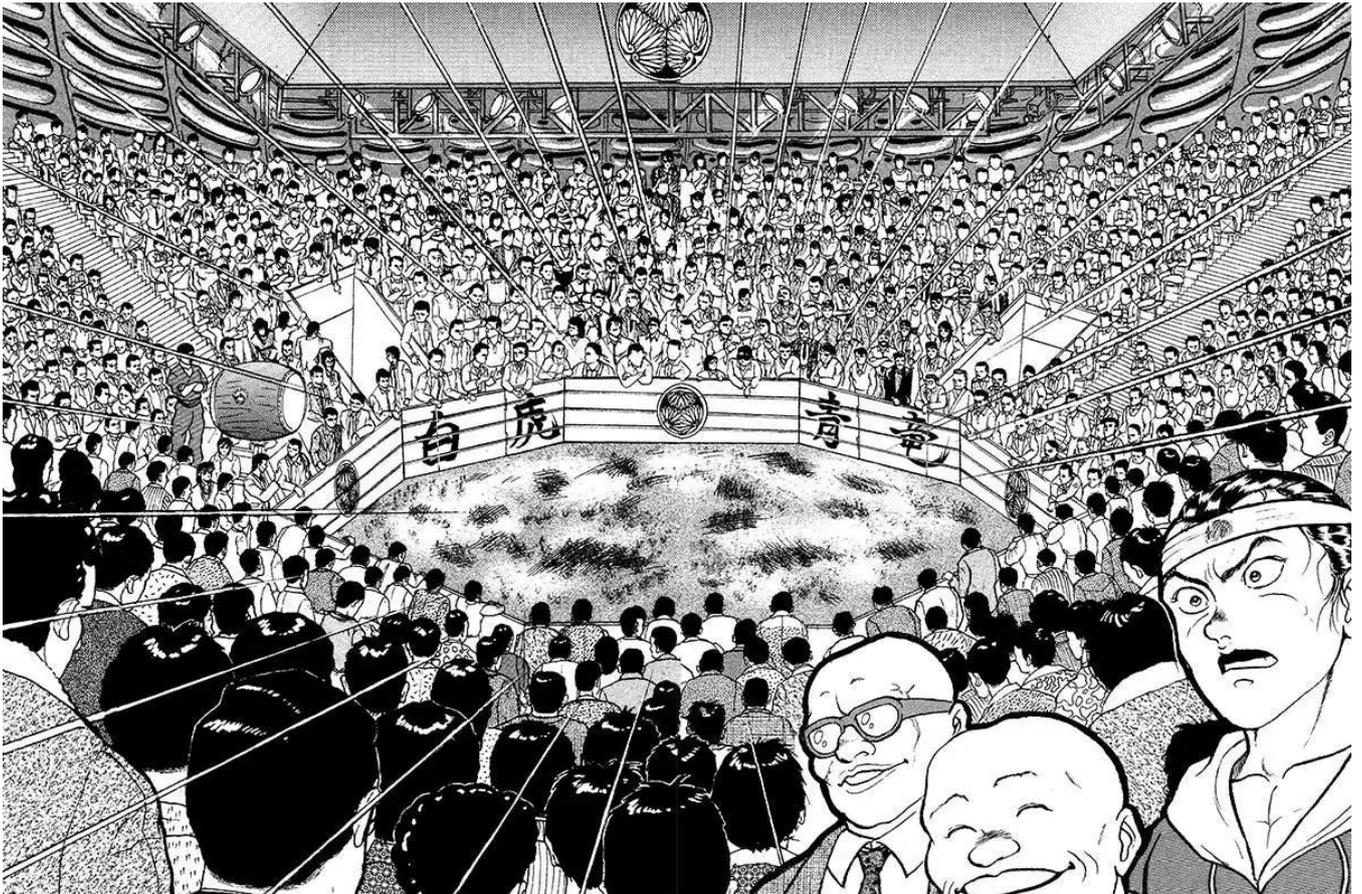
OFÍCIOS

Você está apto a consertar dispositivos simples ou complexos de todos os tipos. Isto inclui portas, carros e até computadores. O domínio desta Perícia significa que você é um Faz-Tudo. Esta Perícia cobre tudo, desde carpintaria simples a mecânica. Dispondo das ferramentas adequadas, você poderia consertar e construir qualquer coisa qualquer coisa. Especializações: Madeira, Metal, Armas, Construções, Carros, Eletricidade.

- Amador: Você consegue montar um conjunto de peças de encaixe.
- Experiente: Dispondo do tempo adequado você poderia construir uma casa.
- Competente: Você economiza uma boa grana em honorários de ferreiros.
- Especialista: Está apto a forjar e/ou construir armas belas e eficientes.
- Mestre: Tudo tem conserto.



3) ARENAS DE RENOME



1) ARENA SUBTERRÂNEA DE TOKYO, JAPÃO - “KOURAKUEN” ou “TERRA SAGRADA DA LUTA”

Há dois cantos de lutador na arena: lado Byakko (White Tiger) e lado Seiryuu (Blue Dragon). Foi construído em 1985; 6 pisos subterrâneos; volume: 320.000 metros cúbicos; lugares: 1500. As pessoas reunidas na arena são selecionadas através de rotas especiais para manter o sigilo absoluto.

Durante o verão "Cercos de Osaka" (1615), o Clã Toyotomi caiu em ruínas. Mas havia muitos mestres da luta que só viam os campos de batalha como lugar para se expressar e tratavam isso apenas como a chegada de um problema passageiro. O resultado inevitável foi um aumento de incidentes sangrentos em todo o país.

Preocupado com o caos e a ordem pública, o xogum da época, Iemitsu Tokugawa, para tomar o lugar de autoexpressão dos lutadores, decidiu criar uma arena. Ele encomendou isso ao seu amigo mais confiável - Mitsukuni, filho de Yorifusa Tokugawa. Mitsukuni, também conhecido como Mito Koumon, tinha uma vila em Kouraku, Bunkyo, Tóquio. Em outras palavras, ele criou a arena naquele lugar.

Mas em 22 anos da Era Meiji (1889), os duelos se tornaram ilegais. Então Mitsunobu Tokugawa, com o interesse de manter a ordem pública, estabeleceu uma alternativa tolerável. E de acordo com as palavras de Mitsunari Tokugawa (seu filho), mesmo que Mitsunobu fosse eventualmente assassinado, ele não deixaria cair.

Posteriormente, a construção do estádio Tokyo Dome começou no 5º mês e 60º ano da Era Showa (maio de 1985). Naquela época, em troca do financiamento dos custos de construção, um único financiador, Mitsunari Tokugawa, fez um acordo para ter seus próprios andares privados no Tokyo Dome. O Tokyo Dome está localizado em Kouraku, Distrito de Bunkyo, Tóquio.



Todo mundo pensa que o estádio tem seis andares acima do solo e dois andares abaixo do solo, mas a verdade é que há seis andares abaixo do solo. No fundo há a Arena Subterrânea e Mitsunari Tokugawa é o dono da arena.



As Regras da Arena:

- 1 - Nenhuma arma permitida, não importa quão pequena.
- 2- A arena não se responsabiliza por quaisquer lesões que ocorram.
- 3 - Nenhum prêmio ou recompensa na forma de dinheiro é ofertado.
- 4 - Os campeões serão lembrados e homenageados por toda a eternidade.

As Características da Arena:

A arena é plana e tem o formato de um octógono, sendo fartamente iluminada. O chão da arena é feito de areia fina levemente compactada, embora dentes e gomos de areia com sangue não sejam incomuns. As bordas da área de combate são compostas de placas de madeira clara, com altura aproximada do peito de uma pessoa comum. Dois portões possibilitam a entrada de lutadores, árbitro e ajudantes.

Nos bastidores os lutadores têm salas individuais para se prepararem para as lutas e uma sala comunal de exercícios e reunião. Nesta sala comunal é aonde ocorrem os boletins informativos feitos pelos ajudantes do evento (todos vestidos de quimono cerimonial branco) e vez por outra o próprio Mitsunari Tokugawa. Existem ainda pelo menos duas salas médicas totalmente preparadas para amparar lutadores que sofrerem machucados graves.

Os combates são de estilo livre (Freestyle) e quase tudo é admitido, exceto armas. Golpes desonrosos podem ser usados, mas evocam forte reação da plateia. As lutas ocorrem no formato de 1 Round sem limite de tempo, mas serão interrompidas se o lutador não puder reagir (nocaute), caso desista e assuma a derrota, ou caso auxiliares do lutador solicitem a interrupção (o que causa derrota automática). Eventos raríssimos onde ambos os lutadores concordem e Mitsunari faça uma exceção, duelos entre oponentes armados (ou entre armados vs. desarmados) podem ocorrer. Os torneios da arena subterrânea são estruturados na forma de chaves dicotômicas de lutadores e o avanço ocorre por eliminação simples. Vários combates são realizados na forma de desafios diretos. Combates entre times são raríssimos.

Eventualmente podem ocorrer combates entre um lutador e adversários não-humanos (animais e híbridos animais) porém estes serão realizados apenas sob consentimento e autorização diretas de Mitsunari Tokugawa. Já ocorreram duelos de lutadores com Tigres de Bengala, Serpentes Constrictoras Gigantes e até seres quase humanos como o Grande Macaco do Penhasco Yasha da Montanha Hida. Devidamente convencido Mitsunari pode permitir até aberrações cibernéticas e outras criações científicas (ou talvez místicas/sobrenaturais).



Em termos de mecânica de SFRPG, lutar nesta arena requer Renome (Glória 6), ter boa experiência (Posto 4 ou maior) e interação com Mitsunari Tokugawa, o dono desta arena. Mitsunari é um entusiasta de

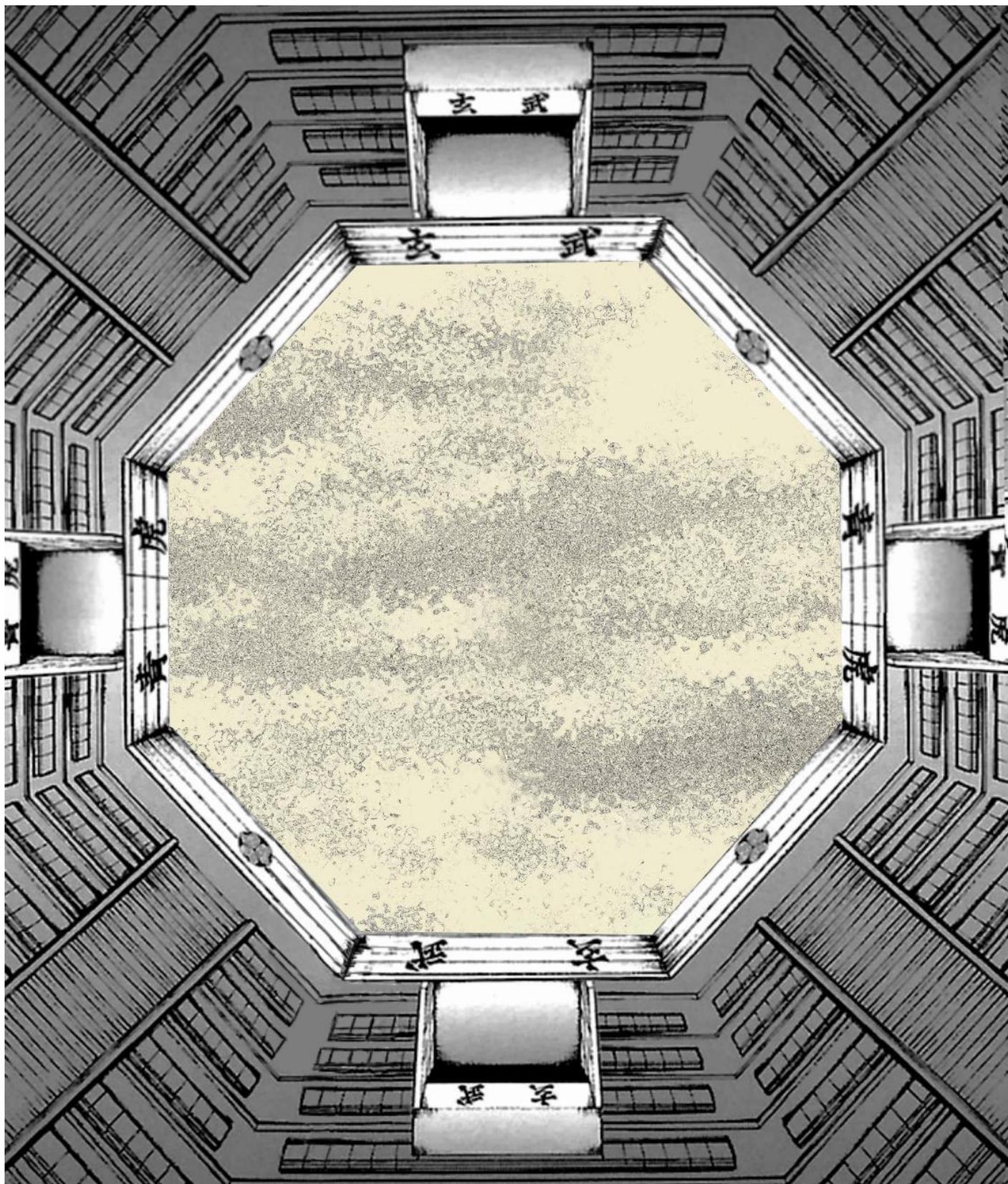
lutas armadas e desarmadas, profundo conhecedor da história do Japão, das artes marciais e esportes de combate em nível mundial, e isso o permite escolher lutadores e combates que garantam sofisticação, singularidade e emoção. Ele é particularmente fã de combates-espetáculos e em geral escolhe os lutadores a dedo para que seus encontros também signifiquem não apenas duelos de pessoas, mas também de diferentes estilos, filosofias, histórias, nacionalidades e personalidades. Em algumas ocasiões ele pode realizar exceções e permitir lutadores sem Posto e/ou Glória previamente estipulados combater. Nestes casos Mitsunari deverá receber evidências conclusivas da habilidade e do poder do lutador.

Lutar na Terra Sagrada da Luta confere a todos os participantes o dobro de ganhos em Glória e Honra (positivos e negativos).

A arena em si pode ser usada durante o combate. O chão arenoso e com detritos da arena pode ser usado para atacar os adversários e cegá-los, o que evoca vaias imediatas da plateia. As cercas de madeira podem ser usadas para machucar os oponentes, jogando-os contra elas (Objeto Tamanho 2, mas não podem ser movidos ou arremessados), ou como superfícies para saltos mais longos (Wall Spring). Transpor essas cercas requer um salto sobre elas ou 2 hexágonos de movimento comum. Arremessar um oponente por sobre as cercas não interfere na luta, embora seja esperado que os lutadores voltem a arena para o reinício da contenda.



ARENA SUBTERRÂNEA - "KOURAKUEN" - "TERRA SAGRADA DA LUTA"





2) ARENA MILENAR DO DAI-RAITAI EM FOCHAN, CHINA -

As origens do Grande Torneio Raitai, um torneio de artes marciais que acontece a cada 100 anos, estão entrelaçadas com as Artes Marciais Chinesas (AMC), e como estas, remontam a mais de 3000 mil anos. Seus participantes são convidados baseados em sua perícia e notoriedade em formas de combate desarmado.

O evento é realizado em um grande pagode verde e dourado construído especialmente para o evento. O prédio é ricamente adornado, decorado e mobilhado, exaltando a história das artes marciais chinesas e o budismo. Salas individuais são garantidas aos lutadores e suas equipes de preparação. A plateia é composta de convidados dos lutadores e suas equipes de apoio. Uma ampla sala médica comunal recebe os feridos e este tem cuidados com técnicas milenares chinesas e medicina ocidental de ponta.

Embora claramente xenófobo (lutadores da China Continental e seus sucessores dominam a história de participantes e vencedores) e elitista (apenas poucos e seletos lutadores são convidados) em certos momentos estrangeiros são convidados ou aceitos como participantes.



As Regras da Arena:

- 1 - Nenhuma arma permitida.
- 3 - Nenhuma recompensa na forma de dinheiro é ofertada.
- 4 - Os campeões terão concedidos a eles o Título de Kaioh.

As Características da Arena:

A arena tem formato circular, o chão é feito de placas de pedra lisa acinzentada. As paredes circundantes são de pedra lisa similar ao chão e alcançam 2,5 metros de altura. Os únicos acessos à arena são dois longos e escuros tuneis de pedra em lados opostos. Lutadores a espera de sua chance de pisar neste chão

sagrado assistem as lutas de dentro destes tuneis. Esse design confere a arena um aspecto de fosso de combate, não muito diferente de uma arena de gladiadores romana.

O público fica disposto acima dessas paredes em pelo menos 5 andares, sendo o primeiro de arquibancadas e dois outros de camarotes amplos. O prédio comporta cerca de 2000 pessoas entre organizadores, ajudantes, lutadores, equipe e público. O som da plateia é amplificado pela forma da arena e sua constituição pedregosa, fazendo com que lutadores se sintam imersos na empolgação do público.

Os combates são realizados na forma de “1 contra 1”, mas lutas de times não são desconhecidas. A Vitória é concedida ao lutador que ficar em pé (vencer o adversário por Nocaute) ou por desistência voluntária (quase desconhecida de correr). Não existe nenhuma forma de arbitro ou juiz para interferir um interromper a luta. O dobrar de um gongo inicia o combate, 2 dobradas declara o fim.

Grande Torneio RAITAI ocorre na forma de chaveamento e eliminação simples, com combates de 1 Round sem limite de tempo. Outros formatos de torneios, com os lutadores organizados por equipes, podem ocorrer. Desafios públicos podem ser demandados a qualquer momento e se sancionados pela Comissão Organizadora, serão permitidos e testemunhados.

Em termos de mecânica de SFRPG, lutar nesta arena requer Renome (Glória 7 e Honra 5), ter boa experiência (Posto 4 ou maior) e interação com a Comissão Organizadora formada por uma dezena de *Sifus* altamente conceituados oriundos da China, Hong Kong, Taiwan e em alguns países do sudeste asiático. Tradicionalmente apenas lutadores de origem Chinesa são permitidos no Grande Torneio RAITAI, mas essa tradição tem sido lentamente substituída por conta da internacionalização das Artes Marciais Chinesas (Kung Fu, Wu Shu e variantes) e em uma tentativa de demonstrar a superioridade das AMC através de combates com estilos ocidentais e demais estilos do sudeste asiático (especialmente contra o Japão).

Raríssimas, pra não dizer quase impossíveis, são as ocasiões onde exceções são permitidas para lutadores sem Posto e/ou Glória mínimas combaterem. Embora a Comissão Organizadora esteja aberta a receber solicitações são necessário muitas evidências conclusivas da habilidade e do poder do lutador, além de uma fortíssima influência política e no mundo das artes marciais para isso ocorrer. Lutar aqui confere a todos os participantes o dobro de ganhos em Honra (positivos e negativos) e potencialmente ganhar o título de Kaioh.

Antes do inicio dos combates e entre lutas demonstração de perícia, força e conhecimento em Artes marciais podem ser realizados pelos participantes. Entre façanhas demonstráveis estão: 1) **Quebra de Objetos**, 2) **Execução de Katas**, e 3) **Demonstrações de Perícia/Força/Resistência**.

A quebra de objetos empilhados é uma forma tradicional de demonstrar concentração, força e determinação. Também chamado de *Tameshiwari*, são as técnicas pelas quais um praticante de artes marciais condiciona o corpo para conseguir quebrar tábuas, telhas, gelo e outros materiais, sendo especialmente comuns no Karate, Kung Fu, Tae Kwon Do e Silat. O escopo precípua da técnica não reside exatamente no rompimento do objeto, mas antes de tudo, por à prova os conhecimentos adquiridos, controle mental e confiança. O que varia é o que se quebra e quantos são quebrados, e, em termos de regras, fica sugerido que use a seguinte mecânica: **Teste de Força + Soco (ou Chute)** onde o material do objeto determina a dificuldade e o número de sucessos determina o numero de objetos quebrados ou a espessura do objeto quebrado. Confira alguns exemplos: Quebra de Telhas/MDF (Dificuldade 5, cada sucesso representa a quebra de 2 telhas/ripas); Quebra de Madeira/Tijolos (Dificuldade 6, cada sucesso representa a quebra de 2 unidades); Quebra de Gelo (Dificuldade 7, cada sucesso representa a quebra de bloco ou 10 cm de espessura); Quebra de Pedra/Concreto (Dificuldade 8, cada sucesso representa a quebra de bloco ou 5 cm de espessura); Quebra de Metal (Dificuldade 9, cada sucesso representa a quebra de bloco ou 1 cm de espessura). Como regra opcional, concentrar o Chi é muito importante nessa ação e o Narrador pode permitir que o Lutador role seu Foco. Cada sucesso capacita o personagem a gastar 1 Chi, enrijecendo o seu punho (ou pé) e diminuindo em um a dificuldade do teste. Sucessos podem garantir 1 ponto extra de Glória Temporária (1-3, dependendo da dificuldade e sucessos) ou mesmo perda de Glória (-1, em casos de falha).

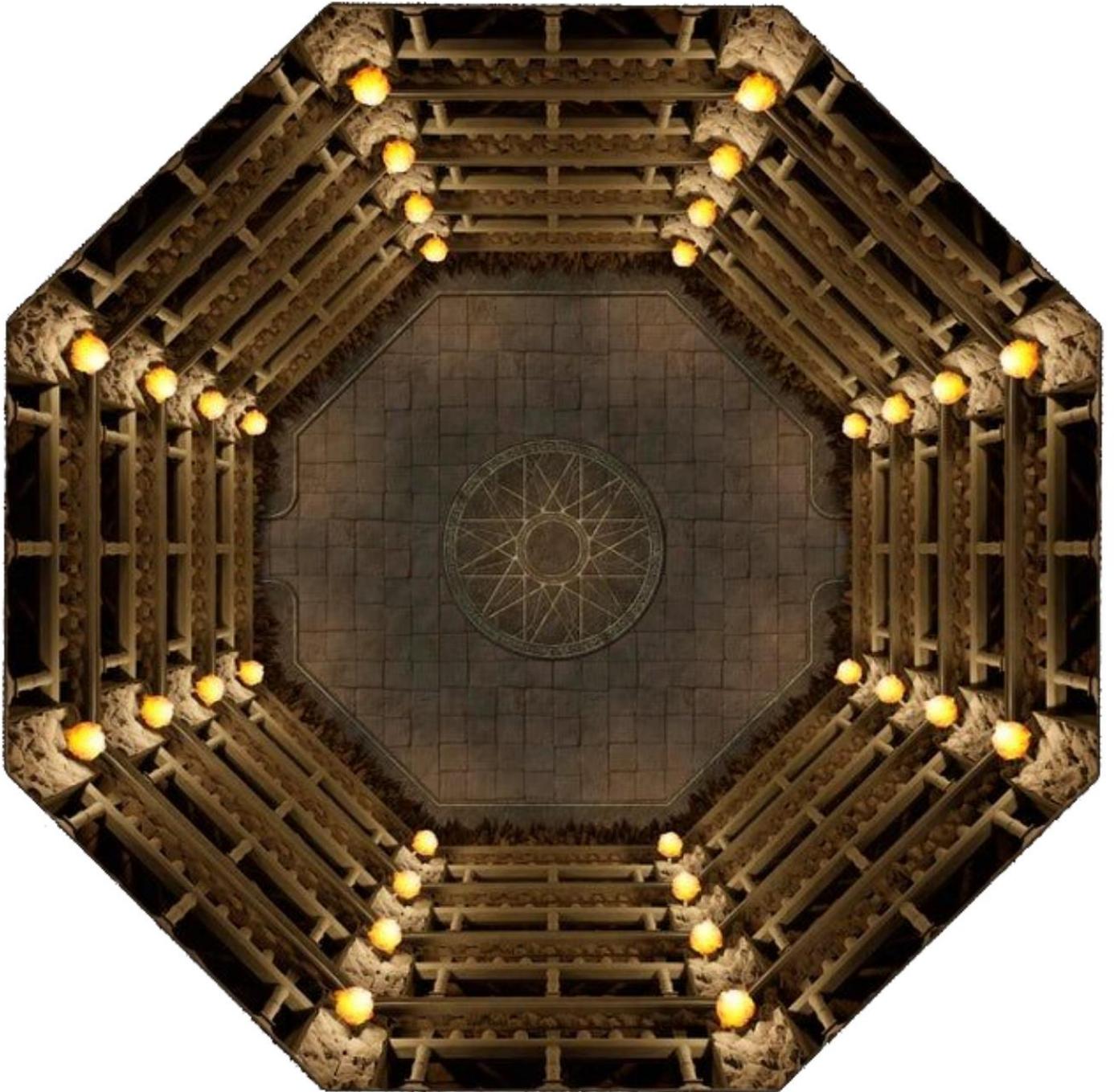
Falhas críticas acarretam a perda de 1 ponto de glória e 1 ponto de saúde por dano agravado (Modificado de Mortal Kombat, Shotokan RPG).

Demonstração de Katas ou formas de Combate Simulado são comuns em várias artes marciais, especialmente Karate, Kung Fu e Tai Chi Chuam. Eles representam uma sequência de movimentos, ataque e defesa numa luta imaginária. Cada ataque deve ser executado como se o oponente estivesse em sua frente, para atingi-lo, e cada defesa deve ser executada como se o adversário estivesse mesmo a atacá-lo, em uma situação real de perigo. Cada movimento tem sua relevância e significado, devendo ser respeitado seu tempo, modo e aplicação. Em termos de regras, fica sugerido que use a seguinte mecânica: **Testes Aparência + a média entre Soco, Chute, Esportes e Bloqueio** (Soco + Chute + Esportes + Bloqueio/4), com dificuldade variável (dependendo da complexidade do Kata, sempre entre 6 e 9). Como regra opcional, concentrar o Chi é muito importante nessa façanha e o Narrador pode permitir que o Lutador role seu Foco. Cada sucesso capacita o personagem a gastar 1 Chi, conferindo leveza e determinação a demonstração. O número de sucessos determina o número de pontos de Glória temporária recebidos (1-2 sucessos – 1 ponto de Glória, 3-4 sucessos - 2 pontos de Glória, 5+ sucessos – pontos de Glória, falhas acarretam a perda de 1 ponto e Falhas críticas levam a perda de 3 pontos).

Façanhas de Perícia, Força e Resistência podem incluir uma variedade de demonstrações peculiares: *Camisa de Bronze* (resistir a ponta perfurante de uma lança contra a pele exposta do peito ou pescoço; um teste de **Vigor + Bloqueio**, onde San He e Toughskin podem garantir dados extra), *Terceiro Olho* (acertar objetos móveis pendurados em cordas porem estando vendado, testes de **Percepção + Luta às Cegas** prolongados, onde Narrador pode permitir que o Lutador role seu Foco e cada sucesso capacita o personagem a gastar 1 Chi e reduzir a dificuldade para cada alvo), *Dobrar Metal* (usar o corpo para dobrar tiras ou barras de aço; um teste de **Força + Apresamento**, onde Narrador pode permitir que o Lutador role seu Foco e cada sucesso capacita o personagem a gastar 1 Chi para ganhar dados extra), *A Moeda* (remover uma moeda da mão aberta de outro lutador antes dele a fechar, teste resistido de Destreza + Raciocínio, onde Narrador pode permitir que os Lutadores rolem seus Focos e cada sucesso capacita os personagens a gastar 1 Chi para ganhar dados extra) e *Caminho do Destino* (equilibrar-se em postes curtos de madeira ou em superfícies estreitas enquanto realizada acrobacias, teste de **Destreza + Esportes** prolongados, onde Wall Spring e Balance podem garantir dados extra.). Sucesso nessas façanhas garante 1-2 pontos de Glória Temporária, falhas acarretam a perda de 1 ponto e falhas críticas levam a perda de 1 Ponto e 1 ponto de Saúde por dano agravado.



ARENA MILENAR DO DAI-RAITSAI



4) TIPOS DE DISPUTAS

- CROWD CIRCLE MATCH (CERCADO POR MULTIDÃO)

Lutar em meio a uma multidão é a realização pessoal de um lutador Freestyle, de um Lutador de Rua. Lutar em meio a pessoas comuns, sob o som de elogios, gritaria de incentivo e insultos, sentindo o calor da situação, o aqui e agora, de forma única. Desde uma dezena até uma centena podem formar arenas quase que instantaneamente e às vezes sem total consentimento dos guerreiros. Nestas situações os limites da “arena” são os corpos daqueles que compõem essa multidão ávida por presenciar a luta e que, vez por outra, interfere, tornando-se uma barreira viva e perigosa: ela vibra, empurra, ataca e pode até oferecer armas para os lutadores. Lutar nessas condições dobra os ganhos e perdas de glória. Ser derrotado pela plateia incorre na perda de 1 ponto de Glória temporário (2, efetivamente).



Lutar nessas condições dobra os ganhos e perdas de glória. Ser derrotado pela plateia incorre na perda de 1 ponto de Glória temporário (2, efetivamente).

Sistema:

- Próximo da multidão – Ficar em um hexágono próximo da multidão é perigoso. Com os ânimos agitados a multidão pode atacar qualquer lutador. Faça um **teste de Glória** (nível permanente, dificuldade 6); caso você tenha **3 ou mais sucessos** você não será atacado; caso tenha **2 sucessos** você leva um empurrão e sofre Knockback de 1 hexágono em direção ao centro da arena; caso tenha **1 sucesso** você recebe um golpe (soco/chute) equivalente a **5 dados de dano** (absorvível e normal). Com **0 sucessos** você recebe um ataque armado de um observador sofrendo **5 dados de dano** armado (absorvível, agravado). Tudo isso ocorre no final do turno.

- Dentro da multidão – Se entrar na multidão ou for jogado nela o lutador encara uma situação ruim: será atacado e forçado de volta ao ringue. No final do turno o lutador é agredido com socos/chutes para **5 de dano** normal e absorvível e arremessado de volta a arena à 2 hexágonos do ponto de entrada da multidão e sofre um queda (Knockdown). Fugir de arenas com multidões é difícil, requerendo um **teste prolongado (Força + Manha)** com a dificuldade variando com o tipo de plateia (pouco violenta com dificuldade 5, típica com dificuldade 6 e violenta com dificuldade 7) e conseguir **5 sucessos**. Cada turno na multidão acarretará em ser agredido com socos/chutes para **5 de dano** normal e absorvível. Mais regras para brigar com multidão estão presentes no Punho do Guerreiro 1, da página Shotokan RPG (<https://www.sfrpg.com.br/shotokan/punho-do-guerreiro.htm>).

- Ofertas de armas – 1 vez a cada 3 turnos, no fim de um turno os lutadores fazem um **teste de Glória** (níveis permanentes, dificuldade 6). O vitorioso tem uma arma jogada a 1d10/2 hexágonos (1-5, mínimo de 1) de sua posição e mais distante o possível do oponente. Armas comuns de serem jogadas aos lutadores são garrafas quebradas (V+0, D+1, M+0), canivetes (V+1, +0, +0) e socos ingleses (+1 de dado de dano em Socos), mas excepcionalmente, armas perigosas podem chegar à arena dependendo da situação enfrentada (Canos, correntes, espadas, machados, motosserras...)

- FIRE CIRCLE MATCH (CIRCULO DE FOGO)

Uma arena delimitada por paredes de chama e não cordas ou tela aramada é uma visão que poucos lutadores ficariam felizes de ingressar e lutar. O fogo aquecendo as costas e a visão dele atrás do lutador a sua frente fazem alguns Lutadores tremerem e outros se inflamarem com vontade de lutar. Se aproximar



dessas bordas é garantia de ferimentos dolorosos e ser arremessado nelas por seu oponente em uma estratégia sádica pode ser fatal. Essas arenas podem ser criadas e preparadas para entrarem em ignição sob controle ou sua condição flamejante surgir por razão das circunstâncias. Arenas secretas com terra batida e fossos com óleo flamejante são ditas de existirem na Tailândia e corre o rumor de uma de especial selvageria que simula um ringue onde as “cordas” são jatos de fogo alimentados por gás pressurizado vindos dos 4 cantos. Lutar nessas condições dobram os

ganhos e perdas de Honra. Arremessar o adversário nas chamas incorre na perda de 1 ponto de Honra temporário (2, efetivamente). Vencer ou perder sem usar as chamas garante +1 ponto de Honra temporária (2, efetivamente).

Sistema:

- Próximo da parede de fogo – Proximidade as chamas cobra seu preço na forma de dano não absorvível e agravado igual a 1 no fim do turno. Se mantiver nessa proximidade perigosa esse dano se repetirá todo turno.
- Dentro da parede de fogo – Dentro das chamas o sofrimento é garantido, todos que terminarem o turno dentro das chamas recebem 2 pontos de dano não absorvível e agravado. Estes ferimentos são muito dolorosos e no turno posterior a ser exposto a este inferno o lutador tem -1 de velocidade.

- HIGH PLATAFORM MATCH (LUTA EM PLATAFORMA)

A arena, não bastando não ter cordas ou gaiola de proteção, está distante do chão e muito. Arenas em plataformas com alturas acima de 50 cm (e algumas de metros de altura para o chão ou água ou esgoto) são perigosas para lutadores despreparados e aqueles sem recursos táticos. Nestas arenas um ring-out significa derrota automática e, além disso, as quedas podem produzir ferimentos difíceis de escapar, afinal cair de 5 metros de altura no chão machuca qualquer um. Existe uma arena em uma antiga fortaleza em Okinawa onde os combates se realizam em uma “ilha de pedra” cercada por um fosso e, além deste, arquibancadas.



Fala-se de outra em Xangai onde as lutas são realizadas em uma plataforma branca à 50 cm de uma superfície de areia, cercada arquibancadas e um camarote especial para os juízes da comissão organizadora. Certas arenas possuem limites formados por barreiras baixas e facilmente transponíveis e outras com barreiras de fácil destruição, e as mais terríveis podem adicionar espetos ou laminas giratórias em seu fundo, transformando a luta em um combate mortal. Lutar nessas condições dobram os ganhos e perdas de Honra. Arremessar o adversário fora da plataforma garante vitória, empurrar um oponente em nocaute garante +1 de Glória temporária. Se utilizar das características mortais da arena incorre na perda de 1 ponto de Honra temporário (2, efetivamente).

Sistema:

- Ring-Out – Duas situações são as mais comuns: (1) arremessar o adversário ou (2) empurrar o adversário. (1) Arremessar um oponente além dos limites da arena é o caminho mais fácil para eliminá-lo por Ring-out. Sendo arremessado (Throw, Hair Throw, Backroll Throw e semelhantes) é fácil em arenas sem cercas ou com cercas baixas (objeto tamanho 2). Em arenas com bordas altas (objeto tamanho 3 ou +) requer o gasto



de 1 ponto de Força de Vontade para jogar o adversário por cima da barreira. (2) Empurrar o oponente para fora da arena é impossível se a arena tiver cercas ou barreiras definidas. É necessário destruir uma seção da barreira para empurrar o adversário através dela. No momento de um empurrão que quebra a barreira e ainda consegue projetar o oponente para fora (Push ou Heel Stomp, por exemplo.) o oponente pode gastar 1 ponto de Força de Vontade e fazer um teste de Força (dificuldade 6) para resistir o empurrão no limite da arena. Empurrar um oponente em uma arena sem cercas ou barreiras

requer apenas executar a manobra que cause empurrão contra um oponente no hexágono limítrofe da arena (ou a distancias maiores usando Heel Stomp ou Push). Oponentes Dizzy e inconscientes não resistem de forma alguma.

- Voltar à arena – Retornar a arena pode ser simples como subir uma escada ou difícil como escalar uma cachoeira. Certas arenas cobram apenas um movimento com custo extra (-1 ou -2 hexágonos) ou um salto (Jump ou Wall Spring) para retornar, mas nenhum golpe pode ser associado a essa movimentação (Como Jump Forward ou Jump Jab). Arenas menos acessíveis podem requerer 1 turno (ou mais) e testes de **Força + Esportes** (dificuldade 6, mas pode variar) para retornar. Alguns torneios param a contagem de turnos para o retorno do lutador outros deixam o relógio correr. Uma arena em Veneza, o Poço do Dinheiro, que dizem ser assombrada, fica suspensa por correntes sobre um poço de água salobra. Cair dessa arena implica em receber dano de uma queda equivalente de 2 andares, retornar do poço só é possível escalando suas paredes retas e escorregadias, uma ação de 2 turnos e testes de **Força + Esportes** (dificuldade 7).



- Barreiras transponíveis – Arenas suspensas ou em plataforma podem ter barreiras que impedem os lutadores de cair, mas ainda assim essas barreiras podem ser quebradas, e adversários arremessados por essas seções quebradas. Amuradas de madeira, cercas, vidro, vidro balístico e até painéis de papel de arroz, todas essas formas de barreira podem ser esfaceladas e abrir espaço para jogar o oponente para a derrota, às vezes ao mesmo tempo (use o oponente para quebrar a barreira e seguir arena afora). O Pao Pao Café de South Town é um exemplo desse tipo de arena.



- Fundos Mortais – Criatividade é o limite para criar combates mortais adicionando substâncias letais (ácido, lava, venenos, esgoto), armas (lanças, espinhos, estacas, lâminas, cacos de vidro) e máquinas (serras rotativas, esmagadores de rochas, eletrificação, compactadores de lixo) fora da plataforma..

1) No caso de substâncias nocivas é aconselhado utilizar as regras de dano por chamas (1 para pequenas chamas, 2 para chamas médias e 3 para incêndios conflagrados) para simular o perigo da substância (ex. A temível Arena de Ácido de suposto feiticeiro é composta por uma estreita ponte sobre um tanque de poderoso

ácido verde borbulhante. Aqui uma queda no ácido significa receber 2 pontos de dano não absorvíveis e agravados por turno passado dentro do tanque. Sair do tanque requer um Movimento com penalidade de movimento -2, saltos não funcionam pois o tanque é mais profundo que a maioria dos lutadores).

2) Armas e objetos pontiagudos colocados estrategicamente para ferir quem cair da plataforma (Ponte? Ringue?) e talvez prendê-los no fundo (teste de força pra se livrar das estacas, por exemplo). Aqui é

aconselhado incluir um dano em forma de dados que será adicionado ao dano da queda, e no caso de não haver dano de queda apenas aplicarem o dano desses implementos de dor (ex. O mesmo suposto feiticeiro da Arena de Ácido construiu uma ponte sobre um poço de lanças pontiagudas e lâminas afiadas. Nessa arena, o Poço, cair da altura de 10 metros causa dano por queda (3 andares de queda, 4 níveis de saúde) e mais 8 dados de dano por armas (agravado e absorvível)).

3) Maquinas de morte são terríveis. Além de machucarem com a queda os lutadores ainda podem ser mastigados, cortados, esmagados, fatiados e/ou triturados por criação de uma engenharia sádica. Aqui se aconselha um sistema semelhante aquele de um **Apresamento Sustentado**, onde a maquina prende o lutador em um “apresamento” e causa dano turno após turno enquanto este não se libertar. A forças destas máquinas é em geral 6 mas pode variar de 4 (serra de troncos madeira) até 8 (compactador de lixo). Sugere-se danos acima de 8 (absorvíveis e agravados), talvez em 10 e 12 dados por turno. Outras situações podem ser pensadas como luta em uma estação de metro com a possibilidade de queda nos trilhos de metro e a chance de ser atropelado pela composição. Lembre-se aqui se fala de Combates Mortais. (Ex. a luta no deposito de lixo se realiza em uma passarela sobre um compactador de lixo. Cair da passarela causa 1 nível saúde de dado, mas o triturador de lixo causa 12 dados de dano e tem um força igual a 7 para prender que cair em suas presas de aço.)

- **ROLLERCOASTER MATCH (LUTA EM OBJETOS MÓVEIS)**



Lutar sobre grandes objetos móveis (carros, ônibus, tanques de guerra, aviões, lanchas velozes, containers levados por guindastes, trens ou carros de montanha russa) é insanidade. Os movimentos, os sacolejos, o vento e a chance de queda, isoladas, já são o suficiente para fazer a maioria fugir combates nessas condições adversas, o que dirão reunidas. Entretanto certas lutas ocorrem nessas circunstâncias (até de

modo intencional). Quem em sã consciência lutaria sobre as asas de avião em pleno voo?! Lutadores extremos, eles chegam a desejar isso. Praticamente qualquer situação onde os lutadores estão sobre veículos ou objetos em movimento incorre em efeitos parecidos.

Sistema:

- Equilíbrio x Desequilíbrio – balançar, oscilar, aceleração/frenagem, sacolejar, trepidar - veículos e objetos fazem todo tipo de movimento e lutadores sobre sua superfície devem usar seu treino e esperteza para manter o equilíbrio necessário para se mover, defender, atacar e mais o importante, se manterem sobre os objetos. Todo turno os lutadores devem fazer testes de **Destreza + Esportes** para manter o equilíbrio, e apenas 1 sucesso é necessário para isso. A dificuldade do teste está diretamente ligada ao grau de desequilíbrio dos veículos/objetos (movimentos lentos, mas com sacolejos bruscos, dificuldade 4; movimentos constantes e preditivos, como um trem, dificuldade 5; movimentos constantes, dificuldade 6; movimentos com aceleração variável mas preditivos, dificuldade 7; movimentos de difícil previsão e de velocidade variável, dificuldade 8). Em caso de falha o lutador fica desequilibrado no turno seguinte, recebendo uma penalidade de -1 de velocidade em suas manobras. Falhar em dois testes consecutivos leva ao lutador cair sobre o veículo/objeto (Knockdown e -2 de velocidade nas manobras). Falhar em 3 testes consecutivos acarreta em cair do objeto/veículo. Os testes são realizados no fim de cada turno. Fica sugerido que as quedas dos veículos devem ser tratadas como quedas (veículos lentos (tratores, pistas de baixa velocidade) = 1 andar/1 ponto de saúde; veículos velozes (ônibus, trem, metro, pistas de alta velocidade) = 3 andares/4 pontos de saúde; veículos em altíssima velocidade = 5 andares/9 pontos de saúde (estradas

autopistas, trens de alta velocidade)). Veículos em voo podem especialmente letais, pois sua velocidade exige o máximo dos lutadores e as quedas podem ser mortais (os danos por quedas podem extravasar até a tabela, para mais informações Punho do Guerreiro 23, <https://www.sfrpg.com.br/shotokan/punho-do-guerreiro.htm>).

- TIED TOGETHER MATCH (OPONENTES LIGADOS POR CORDA)

Lutar com a mão esquerda amarrada a mão esquerda do oponente era uma antiga forma de duelo entre gangues de rua. Um ingrediente era adicionado para tornar a contenda mais mortal: uma faca para cada um.

Essa forma de lutar, o duelo amarrado, vez por outra é invocada por lutadores para simbolicamente dizer: “Não preciso me esquivar para te derrotar”. E é exatamente esse o efeito



desejado – impedir que o adversário se afaste. Estas lutas tendem a ser brutais com ambos os lados acabando com ferimentos terríveis.

Sistema: 3 formas desse duelo existem: (1) Adversários amarrados pelas mãos/cintura, (2) Adversários amarrados pelos tornozelos, e (3) Adversários segurando um lenço.

(1) Lutas com oponentes amarrados (ou algemados ou acorrentados) pelas mãos ou cintura é a forma mais simples do Duelo Amarrado. Os oponentes ficam a uma distância fixa (Hexágonos adjacentes ou com 1 Hexágono de distância) durante toda a luta tornando Esquives e Displacement impossíveis de realizar. Arremessos (Throws) não conseguem jogar os lutadores para longe e nem efeitos de outras manobras que provoquem distanciamento (Heel Stomp, Push, Spinning Pile Driver). Os adversários podem saltar, mas não podem se deslocar durante o salto. Ambos podem esquivar de projéteis usando apenas Destreza. O único modo de se deslocarem é mantendo a distância constante. Alternativamente, um dos lutadores pode tentar um cabo de guerra/puxão repentino (**Velocidade +1, Dano: Nenhum, Movimento -1; teste resistido de Força, dificuldade 6, onde cada sucesso permite deslocar o adversário 1 hexágono para a direção do lutador ou no sentido do movimento do lutador naquele turno, esta ação pode ser feita em conjunto a uma manobra com o gasto de 1 ponto de Força de Vontade**) e fazer o adversário andar/ser arrastado.

(2) Amarrados pelos tornozelos é uma forma mais perigosa de duelo. Adiciona chance de derrubar o adversário com puxões da corda/corrente. O funcionamento é semelhante ao de Amarrados pelas mãos, porém os lutadores não podem saltar ou usar manobras aéreas (exceto se ao mesmo tempo) e além de poderem usar cabo de guerra, podem tentar derrubar o oponente com o puxão repentino: (**Velocidade +0, Dano: Dados excedentes do teste de Força, Movimento Nenhum; teste resistido de Força, dificuldade 6, caso o lutador seja bem sucedido o oponente sofre um Knockdown**)

(3) A forma mais estranha de luta amarrada, é aquela onde os lutadores seguram um lenço com uma das mãos enquanto lutam. A regra é simples: caso um dos lutadores solte o lenço será considerado derrotado. Manter contato com o lenço com um oponente puxando-o e atacando é uma tarefa difícil. Os adversários ficam em hexágonos adjacentes enquanto seguram o lenço e trocam golpes. Em geral a luta se limita a golpes como Socos, Chutes e Esportes (que não causem grande deslocamento). Golpes de Apresamento e Projéteis são quase impossíveis de executar. Lutar assim é extremamente difícil, pois ser atordoado causa derrota automática. Outras situações podem requerer **Testes de Força Resistidos** para os lutadores (**Dificuldade 6, para ambos**): Empurrão, Knockdown ou Botch (falha crítica). Os lutadores podem tentar impressionar a plateia (e humilhar o oponente) segurando o lenço de formas menos eficientes, ganhando +1 ou -1 de Glória pelo combate (dificuldade 7 nos testes de Força) por segurá-lo os dedos apenas ou dobrando

os ganhos e perdas de Glória do combate (dificuldade 8 nos testes de Força) por segurá-lo 2 dedos apenas ou triplicando dobrando os ganhos e perdas de Glória do combate (dificuldade 9 nos testes de Força) por deixá-lo na palma da mão.



Mais regras acerca de arenas e suas características especiais (Teto Baixo, Áreas Alagadas) estão presentes em Punho do Guerreiro 1, 8, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, (<https://www.sfrpg.com.br/shotokan/punho-do-guerreiro.htm>).

5) OBSTÁCULOS E OBJETOS NA ARENA

Um elemento-chave das lutas de Baki são os obstáculos nas arenas e seu uso durante as contendias. As lutas são brutais, e geralmente lutadores são arremessados contra caixotes, paredes de madeira ou bambu, barris de óleos ou mesmo carros. De acordo com o tamanho do obstáculo, ele já terá certa definição do seu efeito na movimentação e na exploração estratégica destes objetos:

Tamanho 1: Caixote / Cavalete

Tamanho 2: Barril Cheio / Porta de madeira

Tamanho 3: Carro / Barricadas

Tamanho 4: Parede (intransponível sem esforço extra)



Cada número de tamanho do obstáculo causa 3 efeitos:

1 Obstáculos dificultam ou impedem movimentação. Pra cada valor de tamanho, o personagem deve gastar 1 ponto extra de Movimento para atravessar o hexágono. Personagens aéreos não são afetados, com exceção de saltar sobre obstáculos de Tamanho 3, neste caso o personagem deve gastar 1 ponto extra de Movimento (Total de 1), pois ele pula sobre o obstáculo para brevemente sobre ele e então segue para o outro lado.

2 Obstáculos adicionam a seu Tamanho ao dano que sofre um personagem arremessado para aquele hexágono. Ex: Se Jack Hanma vai jogar 13 dados de dano em Baki com seu Throw, o dano é aumentado para 14 se ele é arremessado contra um caixote, para 15 se for arremessado contra um Barril de óleo, para 16 se for arremessado contra um carro.

3 O maior tamanho que um obstáculo transponível pode ter é 3; qualquer obstáculo com tamanho 4 (como uma parede, barreira de madeira ou um vidro balístico), torna impossível a passagem pelo hexágono. O Narrador pode determinar que lutadores ou oponentes arremessados que atravessem paredes e outros obstáculos intransponíveis adicionem +4 ao dano da manobra **Throw** (ou similares). Manobras que causem **Knockback** (Dragon Punch, Push, Chi Push e similares) podem gozar do mesmo efeito. Em qualquer um dos casos, entretanto, obriga o atacante a gastar 1 Força de Vontade e passar num teste de Força, com dificuldade 7 para materiais normais (como madeira e reboco), 8 para materiais muito duros (como tijolos), 9 para materiais a prova de bala, estruturados e/ou metal (concreto, vidro balístico, portas/grades de aço). Se ele for bem-sucedido, o alvo leva os +4 de dano extra e atravessa o objeto; e se falhar, o oponente não sofre o dano extra, mas o atacante perde 1 Força de Vontade.



Objetos realmente intransponíveis (Tamanho 5, como Paredes de Bunker, Cofres de Banco, Tanques de Guerra e etc.) causam apenas +4 de dano e tem dificuldade 9 no Teste de Força, mas não são atravessados imediatamente. Esses arremessos/empurrões deixam marcas claras nos objetos intransponíveis (4 e 5). Esses obstáculos podem ser gradualmente trespassados por ataques consecutivos.

Lutadores que terminam suas lutas arremessando um oponente num obstáculo ganham 1 ponto temporário de Glória. Não deixe seus jogadores se empolgarem com isso. Não é muito honrado ficar arrebatando deliberadamente pessoas pelas paredes a todo tempo. Isso pode ser perdoado de tempos em tempos, mas você deve começar a reduzir Honra temporária se eles tentarem usar isso em qualquer um que os irritar. Eventualmente reparos podem ser solicitados.

Obstáculos de tamanho 3 ou mais impedem linha de visão e contato visual entre lutadores podem ser usados como locais de proteção e mesmo esconderijos.

Existem ainda obstáculos delicados e frágeis que a única coisa que impedem é a linha de visão (paredes de papel de arroz, painéis de tecido fino). Essas barreiras impedem que alvos sejam designados mas não impedem nenhuma forma de deslocamento e cedem sob qualquer esforço sem necessidade de testes. Muitos dojos e construções orientais usam divisórias dessa natureza para separar quartos ou mesmo para separar ambientes externos de internos.

ATIRANDO OBSTÁCULOS - The Perfect Warrior trouxe regras para obstáculos na arena, adicionado dano aos personagens conforme o seu tamanho. Esse tamanho também pode ser um modificador de dano para esse objeto ser atirado. Por exemplo, um caixote teria um modificador de dano de +1 (com Força + Esportes). Já um barril de óleo teria um modificador de dano +2. Atirar um objeto, contudo, é um feito muito difícil, já que eles são b e m pesados. O lutador precisa ter Força + Esportes em pelo menos o quádruplo do tamanho do objeto para arremessá-lo (4 para um caixote, 8 para um barril de óleo, 12 para um veículo pequeno, etc). Os veículos geralmente são tombados, empurrados para cima do alvo. O objeto pode ser arremessado a um número de hexágonos igual à **Força do lutador menos o Tamanho do objeto**. Assim, Baki jogaria um caixote a 4 hexágonos, e um barril de óleo a 3 hexágonos (Punho do Guerreiro 16)



6) ESTILOS REVISADOS E ESTILOS NOVOS

KARATE OROCHI-RYUU

Orochi-ryuu é estilo pessoal de karatê desenvolvido por Doppo Orochi. O Orochi-ryuu Karate enfatiza poder avassalador e precisão cirúrgica, utilizando técnicas ofensivas e defensivas com um único objetivo: derrotar o oponente. Diz-se que qualquer um, desde uma criança até uma idosa, uma vez dominando este estilo, pode quebrar osso, rasgar músculos e partir aço, transformando o corpo todo em arma. Ele também acredita que seu estilo de karatê é a epitome da coragem e sempre fala “não existe um passo para trás ou fuga para um Shinshinkai”

Doppo é o grande mestre do Orochi-Ryuu Karate e profundo estudante de todas as formas de combate marciais nipônicas e chinesas. Seu profundo e amplo conhecimento acerca de diversos estilos de karate, desde estilos tradicionais até formas esportivas, permitiu desenvolver um estilo agressivo que permite o estudante desenvolver extraordinárias habilidades de combate (mentais, espirituais e físicas) e um profundo senso de honra, justiça e camaradagem porém mantendo uma ferocidade aterradora. Doppo faz treinos mensais com seus melhores alunos e essas aulas são tratadas como cerimônias quase religiosas pelos praticantes.

Derivado do estilo de treinos do Karate tradicional, o estudante da Shinshinkai deve treinar fisicamente e praticar suas técnicas todos os dias, repetidas vezes, até aperfeiçoar cada elemento das formas, movimentos posições. Os treinos incluem intensa atividade física para trazer flexibilidade, velocidade, força e resistência, além de treinos de calejamento e aumento do limiar de dor. Os treinos de combate começam tão cedo quando o praticante puder atacar e defender, assim forma e efetividade são ensinadas como uma coisa só.

Dentro e fora da academia os alunos são estimulados a estudar estratégia e táticas de combate desarmado a fim de afiarem suas mentes para situações de luta real. Semanalmente sessões de meditação imóvel, katas meditativos e reflexão budista são realizadas como forma de lapidar o espírito dos alunos e estimular o desenvolvimento de caráter sereno, corajoso, justo e estoico.



ESCOLAS: Sistema Shinshinkai de Escolas existe no mundo todo, com escolas diretamente ligadas a sede de Tóquio. A estrutura deste estilo é simples em seu design, mas difícil em sua jornada, pois a rigidez disciplinar e a determinação necessária fazem apenas os alunos mais devotados serem selecionados para progredir. Os estudantes começam com movimentos básicos e então avançam aprendendo as complexas habilidades e manobras deste estilo. Todos são treinados em um ambiente que prima perfeição máxima e combatividade efetiva.

MEMBROS: Todos podem aprender Orochi-ryuu, mas poucos são os selecionados para avançar até o fim da formação. Qualquer um que se diga praticante deve ser capaz de se defender e defender o nome do estilo, e é espero isso formalmente pela administração. Determinação parece ser um fator comum entre os lutadores.

CONCEITO: Lutador Profissional, Guarda-Costas, Estudantes, Valentões.

CHI INICIAL: 2

FORÇA DE VONTADE INICIAL: 5

LEMA: *“Cada parte do meu corpo é uma arma e eu sei utiliza-las com total coordenação e eficiência. Venha se testar contra o estilo definitivo de arte marcial, venha!”*

Soco

Dashing Punch (4), Dashing Uppercut (2), Hundred Hand Slap (5), Knife Hand Strike (3), Lunging Punch (2), Lethal Weapon (2), Unhinge Jaw (2), Spinning Backfist (1), Spinning Knuckles (3), Turn Punch (5), Yama-Zuki (2).

Chute

Ax Kick (3), Double Dread Kick (3), Double-Hit Kick (1), Foot Sweep (1), Flying Knee Thrust (1), Mule Kick (2), Reverse Frontal Kick (1), Stepping Front Kick (4), Wounded Knee (2), Flying Kick (4).

Bloqueio

Deflecting Punch (1), Maka Wara (4)

Apresamento

Brain Cracker (1); Knee Basher (2), Pin (3)

Esportes

Foco

Stunning Shout (2), Toughskin (3), Balance (4)

WAY OF THE VOID / KŌDŌ

Kōdō – “Caminho do Vazio” – é uma perigosa combinação técnicas compiladas de diversos estilos e experiências pessoais de Kunimatsu e uma marcante prática do conhecimento da anatomia e fisiologia humanas, particularmente o sistema nervoso, respiratório e muscular. Kunimatsu estudou diversas artes marciais, formas de defesa pessoal e técnicas de tropas operações especiais e de assassinato para combina-las de forma pragmática e fria em uma forma que não é apenas de lutar, mas de destruir os oponentes de forma rápida e definitiva. Lutadores que praticam Kōdō podem ser bastante surpreendentes no ringue e fora dele: Parecem pessoas comuns, sem exibir sinais de treino marcial ou militar, para então apresentar uma verdadeira aula de destruição da mente e do corpo humanos que tem como conclusão a derrota (morte?) do adversário.



O treino envolve conhecimento de biologia humana (anatomia e fisiologia) e química (venenos e substâncias tóxicas) sejam elas contemporâneas ou antigas, importando apenas sua veracidade e eficácia. O conhecimento de anatomia e fisiologia fornece o saber de onde atacar e como aleijar o oponente de forma veloz. A química de toxinas possibilita utilizar delas como fator de desequilíbrio em combates extremos e como se defender de tentativas de envenenamento. Esses saberes advêm de técnicas de artes marciais (como o Chin-Na, Kung Fu, Aikijujutsu, Muay Thai, Lua e Silat) e de textos antigos, mas a experiência particular dos professores (e Kunimatsu) é indispensável. No Kōdō, pratica-se para poder ensinar e se ensina para praticar.

O treinamento com armas também faz parte das habilidades ensinadas pelo Caminho do Vazio, de fato, estes frequentemente lutam entre os Duelistas. Uma grande variedade de armas, em especial aquelas que podem ser carregadas sorrateiramente, é usada pelos praticantes. As mais comuns são a facas, facas de arremesso, garrotes, correntes, garras, alguns derivadas do Kalaripayattu, Karate, Kung Fu e Ninjutsu. Armas modernas podem ser incorporadas e serão usadas em situações particulares que assim as exijam, como atacar soldados armados, resgatar sequestrados ou atingir um avião em pleno voo.



ESCOLAS: Restrita ao Grande Mestre Kunimatsu e seus seletos estudantes diretos. Qualquer um que é dedicado bastante para impressionar o Grande Mestre.

MEMBROS: Tradicionalmente, apenas aqueles que já demonstraram um grande nível de disciplina e autocontrole recebem aulas, mas um requisito é o mais importante: motivo. Kunimatsu avalia cada intenção dos pretendentes (embora já tenha cometido erros nessas avaliações).

CONCEITO: Assassino, Guarda-costas, Espião, Soldado de Elite, Mercenário.

CHI INICIAL: 4

FORÇA DE VONTADE INICIAL: 3

LEMA: “*Eu não luto por títulos, eu venço sobrevivendo. E irei sobreviver vencendo você. Você não pode falar o mesmo*”.

Soco

Dim Mak (4), Ear Pop (2), Heart Punch (4), Knife Hand Strike (3), Knife Hand Strike (3), Monkey Grab Punch (1), Rekka Ken (4)

Chute

Backflip Kick (3), Double Hit Kick (1), Forward Flip Knee (3), Lightning Leg (4), Stepping Front Kick (3), Wounded Knee (2)

Bloqueo

Energy Reflection (3), San He (3), Aiki Takedown (3)

Apresamento

Grappling Defense (3), Disarming (1); Disengage (2), Dislocate Limb (2), Eye Rake (1), Improved Pin (3), Iron Claw (4), Pin (2), Sleeper (3)

Esportes

Drunken Monkey Roll (1), Backflip (2)

Foco

Chi Kung Healing (3), Chi Push (5), Leech (3), Regeneration (2), Zen No Mind (3)

JIU-JITSU

Originalmente desenvolvida no Japão entre os séculos XV e XVII, o Jiu Jitsu é uma arte marcial “gentil”, destinada a dominar (em vez de incapacitar) um adversário. Sua origem está enraizada a existência de uma tradição marcial de diversos estilos de combate ensinados a samurais que lutavam contra adversários de armadura. Eram ensinados a lidar com estes inimigos contornando a defesa oferecida pela armadura atacando articulações e áreas não protegidas.

A Arte Gentil usa o próprio peso e corpo do adversário contra ele, tornando-se um estilo elegante e complexo. Os alunos de Jiu Jitsu aprendem a usar alavancas de vários tipos, através da força inerente nas suas pernas, braços e músculos do tronco, levantando e derrubando facilmente pessoas com três vezes ou mais o seu peso e dominando por completo através de estrangulamentos e chaves contra articulações do oponente.

Profissionais de Jiu-Jitsu não têm de ser musculosos, embora isso ajude; muitos dos melhores competidores são meio fracos, mas ainda assim capazes de derrubar e imobilizar seus adversários sem derramar uma gota de suor.



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

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

CONCEITOS: Femme fatales, esportistas, policiais.

CHI INICIAL: 2

FORÇA DE VONTADE INICIAL: 5

LEMA: “Para quem luta jiu-jitsu, o chão não é o fim, é apenas o começo”

Soco

Ear Pop (2)

Chute

Foot Sweep (1), Spinning Foot Sweep (1)

Bloqueio

Deflecting Punch (1), Maka Wara (4), Missile Reflection (1), San He (3)

Apresamento

Air Throw (1), Back Breaker (2), Back Roll Throw (1), Disengage (2), Dislocate Limb (3), Grappling Defense (1), Hair Throw (2), Improved Pin (2), Sleeper (1), Neck Choke (1), Pin (2), Stomach Pump (3), Suplex (1), Takedown (1), Thigh Press (2), Wrist Lock (2), Shoulder Throw (3)

Esportes

Breakfall (1)

Foco

Iron Body (2), Toughskin (3), Zen No Mind (3)

JUDO

Originalmente desenvolvida no Japão durante o século XIX por Jigoro Kano, o Judo é uma arte marcial “Suave”, destinada a dominar um adversário através de projeções, imobilizações e chaves. Ela usa o próprio peso do adversário contra ele, tornando-se um estilo elegante e pacífico. Sua forma plácida e visualmente menos violenta rapidamente o transformou em um esporte olímpico e ensinado por todo o mundo.



Os alunos de judo aprendem a usar alavancas e redirecionamento de peso, através da força inerente nas suas pernas e músculos, levantando facilmente e derrubando pessoas com três vezes ou mais o seu peso. Profissionais de Judo não têm de ser musculosos, embora isso ajude; muitos dos melhores competidores corpulentos e durões, mas ainda assim capazes de agilmente agarrar e desequilibrar seus adversários para então arremessa-los do outro lado do ringue para a inconsciência.



ESCOLAS: Judo é ensinado em todo o mundo para todas as idades. Muitos soldados americanos residentes no Japão após a II Guerra Mundial aprenderam a arte e ajudaram a popularizá-lo nos Estados Unidos e Europa, e senseis japoneses ainda estão difundindo o conhecimento desta arte por todo o mundo.

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

CONCEITOS: Atletas, Policiais, Seguranças e Guarda Costas.

CHI 3

FORÇA DE VONTADE 4

LEMA: “*Ande pelo único caminho, não se torne nem arrogante com a vitória nem quebrado com a derrota, sem esquecer a cautela quando tudo está quieto ou ficar assustado quando o perigo ameaça*” – Jigoro Kano.

Soco

Head Butt (1)

Chute

Foot Sweep (1)

Bloqueio

Energy Reflection (3), Maka Wara (4), Missile Reflection (1), San He (3), Aiki Takedown (3)

Apresamento

Air Throw (1), Back Breaker (1), Back Roll Throw (1), Dislocate Limb (3), Grappling Defense (2), Head Butt Hold (2), Bear Hug (1), Improved Pin (3), Neck Choke (1), Pin (2), Iron Claw (4), Repeating

Backbreaker (2), Suplex (1), Thigh Press (2), Sacrifice (2), Shoulder Throw (2), Tornado Throw (3), Takedown (1), Wrist Lock (2)

Esportes

Breakfall (1), Drunken Monkey Roll (2)

Foco

Regeneration (3), Toughskin (3), Iron Body (2)

SAVATE

A arte do “Kickboxe” Francês foi desenvolvida no século XVIII e carrega muitas similaridades com o Boxe e o Karatê. Ao contrário do Boxe, Savate emprega chutes e saltos, além de técnicas altamente acrobáticas. Um confronto entre dois lutadores de Savate lembra uma luta de Boxe sem luvas, e em muitos aspectos é exatamente isso, exceto pela inclusão de chutes.

Savate é derivado de uma espécie de Kickboxe dos marinheiros franceses e é regido por um código de conduta similar ao desenvolvido pelo Marquês de Queensbury para o Boxe. O estilo é caracterizado pelo gingado constante (o que faz com que o lutador seja difícil de acertar) e um método único de desferir chutes.

Os chutes deste estilo são diferentes de todos os outros presentes nos demais estilos. Quando desfere um chute, o lutador projeta seu tronco na direção oposta do oponente, esticando um braço para trás como um espadachim para equilibrar a si mesmo. Isto permite utilizar o torso para projetar-se em um contra-ataque. A ponta, ao invés do peito ou lado do pé, é usada para infligir dano. Por esta razão, o lutador veste sapatos macios com biqueira reforçada. Chutes do Savate são comumente desferidos com o intuito de acertar um oponente mesmo que ele esteja bloqueando com as mãos.



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

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

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

CHI: 2

FORÇA DE VONTADE: 5

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

Soco

Dashing Punch (4), Dashing Uppercut (2), Spinning Back Fist (1), Spinning Knuckle (3), Turn Punch (4)

Chute

Ax Kick (2), Flying Thrust Kick (4), Lightning Leg (5), Reverse Frontal Kick (1), Stepping Front Kick (4), Double-Hit Kick (1), Slide Kick (2)

Bloqueio

Deflecting Punch (1)

Apresamento

Brain Cracker (1)

Esportes

Esquives (1), Displacement (2)

Foco

Toughskin (4)

CAPOEIRA TRADICIONAL

A Capoeira foi criada para que os negros escravizados no Brasil pudessem se comunicar para fugir, treinarem seus corpos e aprender a se defender e atacar. Como os escravizados apanhados aprendendo a lutar eram mortos, então os capoeiristas aprenderam a disfarçar sua luta na forma de uma dança e jogo. Associada a Capoeira está à música e qualquer pessoa que já tenha assistido a uma roda de capoeira sabe a importância e a força que a música possui. Normalmente esta vem acompanhada de cantos (solos ou em coro), palmas e instrumentos. Os principais são o berimbau, pandeiros e atabaque. Embora muitas vezes tradada como uma única forma de combate/dança existem várias “Capoeiras” dependendo de como sua história se desenvolveu.



Por um longo período a Capoeira Tradicional foi considerada ilegal no Brasil, mas a partir da década de 40 foi sendo incorporada a educação física básica e declarada um esporte. Depois disso a Capoeira ganhou importância e se tornou parte integrante da cultura brasileira, sendo ensinada quase exclusivamente no Brasil. Até o recente aparecimento de Elena, a Capoeira Tradicional não era levada a sério. Agora este belo e mortal estilo é considerado eficiente e perigoso. A Capoeira Tradicional se distingue daquela Capoeira praticada de forma mais agressiva e selvagem (Por Blanka e muitos outros) por ter em sua essência um espírito mais artístico e menos feroz.



Os estudantes de Capoeira Tradicional não a veem apenas como uma técnica de luta, e sim uma maneira de expressar sua liberdade e demonstrar sua criatividade. Estudantes frequentemente competem entre si para manterem-se na melhor forma possível. Os lutadores de Capoeira Tradicional tendem a ter um humor mais leve que os praticantes de outras artes, mas isso os ajuda a manter como colegas ou até amigos os adversários derrotados.

Estudantes de Capoeira usam movimentos similares aos de uma dança junto a acrobacias para confundir e surpreender seus oponentes. Eles se baseiam na velocidade e agilidade para desferir ataques rápidos com os pés e se posicionar para encaixar sequências de golpes. Lutadores não familiarizados com este estilo normalmente gargalham quando o capoeirista ginga diante deles, mas nesse momento a Capoeira revela suas habilidades escondidas e nocauteia os desatentos oponentes com golpes giratórios.

ESCOLAS: Capoeira tem poucas escolas organizadas. Há algumas academias nas cidades brasileiras, especialmente na Bahia e no Rio de Janeiro. Algumas escolas ensinam os movimentos básicos para crianças como parte de sua formação, mas neste caso as habilidades de luta inerentes à dança não são enfatizadas.

A popularidade do estilo começou a crescer recentemente, mas ainda é muito difícil encontrar um professor fora do Brasil. Aquele que deseja se tornar um verdadeiro capoeirista deve procurar um mestre da Capoeira. Os melhores capoeiristas aprendem informalmente, sob a tutela de um mestre e seus colegas de jogo.

MEMBROS: A maioria dos capoeiristas vem da América do Sul, mas existem algumas escolas na Flórida (EUA), África e no Japão.

CONCEITOS: Tradicionalistas, Quilombolas, Sacerdotes Ioruba, Acrobatas, Artistas

CHI: 2

FORÇA DE VONTADE: 5

LEMA: " *Na roda de capoeira quem não já caiu um dia cai, pois o fracasso não está no cair e sim quando as forças não são suficiente para levantar e retornar ao jogo.*"

Soco

Head Butt (1)

Chute

Ax Kick (3), Scissor Kick (4), Flying Thrust Kick (4), Reverse Frontal Kick (1), Stepping Front Kick (3), Double-Hit Kick (1), Double-Hit Knee (1), Foot Sweep (1), Handstand Kick (1), Backflip Kick (2), Forward Backflip Kick (1), Cartwheel Kick (2), Forward Flip Knee (2), Heel Stamp (1), Flashkick (4)

Bloqueio

Apresamento

Dislocate Limb (2), Knee Basher (2), Back Roll Throw (1), Suplex (1)

Esportes

Backflip (2), Rolling Attack (4), Vertical Rolling Attack (3), Drunken Monkey Roll (1), Tumbling Attack (3), Light Feet (4)

Foco

Balance (3), Musical Accompaniment (1), Regeneration (2)

STREET FIGHTING / PIT-FIGHTING (Punho do Guerreiro 28, revisado)

“Deve se achar muito importante nesse teu uniforme bonitinho, usando técnicas chiques e manobras famosas. Aprendeu tudo na escola renomada? Aposto que teu sensei é um nome fodão! Eu aprendi nas ruas, levando surra que aprendi a bater, não tenho a classe que você, mas você tá no meu elemento agora. Você pode lutar nas ruas, mas eu nasci nelas.”



Você não possui estilo. Você só pode escolher manobras comuns e pelo preço de custo mais alto. O Street Fighter ou Pit Fighter é o lutador que não possui realmente nenhum aprendizado ou estilo formal, tendo aprendido tudo sozinho ou com um mestre que não se importa com formas ou estilos. O Estilo não ensina manobras sofisticadas ou complexas, nele se aprende o suficiente para sobreviver e se superar – se tornar uma lenda através do próprio mérito, sem ajuda do mundo exterior. Muitos lutadores que hoje tem renome começaram assim, como Jack Hanma, Biscuit Oliva, Chiharu Shiba e Hanayama Kaoru, só para citar alguns.



ESCOLAS: Não existem escolas “Street Fighter”, a pessoa aprende por si mesmo, por escolha pessoal ou levada por circunstâncias, o mais próximo de “escola” que pode existir é quando um Street Fighter decide ensinar o que sabe de sua própria experiência para jovens que não alcançaram escolas de arte marcial, de certa forma reiniciando um ciclo onde ele próprio emergiu.

MEMBROS: Ninguém realmente deseja ser um Street Fighter, isso é imposto pelas oportunidades que a vida traz para um indivíduo – ou a falta delas. O Street Fighter não é elitista, longe disso – qualquer um pode vir a se tornar um.

CONCEITO: Morador de Rua, Sobrevivente, Lutador casual, Malandro, Aventureiro, Criminoso

CHI: 1

FORÇA DE VONTADE: 6

LEMA: “Você pode ter sobrevivido até agora nas ruas, mas eu nasci nelas. Você deve saber o que significa beijar a lona, agora vou te ensinar o que é beijar asfalto.”

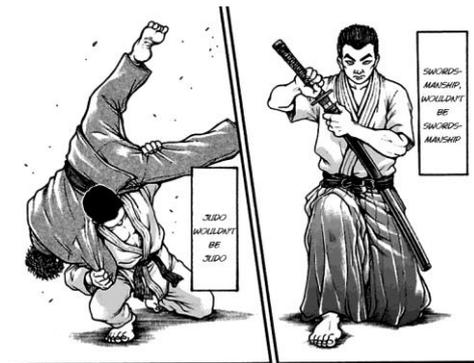
HABILIDADES ADICIONAIS: Encontrando um professor e tendo seu CHI e FORÇA DE VONTADE iguais ou superiores aos iniciais do estilo do professor, você pode aprender o estilo eventualmente.

A cada luta vencida como Lutador sem Estilo, **ganhe +1 de Glória extra**. Se durante a luta fez algo valoroso para ganhar Honra, **ganhe +1 de Honra extra**. As pessoas se impressionam com um lutador que aprendeu tudo sozinho vencendo lutadores de estilos conhecidos. No final de um Capítulo, se você venceu mais lutas do que perdeu, ganhe **1 XP** a mais. Isso representa seu caminho de autoconhecimento.

Street Fighter não possui uma lista particular de manobras especiais, tendo que escolher apenas as manobras abertas para todos os estilos e pagar por elas através do custo mais elevado.



ESTILOS ADAPTADOS

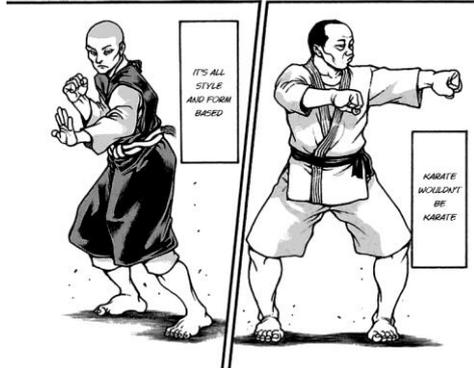


AMANAI-RYUU MMA (Yuu Amanai) – Wu Shu

BRAZILIAN JIU-JITSU (Lorion Grassy, Sérgio Silva) – Jiu-jitsu

BRUTE FORCE / PIT-FIGHTING (Jack Hanma, Hanayama, Spec, Oliva, Chirahu Shiba) – Pankration / Kickboxing / Street Fighting

HIMOKIRI KARATE (Koshou Shinogi) – Kung Fu



KUREHA SHINOBI STYLE – Kung Fu

MOTUBE-RYUU AIKIJUJUTSU (Motobe, Hanada) – Aikido / Técnicas em Armas

SHIBUKAWA-RYUU JUJUTSU – Aikido

SHOOT WRESTLING (Minoru Yamamoto) – Sanbo

TAE KWON DO (Mouko Ri) – Wu Shu

MMA (Dickinson, Dave, Sam Atlas, Rekizou Miyairi) – Pankration sem manobras de Foco

VALE TUDO (Zulu) – Sanbo / Street Fighting

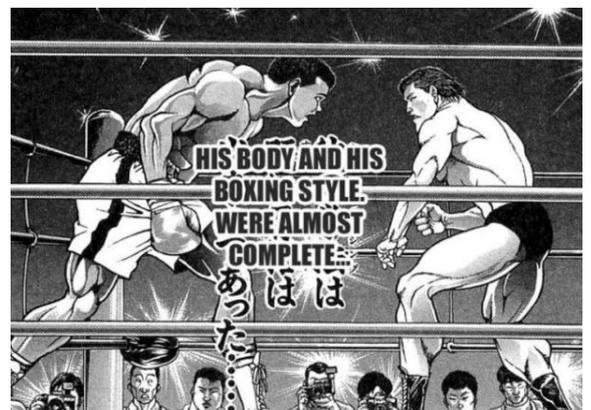
SHORINJI KENPO/KENPO (Jyaku Kaioh, Ron Shobun) – Kung Fu

NIHON KENPO (Bunnoshin Inagi) - Wu Shu

KUDO – Shotokan Karate

ALAI MIXED BOXING (M. Alai e M. Alai Jr) – Boxe + Adicionar Esquives (1) e Displacement (2) e remover todos os apresamentos da Lista de Manobras de Boxe.

PRO-WRESTLING (Igari, Toba, Reagan, Istaz, Quin) – Wrestling ou Spanish Ninjitsu



7) MANOBRAS REVISADAS E NOVAS MANOBRAS

SOCO

CLOTHSLINE / LATRIAT/ CHOP (Felipe Vasconcellos)

Pré-Requisitos: Soco 2, Esportes 1

Pontos de Poder: Wrestling 2, Outros 3

Descrição: Clothline é um movimento no qual um lutador avança em direção ao oponente e o ataca braço, antebraço ou a mão de forma paralela ao chão e movendo-o para frente contra o pescoço ou peito, derrubando-o. Às vezes é chamado de Lariat (muito embora alguns lutadores afirmem que são manobras completamente diferentes).



Sistema: Se causar dano causa Knockdown (exceto em oponentes em Bloqueio ou similares). Cada hexágono de movimento antes de conectar o ataque confere ao lutador +1 de dano (máximo de +3 de bônus além do dano da manobra). Oponentes agachados (Crouching) não são acertados.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: -1

EAR POP (revisado)

Pré-Requisitos: Soco 2

Pontos de Poder: Ninjitsu Espanhol, Luta Livre Nativo Americana, Sanbo, Sumô, Lua, Baraqah, Jiu Jitsu, Pankration, Wrestling, Forças Especiais 2; Outros 3.

Descrição: Os grandes lutadores da Rússia, Japão e América do Norte não conseguiam encontrar muitas técnicas de Soco que pudessem efetivamente deter outros lutadores de seus estilos, até que desenvolveram o



Ear Pop. Este desagradável movimento é considerado ilegal pelas regras de alguns torneios. O lutador estapeia ambos os lados da cabeça do oponente com as mãos em concha. Isso gera uma incrível pressão de ar dentro dos ouvidos do oponente, atordoando-o e possivelmente causando perda de audição (a razão pela qual esta manobra é considerada desonrada por algumas pessoas).

Sistema: Este ataque não tem seu dano absorvido pelo Vigor do Oponente, mas o oponente pode bloquear e sua técnica bloqueio conta pra absorção. A cada vez que um oponente que receber Ear Pop, ele tem sua Percepção reduzida em 1. Múltiplas aplicações de Ear Pop causam múltiplas perdas de Percepção. Este efeito dura até receber qualquer forma de cura (Regeneration, Chi Kung Healing, Heal, Leech) ou recuperar Saúde. Qualquer lutador que usar o Ear Pop automaticamente perde um ponto de Honra temporário.

Custo: Nenhum.

Velocidade: -1

Dano: -1

Movimento: -1

EYE RAKE (revisado)

Pré-Requisitos: Soco 2

Pontos de Poder: Ninjitsu, Lua, Forças Especiais 1; Outros 2.

Descrição: Num verdadeiro movimento desesperado, o lutador dobra seus dedos para dentro, como uma garra, e ataca os olhos de seu oponente. A dor causada por essa manobra pode ser incrível, mas normalmente não resulta em danos permanentes. Poucos lutadores usam esse ataque, pois ele é considerado um golpe extremamente baixo. Entretanto, essa manobra tem algumas vezes significando a diferença entre ganhar e perder uma luta.



Sistema: Esse ataque resulta num dano muito pequeno, mas no próximo turno o oponente terá de lutar cego. O lutador forçado a usar esse recurso desesperado perde um (-1) ponto temporário de Honra. Se um Eye Rake for usado em um torneio o lutador também perderá um ponto temporário de Glória. Este efeito dura o turno que a manobra foi jogada e o turno seguinte.

Cegueira/Escureidão - O oponente deve fazer um teste resistido para ver o lutador. O oponente rola **Percepção + Luta às Cegas** contra **Destreza + Furtividade** do lutador para perceber sua presença (distância e direção). Se o lutador não for descoberto, não poderá ser interrompido e nem designado como alvo. O oponente pode mandar um ataque às cegas em um hexágono aleatório; se ele escolher o hexágono errado, ele terá em sua próxima ação um modificador de -2 em Velocidade.

Caso o oponente vença o teste, cada sucesso garante informações extras:

0 sucesso - ele está atordoado (Dizzy)

1 sucesso - Não pode interromper o lutador, mas pode atacar o lutador se estiver no hexágono adjacente ou no mesmo hexágono;

2 sucessos - Pode interromper o lutador e sabe distância e direção do lutador até sua Percepção em hexágonos (pode designá-lo como alvo nesta distância);

3+ sucessos - Pode interromper e sabe com precisão em qual hexágono o lutador está até sua Percepção + Prontidão em hexágonos (pode designá-lo como alvo nesta distância).

Custo: Nenhum.

Velocidade: +2

Dano: +0 (Dano Máximo igual a 1)

Movimento: -1

HAMMERFIST (Felipe Vasconcellos)

Pré-Requisitos: Soco 2

Pontos de Poder: Qualquer estilo 1

Descrição: O Hammerfist ou Punho de Martelo é um golpe com a parte inferior de um punho fechado, usando uma ação similar a de balançar um martelo. Este golpe não danificará os ossos das mãos, pois não há compressão dos nós dos dedos ou metacarpos, e não há alavanca para dobrar o pulso, possibilitando o lutador aplicar grande velocidade e força. O punho de martelo às vezes é usado durante golpes de "ground-and-pound" em artes marciais mistas e lutas de rua para evitar danificar os ossos da mão.

Sistema: Hammerfist causa dano extra, +4 dados, em oponentes Dizzy ou em Knockdown, contanto que o lutador interrompa o adversário.

Custo: Nenhum



Velocidade: +0

Dano: +1 (+5 contra Dizzy e/ou Knockdown)

Movimento: Um

HEART PUNCH (revisado)

Pré-Requisitos: Soco 3, Foco 1

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

Descrição: Esse golpe no coração foi desenvolvido para somente atordoar oponentes, deixando-os vulneráveis para um próximo impacto. Um soco ou tapa potente é desferido na caixa torácica do oponente. É um soco desleal e pode implicar em perda de Honra dependendo do lugar e situação.

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 3 de Vigor. Normalmente os 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).

O lutador que escolhe a usar esse recurso perde um (-1) ponto temporário de Honra.

Este efeito não é contabilizado em combos do tipo Dizzy.

Custo: Nenhum.

Velocidade: -1

Dano: +1 (ver descrição)

Movimento: -1



HUNDRED HAND SLAP (revisado)

Pré-Requisitos: Soco 5

Pontos de Poder: Sumo 4; Baraqah, Kung Fu, Sanbo, Karate (Orochi-ryu), Silat 5.

Descrição: Em lutas formais de sumo não é permitido aos sumotori golpear com os punhos fechados, apenas com tapas e golpes com a base da palma da mão, usando a mão aberta. Esta restrição levou os sumotori a desenvolver uma impressionante técnica que utiliza

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

Sistema: o lutador que usa o Hundred Hand Slap rola três vezes para dano, usando o modificadores abaixo.

Custo: 1 Força de Vontade.

Velocidade: -2

Dano: +0

Movimento: -2

LETHAL WEAPON (Felipe Vasconcellos)

Pré-Requisitos: Soco 3, Foco 1

Pontos de Poder: Kung Fu, Karate (todos) 2, Outros 3

Descrição: Certos lutadores usando a força dos antebraços, mãos e dedos podem cortar pele e carne de uma pessoa golpeando-a. Alguns usam os mãos e dedos como garras e outros os nós dos dedos, apenas esticando a junta do dedo médio. Sikorsky, experiente usuário desta técnica, inclina seu dedo médio em um ângulo fazendo-o ficar fora do punho fechado enquanto golpeia, permitindo-lhe aplicar feridas mortais e que levam a cicatrizes horríveis. Os resultados são aterrorizantes. Esta mesma técnica permite partir e destruir objetos como telhas ou gelo com mais facilidade, afinal, transforma as mãos em armas.

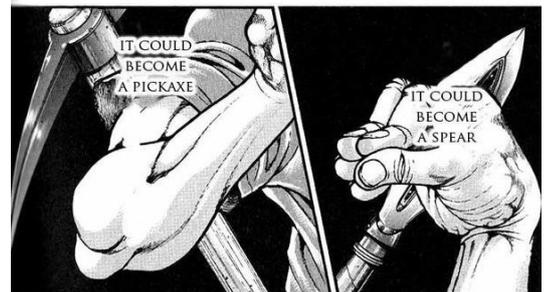
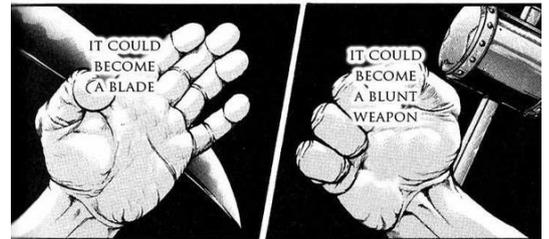
Sistema: Ao gastar 1 ponto de Força de Vontade, por uma cena ou luta (o que durar menos) os danos dos ataques básicos de Soco são considerados como se tivessem sido desferidos por uma arma (ou Agravados). Efeitos duradouros como cicatrizes e mutilações graves podem ser associados. Outro benefício de Lethal Weapon é reduzir a dificuldade em 1 ponto de quebrar objetos (*tameshiwari*) ou usar cartas de efeito como mutilação e não reduz o dano dos golpes em 1 ponto. Usar Lethal Weapon em torneios acarreta na perda de 1 ponto de honra temporária.

Custo: 1 Força de Vontade por Cena/Luta

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: -1 (Veja descrição acima)

Movimento: Veja descrição acima



LUNGING PUNCH (revisado)

Pré-Requisitos: Soco 3, Esportes 1

Pontos de Poder: Boxe, Karate (todos), Kickboxing 2; Outros 4.

Descrição: O lutador corre rapidamente à frente do oponente e desfere um soco baixo buscando sua guarda aberta na altura do plexo ou do estômago ou da bexiga.

Sistema: É uma Manobra de Agachamento. Só pode ser Bloqueada pelo Kick Defense. Quando a manobra Kick Defense é usado contra Lunging Punch ela não perde 2 pontos de absorção, embora esteja bloqueando uma manobra de Soco.

Custo: Nenhum.

Velocidade: +0

Dano: +1

Movimento: +0

UNHINGE JAW / FUMASATSU (Felipe Vasconcellos)

Pré-Requisitos: Soco 3, Foco 1

Pontos de Poder: Karate (Todos), Way of the Void 2; Lua, Forças Especiais, Boxe 3, Outros 4.

Descrição: O Lutador acerta seu oponente rapidamente na lateral da mandíbula com a palma da mão ou o punho fechado, fazendo com que a mandíbula se desloque. Esse tipo de golpe dificulta o uso da boca para fala até que a mandíbula seja recolocada corretamente em sua articulação. Este golpe é a resposta para oponentes que falam demais e aqueles que abusam de mordidas.

Sistema. Se causar dano, Unhinge Jaw impede que o oponente fale de forma compreensível e em alto volume, prevenindo Palavras de Ativação. Manobras que dependam de fala também ficam impedidas, como: Stunning Shout; contra Cobra Charm o efeito é diferente, reduzindo em 2 o rolamento de Inteligência do oponente. Oponentes ficam impossibilitados de usar Head Bite e Bite (manobras com Bite como requisito). O efeito dura por um número de turnos igual ao dano infligido.

Custo: Nenhum.

Velocidade: +0

Dano: +1

Movimento: -1



VACCUM PALM (Felipe Vasconcellos)

Pré-Requisitos: Soco 4, Foco 4

Pontos de Poder: Way of the Void 4

Descrição: O Vacuum Palm é uma técnica na qual o usuário cria um bolsão de vácuo na palma da mão. O Vacuum Palm é muito difícil de dominar e requer a instrução adequada para aprender. Seu mestre mais conhecido é Sensei Kunimatsu. Com o Vacuum Palm, o usuário pode criar um efeito semelhante a uma ventosa que faz com que a palma da mão grude em um objeto/superfície ou faça o objeto/superfície grudar na palma da mão. É mais fácil fazê-lo com algo que tenha uma superfície lisa, como uma bola de boliche. Usar esta técnica em uma folha de papel está no seu mais alto nível. Ryuukou Yanagi usa essa técnica para criar um vácuo na palma da mão que contém menos de 6% de oxigênio. O nível impróprio de oxigênio faz com que um oponente fique inconsciente (não importando sua resistência física ou treinamento), caso o vácuo entre em contato com o nariz e a boca.

Sistema: Vaccum Palm não causa dano real. Este ataque não tem seu dano absorvido pelo Vigor do Oponente. O dano é rolado normalmente e é somado 2 a este valor apenas para efeitos de atordoamento. Ex: Ryuukou Yanagi usa Vaccum Palm em seu adversário, um Oficial da Swat que tem vigor 3. O dano que Yanagi rolaria seria ((Força + Soco) – Vigor) do Oficial da Swat, mas como Vaccum Palm ignora o Vigor do oponente na absorção, Yanagi pode rolar Força + Soco. Yanagi e rola 2 de dano mas não causa dano real algum. Normalmente os 2 de dano de Yanagi não deixariam o adversário atordoado mas como foi um Vaccum Palm o dano usado para checar o atordoamento foi 4 (2 do rolamento + 2 da manobra). Qualquer lutador que usar o Vaccum Palm em torneios perde automaticamente um ponto de Honra temporário.

Outro uso de Vaccum Palm: (1) reduz em 1 o Vigor de obstáculos, tornando mais fácil a fratura e quebra destes objetos (Ex: Yanagi ataca uma parede feita de vidro balístico, de Vigor 4, mas para ele a parede tem apenas Vigor 3).

Custo: 2 Chi

Velocidade: +0

Dano: +0 (Efetivamente nenhum, veja descrição acima)

Movimento: -2



TRIPLE STRIKE (revisado)

Pré-Requisitos: Soco 2, Chute 1

Pontos de Poder: Qualquer estilo 1

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

Sistema: o lutador rola o dano para os três golpes, mas o alvo sofre apenas o dano dos dois golpes que infligiram mais dano (assume-se que o terceiro errou o alvo). Os dois socos têm modificador de dano +0; o chute tem um modificador de dano +1. Naturalmente, o dano do chute é calculado usando a Técnica de Chute do lutador, embora o Triple Strike seja uma Manobra Especial de Soco.

Exemplo: o lutador rola o dano para os dois socos e o chute, obtendo um, dois e três sucessos nos rolamentos de dano. Os golpes que fizeram dois e três pontos de dano são aplicados ao alvo; o soco que teve apenas um sucesso de dano é ignorado.

Custo: nenhum

Velocidade: -2

Dano: ver descrição acima.

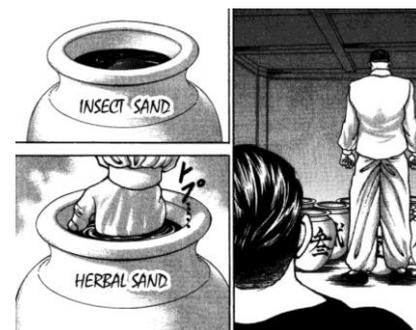
Movimento: nenhum

VENOMOUS HAND (Felipe Vasconcellos)

Pré-Requisitos: Soco 3; Chi Kung Healing

Pontos de Poder: Way of the Void 2; Kung Fu 3.

Descrição: Mão Venenosa é uma técnica extremamente perigosa e arriscada, devido aos efeitos mortíferos e fatais que a vítima experimenta ao ser atingida pela técnica, e às condições e passos rigorosos e excruciantes adotados pelo usuário ao realizar o ritual. Primeiro, o usuário deve preparar uma mistura venenosa especial composta por várias plantas e minerais tóxicos, e insetos venenosos. As qualidades do veneno e as medidas dos ingredientes devem ser exatas. Em seguida, o usuário despeja o composto venenoso em um grande vaso cheio de areia fina. O composto venenoso transforma a areia em areia venenosa. O usuário então pega a mão que deseja tornar venenosa e repetidamente a enfia na areia venenosa. O usuário deve então mergulhar a mão no antídoto feito de areia fina e empapada com ervas medicinais. Alternando a areia venenosa e areia antídoto, deve ser realizado por 5 dias seguidos, é possível envenenar a mão para ser usada em ataques. O processo é extremamente doloroso e tão insuportável que muitos preferem cortar o próprio braço a chegar ao final do processo. Depois disso o lutador pode ativar sua Mão Venenosa quando quiser (e seu corpo permitir) e através de socos, tapas ou arranhões intoxicar adversários. O veneno consegue paralisar pequenos animais e matar plantas de pequeno porte, mas somente deixam lutadores de artes marciais mais lentos.



Sistema: Num ataque de sucesso o alvo sofre dano de acordo com os modificadores abaixo. O ataque pode ser tratado como um soco para qualquer efeito de jogo. Para os próximos dois turnos, a vítima sofre -1 Velocidade e automaticamente perde 1 nível de Saúde adicional pelos efeitos do veneno. Venomous Hand não pode ser usado em conjunto com qualquer outro ataque básico ou especial.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0

Dano: +1 (causa efeito por 2 turnos, veja descrição acima)

Movimento: -1

YAMA-ZUKI / MOUNTAIN PUNCH (Felipe Vasconcellos)

Pré-Requisitos: Soco 3

Pontos de Poder: Karate (todos) 2; Kung Fu, Silat 3; Outros 4

Descrição: Yama-zuki é um golpe de soco duplo bastante peculiar, onde ambos os punhos são usados para atingir o oponente em locais diferentes. O usuário entra com o pé esquerdo, tórax torcido e braços em U, aplicando um soco na parte superior do oponente (rosto, pescoço ou tórax) em sincronia com outro na parte inferior (estômago, costela ou bexiga). A sincronia de todo o movimento torna difícil defender os dois alvos do Yama-zuki com eficiência.

Sistema: Yama-zuki funciona de forma parecida a Double-Hit Kick, porém com diferenças. Contra uma oponente que não esta defendendo (bloqueio) os dois golpes acertam de forma sincrônica, sendo que uma falha crítica em um dos rolamentos não impede o acerto do outro. Contra oponentes em Bloqueio, Kick Defense ou Deflecting Punch (e similares) apenas um dos golpes é bloqueado (sendo absorvido de acordo com a manobra) e outro não. Contra as manobras Punch Defense e San He a efetividade de Yama-Zuki cai, e ambos os socos são bloqueados.

Custo: Nenhum

Velocidade:+0

Dano:+1 para cada soco (ver descrição)

Movimento: -2



CHUTE



AX KICK (revisado)

Pré-Requisitos: Chute 2, Jump

Pontos de Poder: Savate, Karate Shotokan 2, Karate (Orochi-ryu), Thai Kickboxing, Kickboxing, Forças Especiais, Wu Shu 3, Outros 4.

Descrição: Um de muitos chutes favoritos de lutadores de Savate, mas essa manobra é também muito popular em outros estilos. O atacante começa o movimento pulando e alongando uma perna por sobre a própria cabeça. Ele então puxa a perna para baixo sobre a cabeça ou ombro do alvo usando seu peso e o momentum para aumentar a força do impacto. Muitos lutadores conhecem a ferocidade de um Ax Kick. Na China esta manobra é chamada de *Hazanshu* (Chute Supremo da Montanha).

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

Custo: nenhum.

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: -2

CARTWHEEL KICK (revisado)

Pré-Requisitos: Chute 2, Esportes 2

Pontos de Poder: Capoeira, Ninjitsu, Wu Shu 2; Outros 3.

O lutador gira em diversas estrelas acrobáticas indo rapidamente em direção ao oponente e terminando com um poderoso chute... Seu alcance é realmente impressionante. Esse movimento é também usado para cortar distâncias entre o lutador e oponente que esteja fora de seu alcance.

Sistema: O Cartwheel Kick viaja em linha reta em uma das seis direções possíveis ao lutador. O dano desta Manobra é calculado com Força + Chute + (1 para cada hexágono que o lutador percorreu antes de chegar no mesmo hexágono do oponente tendo como limite +6). Quando um oponente é encontrado, empurra-o 1 hexágono para trás.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +1(por hexágono percorrido, limite +6)

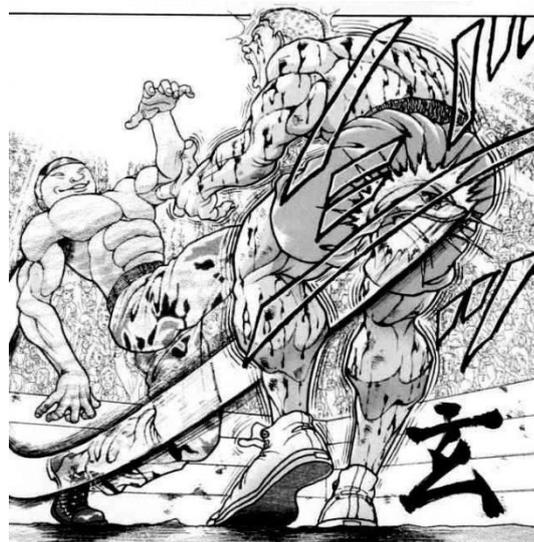
Movimento: +2

CROTCH KICK (Felipe Vasconcellos)

Pré-Requisitos: Chute 2, Foco 1

Pontos de Poder: Forças Especiais, Lua 2, Outros 3

Descrição: Crotch Kick é um golpe poderoso pensado na defesa pessoal e sobrevivência que visa danificar as áreas mais ricamente inervadas e vulneráveis do corpo: os genitais. Esse chute na virilha pode ser realizado de diferentes maneiras: um golpe com o calcanhar direcionado a um oponente posicionado



nas costas do lutador; um longo e potente chute vertical colidindo o peito do pé (ou a ponta) contra a virilha; ou mesmo uma curta e pesada joelhada bem direcionada. É eficiente, brutal e doloroso. Em torneios esse golpe é proibido. Nas ruas esse golpe pode diferenciar vitória e derrota.

Sistema: Crotch Kick causa dano real. O dano é rolado normalmente e é somado 2 a este valor apenas para efeitos de atordoamento. Ex: Jane usa Crotch Kick em seu adversário, rola 2 de dano. Seu adversário tem 3 de Vigor. Normalmente os 2 de dano de Jack não deixariam o adversário atordoado mas como foi um Crotch Kick o dano usado para checar o atordoamento foi 4 (2 do rolamento + 2 da manobra).

O lutador que escolhe a usar esse recurso perde um (-1) ponto temporário de Honra. Se for usado em um torneio, o lutador também perderá um ponto temporário de Glória.

Este efeito não é contabilizado em combos do tipo Dizzy

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: +0 (ver descrição)

Movimento: -2



DROPKICK (Felipe Vasconcellos e Igor Lins)

Pré-Requisitos: Chute 2, Esportes 1, Jump

Pontos de Poder: Wrestling, Sanbo, Capoeira 1; Luta Livre Nativo Americana 2; Forças Especiais, Kung Fu 3.

Descrição: Muitos consideram que lutadores de Luta-Livre profissional têm em seu arsenal de golpes muitas manobras alegóricas e pouco funcionais. Este não é o caso do Dropkick, ele é um golpe alegórico e funcional onde o lutador dá um salto de média altura e atinge o oponente com os dois pés. A força do chute e o peso do corpo do lutador em salto conseguem derrubar o mais corpulento dos oponentes, muito embora custe ao lutador também uma queda.

Sistema: É uma manobra aérea, mas não é evasiva para projéteis como Jump. Se causar dano no oponente este sofrerá Knockdown. O lutador sofre Knockdown causando dano ou não no oponente.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4 (ver descrição)

Movimento: -1

FLYING KICK (Mortal Kombat, <http://www.sfrpg.com.br/shotokan>, revisado)

Pré-requisitos: Chute 3, Esportes 2, Jump

Pontos de Poder: Kung Fu, Wu Shu 3, Karate (todos) 4; Outros 5

Descrição: Manobra tradicional do Kung Fu do Templo Shaolin, mas ninguém a executa tão bem quanto Liu Kang. Ele salta num poderoso chute horizontal, de modo que atinge o oponente tão fortemente que o derruba. Mestres conseguem cruzar o ar por até cinco metros, mas alguns já foram além.

Sistema: Causa Knockdown, se causar dano, a menos que o oponente use Bloqueio ou similares. É uma Manobra Aérea.

Custo: 1 Força de Vontade



Velocidade: +0

Dano: +3

Movimento: +1

LONG KICK (Igor Lins, Revisado)

Requisitos: Chute 1, Esportes 1

Pontos de Poder: Savate 1; Outros 3

O lutador desloca seus torso e braços para a direção oposta a do chute mais longe do que outros estilos ensinam ou esperam, aumentando o alcance do chute.

Sistema: Use esta manobra juntamente com qualquer manobra de chute básica. Você pode atingir oponente a um hexágono de distância (Ou seja, pode atingir um oponente fora dos hexágonos adjacentes ao seu). Se você for interrompido por alguma manobra de agachamento que cause Knockdown (ex Foot Sweep, Fist Sweep) enquanto usando Long Kick, sua Absorção cai em 1 ponto contra esta manobra.

Custo: nenhum

Velocidade: especial (Esportes + Manobra Básica)

Dano: especial (Esportes + Manobra Básica)

Movimento: -1 (Esportes + Manobra Básica -1)

HEEL STAMP (revisado)

Pré-Requisitos: Chute 1, Esportes 1

Pontos de Poder: Ninjutsu 1; Capoeira, Thai KB 2; Outros 3.

Descrição: O Heel Stamp foi desenvolvido para aumentar a distância entre o lutador e um inimigo que esteja pressionando-o muito. O lutador levanta a sua perna à sua frente e se projeta para trás, martelando seu calcanhar no peito ou nos braços que possam estar bloqueando. Os dois guerreiros são diretamente propulsores para longe um do outro.

Sistema: O ninja não causa dano real no Heel Stamp; a manobra é primariamente utilizada para ganhar espaço para respirar ou para preparar um movimento mais ofensivo para o próximo turno (ou para derrubar um oponente de cima de um penhasco, em um poço de ácido sulfúrico e etc...). O Lutador se move para trás um hexágono, enquanto o alvo se move na direção oposta. O alvo é movido em uma distância em hexágonos iguais a **Força + Esportes do Lutador** – a **Força do Oponente**.

Custo: Nenhum.

Velocidade: +2

Dano: +0 (Não causa dano, ver descrição)

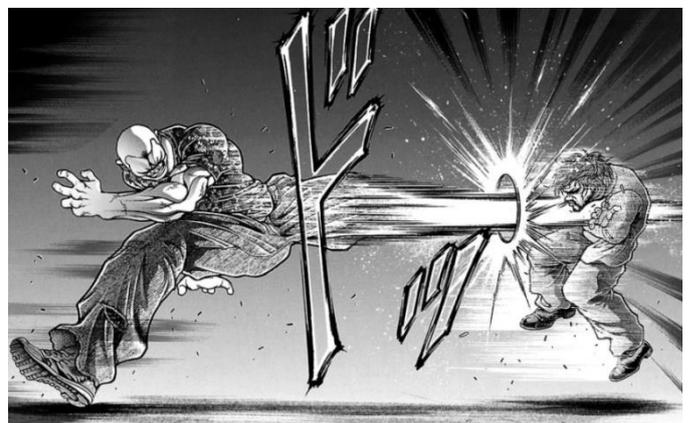
Movimento: +1

MULE KICK (Felipe Vasconcellos)

Pré-Requisitos: Chute 2, Esportes 1

Pontos de Poder: Karate (todos), Capoeira, Kickboxing 2; Outros 3

Descrição: O ataque é um chute lateral ou frontal simples, mas forte e avançando com todo peso do corpo. Seu alvo é, em geral, o plexo solar ou o peito do adversário. Se acertar, o oponente é lançado para trás quase voando. No Karate o formato lateral é chamado de *Chudan Sokuto Geri* ou *Chudan Ushiro Geri*.



Sistema: Se Mule Kick acertar e causar dano também causa Knockback de 1 Hexágono. Se causar mais dano do que o oponente possui de Força, Mule Kick também causa Knockdown (exceto para oponentes em Bloqueio).

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +3 (ver descrição)

Movimento: Um

SCISSOR KICK (revisado)

Pré-Requisitos: Chute 4, Esportes 3, Jump

Pontos de Poder: Ler Drit 3; Ninjitsu Espanhol, Capoeira, Wu Shu 4, Outros 5.

Descrição: Com esta manobra, o lutador pode cobrir enormes distâncias e desferir dois estonteantes e mortais ataques no oponente. O lutador avança e executa uma cambalhota para frente, e seus dois pés se encarregam do resto: dois chutes, um alto e outro baixo. O Scissor Kick é eficiente e rápido.

Sistema: O Dano é rolado duas vezes com os modificadores abaixo. É uma Manobra Aérea e Evade projéteis.

Custo: 2 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +3

Movimento: +3



SLIDE KICK (revisado)

Pré-Requisitos: Chute 2, Esportes 1

Pontos de Poder: Kabaddi, Ninjitsu Espanhol, Kickboxing, Aikido, Pankration, Tai Chi Chuan 2; Outros 3.

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

Sistema: Esta é uma manobra de Agachamento, deve ter uma trajetória em linha reta hexagonal e, além do dano normal a vítima de um Slide Kick bem sucedido sofre um Knockdown a menos que esteja bloqueando.

Custo: Nenhum.

Velocidade: -1

Dano: +3 (ver descrição)

Movimento: +1



STOMP/PUNT KICK (Felipe Vasconcellos)

Pré-Requisitos: Chute 2

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 1

Descrição: Pura selvageria! Lutadores brutais podem apelar para um pisão brutal ou uma série de vários pisões curtos contra oponentes atordoados ou caídos. Essa manobra é pura e simples, eficiente, sendo vista como desleal em muitos torneios. Lutadores realmente perversos escolhem chutar a cabeça do oponente como se fosse um pênalti de futebol.

Sistema: Stomp causa dano extra, +3 dados, em oponentes Dizzy ou em Knockdown, contanto que o lutador interrompa o adversário. Aplica Knockdown se causar dano a adversários já em Knockdown ou Dizzy.

Usar Stomp acarreta na perda de 1 ponto de honra temporária.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +1 (+4 contra Dizzy e/ou Knockdown)

Movimento: Um

TIGER KNEE (revisado)

Pré-Requisitos: Chute 4, Esportes 2, Jump

Pontos de Poder: Thai Kickboxing 4; Forças Especiais, Kickboxing 5.

Descrição: É uma das Manobras mais famosas de Sagat. O lutador começa agachando-se, como um tigre preparando-se para avançar em sua presa, e pula com o joelho contra seu oponente. Tiger Knee é assustadoramente rápido e poderoso.

Sistema: Essa é uma Manobra Aérea que pode se esquivar de projéteis da mesma forma que o Jump. Causa Knockdown em oponentes aéreos e em pé.

Custo: 2 Força de Vontade.

Velocidade: +3

Dano: +2 (ver descrição)

Movimento: +0

BLOQUEIO

ROLL WITH BLOW / DEFENSIVE XAO LEE

(Felipe Vasconcellos)

Pré-Requisitos: Bloqueio 4, Foco 3, Esportes 2

Pontos de Poder: Kung Fu, Tai Chi Chuan 3, Outros 5

Descrição: Xao Lee Defensivo ou Roll with Blow é uma forma de controle corporal que permite ao usuário relaxar completamente seu corpo para um estado semelhante a uma pena, permitindo que eles apresentem resistência zero a golpes que se aproximam. Também produz hipostenia, que permite ao usuário absorver todo o peso corporal do atacante. Com isso, o usuário reduz os danos de socos, chutes ou encontrões, pois o ataque não encontraria resistência do corpo do usuário de Roll with Blow, e o usuário simplesmente fluiria com o ataque como uma folha de grama ao vento. Muitas vezes o lutador sofre uma queda ao usar essa técnica, mas isso



ainda oferece chance de dispersar a força do ataque do oponente. Roll with Blow é incrivelmente difícil de dominar. Algumas pessoas treinam por décadas e ainda nunca chegam perto de conseguir usá-la com eficiência.

Sistema: O Lutador pode usar a manobra Roll with Blow junto com qualquer outra manobra em um turno de combate, semelhante à Toughskin e Breakfall: ele a usa de modo reativo. Quando o oponente está a distancia de para atacar, tem o lutador como alvo e irá rolar seus dados de dano para socos, chutes e ataques de esportes, o lutador desprende 1 ponto de Chi e aumenta a absorção do personagem em três (2) para aquele ataque. Se o ataque causar dano ou não o lutador usando Roll With Blow sofre Knockdown. Esta manobra não pode ser combinada com San He.

Roll with Blow é ineficiente contra manobras de apresamento, contra Dim Mak, contra ataques baseados de Foco, contra ataques sorrateiros como Ear Pop e Eye Rake, e também ser arremessado/batido contra superfícies e obstáculos (Throws e similares ou Knockback).

Custo: 1 Chi

Velocidade: (ver descrição)

Dano: (ver descrição)

Movimento: (ver descrição)

AIKI THROW (apresamento)

Pré-Requisitos: Apresamento 3, Bloqueio 3, Throw

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

Descrição: 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 hexágono para entrar no hexágono 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. Esta manobra só funciona contra ataques de Soco, Chute e Esportes que não estejam em Crouching.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +2

Dano: +2

Movimento: Nenhum / Um

AIKI TAKEDOWN (apresamento)

Pré-Requisitos: Apresamento 3, Bloqueio 3, Grappling Defense

Pontos de Poder: Aikido, Tai Chi Chuam 2, Jiu-jitsu, Silat, Way of the Void, Kung-fu 3, Outros 4

Descrição: O lutador assume uma posição de defesa (aparentemente uma Manobra de Bloqueio) e espera pelo ataque do oponente. Quando o ataque de apresamento é lançado, o lutador se reposiciona, agarra os membros do alvo, redireciona seu impulso, aplica uma chave e derruba o oponente.



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 Grappling Defense. Uma vez que o golpe foi executado (assumindo que o lutador não foi atordoado e nem derrubado), ele então se move 1 hexágono para entrar no hexágono do oponente e executa o Aiki Takedown. Quando for determinar o dano deste ataque a Força do oponente é usada no lugar da Força do lutador. O oponente sofre Knockdown se sofrer dano. Esta manobra só funciona contra ataques de Apresamento.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +2

Dano: +2

Movimento: Nenhum / Um

APRESAMENTO

BACK BREAKER (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 2

Pontos de Poder: Wrestling, Judo 1; Luta Livre Nativo Americana, Sanbo, Jiu Jitsu, Pankration 2; Outros 3.
O lutador agarra o oponente, vira seu corpo e o projeta para que caia batendo a cabeça e costas no chão. Outros usam o próprio joelho como local para o ponto de colisão das costas do oponente.

Sistema: o oponente sofre um Knockdown se sofrer dano. Lutador e oponente terminam a manobra no mesmo hexágono.

Custo: nenhum.

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Um

BRAIN SURGERY (Felipe Vasconcellos)

Pré-requisitos: Apresamento 2, Soco 2, Head Butt

Pontos de Poder: Boxe, Thai Kickboxing, Sumô 2; Outros 4

Descrição: O lutador agarra o oponente pelo colarinho (ou pela nuca ou mesmo pelos cabelos) e lhe aplica um Head Butt muito forte e depois o solta. Depois do golpe, vários oponentes demonstram estarem desnorteados e quase atordoados. Esta Manobra é utilizada por Kazuya Mishima e chama-a de Stone Head. Alguns rikishis usam esse golpe, proibido em lutas formais de sumo, em disputas Freestyle.

Sistema: É um apresamento. Caso cause dano o oponente perde sua próxima manobra. Caso o oponente já tenha realizado sua manobra ele sofre -1 na velocidade no turno seguinte.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Um



COUNTERPRESSURE (Punho do Guerreiro 26)

Pré-requisitos: Apresamento 4, Bloqueio 3, Grappling Defense

Pontos de Poder: Aikido, Jiu-Jitsu 4; Outros 5

Descrição: Counterpressure consiste em castigar um oponente enquanto é realizada uma defesa de uma imobilização ou chave. Assim, durante a postura do Grappling Defense, é aproveitado o espaço para também “agarrar” o oponente, ou seja, o pressionando em certas áreas do corpo que incomodam seu sistema nervoso. Esta manobra passou a fazer toda a diferença contra oponentes especializados em Apresamento.

Sistema: A manobra funciona como Maka Wara, porém não pode ser jogada com qualquer manobra de bloqueio. Ela só poderá ser jogada juntamente com o Grappling Defense. O lutador causará dano ao adversário igual a (Força + Apresamento) -3. Durante Apresamento Sustentado o dano será aplicado a cada turno.

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Força + Apresamento - 3

Movimento: Veja descrição acima

CRUSHING FALL / MOONSAULT DRIVER

Pré-Requisitos: Apresamento 4, Esportes 2, Air Smash

Pontos de Poder: Wrestling 4; Luta-Livre Nativo Americana 5.

Descrição: O lutador agarra seu oponente e salta alto para o ar carregando-o junto. No ponto mais alto do salto ele faz um giro para trás e então aterrissa sobre seu oponente em uma clássica posição Air Smash, como uma barrigada. O Lutador mantém a posição no solo, esmagando seu adversário com seu peso. Wrestlers de grande massa usam essa manobra como uma arma terrível de finalização de combates.

Sistema: uma vez que o lutador tenha saltado no ar com seu oponente, ele é considerado como uma Manobra Aérea e pode evitar projéteis como Jump. Ambos, lutador e oponente, terminam a manobra derrubados (em Knockdown) e o lutador inicia um apresamento sustentado no oponente (com dano reduzido, +2).

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +4 / +2

Movimento: Um

DEMONIC DRESS (Felipe Vasconcellos)

Pré-requisitos: Força 5, Apresamento 4, Esportes 1, Throw

Pontos de Poder: Wrestling, Forças Especiais 4; Outros 5

Descrição: Apenas Yujirou Hanma foi visto usando essa terrível e ultrajante técnica. Agarrando o oponente pelos tornozelos ou pulsos, o lutador gira-o no ar como um nunchako ou uma boneca de pano, ganhando velocidade para acertar outros adversários ao seu redor, para então e o atira-lo com força contra o chão. A velocidade com que os oponentes são girados dá a ilusão de um manto sendo formado ao redor do usuário, o que rendeu a essa técnica o nome de "vestido demoníaco"

Sistema: Como todo Apresamento, o lutador deve entrar no hexágono do adversário. Com posse do adversário o lutador realiza ataques a cada adversário a seu redor causando Força + Vigor do lutador apresado.

A vítima original é arremessada a até Força -1 hexágonos de distância do atacante, à sua escolha, e sofre um Knockdown se sofrer dano.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Um



DISARMING (Revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 2, Esportes 1

Pontos de Poder: Aikido, Tai Chi Chuan, Forças Especiais, Way of the Void 1; Jiu Jitsu, Sanbo, Kung Fu 2; Outros 3

Descrição: Esta manobra tem como objetivo permitir que uma pessoa desarmada tome para si a arma de um oponente, ou ainda lançar longe a arma do mesmo, seja uma arma branca (faca, espada, bastão...) ou arma de fogo (pistola, metralhadora...).

Sistema: Mesmo sendo uma manobra de Apresamento o lutador não precisa entrar no hexágono do oponente. Ao realizar esta manobra, deve-se fazer uma disputa rápida de **Força + Apresamento do Lutador contra Força + técnica com arma do Duelista**. Se o oponente tiver mais sucessos, a manobra falha automaticamente.

Custo: Nenhum

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: +1



FACE SLAM / OICHO SLAM (revisada)

Pré-requisitos: Força 4, Apresamento 2

Pontos de poder: Sumô 1; Luta Livre Nativo Americana 2; Sanbo Wrestling 3; Outros 4

Descrição: O lutador coloca a palma de sua mão no rosto do oponente, levanta-o no ar e leva sua face até o chão. Essa Manobra foi desenvolvida pelo Guerreiro Mundial E. Honda e tornou-se famosa e amplamente usada por outros. Na Luta-Livre

profissional alguns executam essa manobra agarrando pela garganta e a chamam de Choke Slam.

Sistema: É um apresamento e o lutador deve entrar no hexágono do adversário. Uma vítima de Face Slam sofre um Knockdown se sofrer dano. Lutador e oponente terminam a manobra no mesmo hexágono.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Um

FLYING TACKLE (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 2, Esportes 2

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 2

Descrição: Atacante se lança no ar e puxa o alvo, de modo que possa atacá-lo quando chegarem no chão.

Sistema: Esta manobra deve ser realizada em linha reta hexagonal. Caso algum Dano seja causado, o atacante e a vítima sofrem Knockdown. Ambos voam por 2 hexágonos a partir do hexágono do oponente. Se a próxima Manobra do personagem for um Apresamento, ele ganha +2 de Velocidade para executá-la contra aquele oponente. Caso nenhum dano seja causado, o lutador ainda sofrerá um Knockdown.

Custo: Nenhum

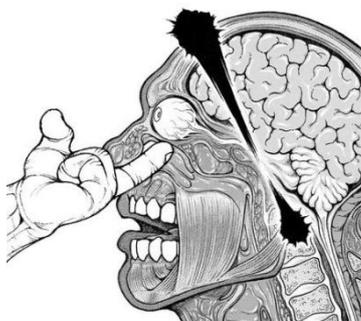
Velocidade: -1

Dano: +0

Movimento: +2



FISH HOOK / NOSE HOOK



Pré-Requisitos: Apresamento 3

Pontos de Poder: Way of the Void, Lua 2; Forças Especiais, Jiu Jitsu 3; Outros 4

Descrição: O Fishhook é uma manobra que envolve inserir um ou mais dedos de uma ou ambas as mãos na boca ou narinas do oponente e mover-se para longe da linha central de corpo, arrastando seu rosto, na maioria dos casos com a intenção de puxar, rasgar ou lacerar o tecido circundante. Esse puxão força o oponente a se deslocar junto muitas vezes gerando uma queda. Um Fishhook

violento tem alta chance de causar danos permanentes na face.

Sistema: É uma manobra de apresamento sustentado. Se causar dano o oponente sofre Knockdown e garante ao lutador +1 nos testes resistidos de força para manter o apresamento. Este golpe é considerado desonroso e brutal, cada uso acarreta na perda de 1 de Honra temporário.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: Um



GRAPPLING DEFENSE (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 3

Pontos de Poder: Jiu Jitsu, Pankration, Wrestling 1; Forças Especiais, Luta-Livre Nativo Americana, Judo, Sanbo, Aikido, Lua, Tai Chi Chuan 2; Baraqah, Kung Fu, Silat 3; Outros 5.

Descrição: Lutadores de luta livre não sobrevivem muito tempo a menos que aprendam como escapar e bloquear os apresamentos e chaves de seus colegas de estilo. Outros estilos, como a arte Chin Na de Kung Fu ou a arte japonesa do Jiu Jitsu, formalizam este treinamento.

Sistema: a Manobra Especial Grappling Defense funciona de forma similar a um Bloqueio no que tange a adição de uma Técnica a Absorção, mas protege somente contra manobras de Apresamento. Um lutador empregando a

Grappling Defense adiciona a sua Técnica de Apresamento ao Vigor para determinar sua Absorção total contra uma manobra de Apresamento. Grappling Defense pode até mesmo ser usada a cada turno por um lutador preso em um Apresamento Sustentado, minimizando, portanto, o dano infligido pelo apresamento. Ex: E. Honda aprisa seu oponente e aplica um Bear Hug. O oponente está usando Grappling Defense, então soma seu Vigor 2 e sua própria Técnica de Apresamento 4 para obter uma Absorção total de 6 contra o dano da manobra Bear Hug de Honda.

Custo: Nenhum.

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: Um

HEAD BITE (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 2

Pontos de Poder: Boxe, Híbridos Animais 1; Capoeira, Sanbo, Lua, Pankration 2; Outros 3.

Descrição: Alguns lutadores têm algum tipo de vampirismo ou, como Blanka, são simplesmente selvagens. É uma manobra chocante, mas alguns lutadores são conhecidos por saltar sobre seus oponentes e mordê-los no pescoço.

Sistema: Este é um Apresamento Sustentado e inflige dano a cada turno em que é mantido. Usar Head Bite incorre na perda de 1 ponto temporário de Honra e Em torneios o lutador ainda perderá 1 ponto de Glória temporário.

Custo: Nenhum.

Velocidade: +1

Dano: +3

Movimento: Um



HEAD BUTT HOLD (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 2, Headbutt

Pontos de Poder: Boxe, Kabaddi, Sumô, Thai KB 1; Outros 3.

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

Sistema: Esta manobra é um Apresamento Sustentado, então o lutador deve invadir o hexágono do adversário. O lutador pode atacar o seu oponente a cada turno até que ele escape. Dano calculado com a técnica Soco.

Custo: Nenhum.

Velocidade: +0

Dano: +3

Movimento: Um

IMPROVED PIN (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 4, Esportes 2, Pin

Pontos de Poder: Aikido, Baraqah, Jiu Jitsu, Lua, Wrestling, Forças Especiais, Kung Fu, Pankration 2, Way of the Void, Silat, Tai Chi Chuan, Wu Shu 3, Outros 4.

Descrição: Esta manobra é simplesmente um aperfeiçoamento da técnica Pin, podendo ser aplicada em oponentes ainda em pé.

Sistema: Funciona exatamente como Pin exceto por pode usar Improved Pin sobre qualquer oponente, independentemente do oponente estar derrubado (Knockdown) ou Atordoado (Dizzy), utilizando os modificadores abaixo. Em todos os outros casos, aja exatamente como um Pin. **Deve invadir o hexágono do oponente.**

Custo: 1 Força de Vontade (na 1ª rodada)

Velocidade: +0

Dano: +2 (1º turno)/+1 (turnos subsequentes)

Movimento: +0 (1º turno)/ Um (outros turnos)



KNEE BASHER (Revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 2, Chute 1

Pontos de Poder: Thai KB, Capoeira, Forças Especiais, Sumô, Kickboxing, Pankration 2; Outros 3.

Descrição: Esta manobra lembra o Brain Cracker, exceto que o lutador segura a cabeça do oponente para baixo para acertá-la com joelhadas. Lutadores de Capoeira praticam esta manobra segurando cocos em uma das mãos e esmagando-os com os joelhos.

Sistema: esta manobra é um Apresamento Sustentado. Se que o oponente tem sorte o bastante para escapar, ele não é considerado Knockdown. Caso o lutador mantenha o apresamento, a manobra ele causa Knockdown quando liberta a vítima. O dano é baseado na Técnica de Chute em vez de Apresamento.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Um

PILE DRIVER (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 3, Esportes 1

Pontos de Poder: Sanbo 2; Forças Especiais, Wrestling, Luta livre Nativo Americana 3; Outros 4.

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

Sistema: a vítima de um Pile Driver sofre um Knockdown se receber dano. Lutador termina a manobra no hexágono da vítima e a vítima termina em um hexágono adjacente a escolha do lutador

Custo: nenhum

Velocidade: -2

Dano: +4

Movimento: Um

PIN (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 3

Pontos de Poder: Aikido, Jiu Jitsu, Lua, Wrestling, Pankration, Tai Chi Chuan, Way of the Void 2; Baraqah, Kung Fu, Silat, Forças Especiais 3; Karatê (todos), Wu Shu 4; Outros 5.

Descrição: Praticantes de Jiu Jitsu aprendem muitas maneiras de deter um oponente caído ou atordoado. Para executar um Pin, o oponente deve ter caído (Knockdown) ou ter sido atordoado (Dizzy); o lutador se move pra cima de seu adversário e faz seu ataque. Se ele acertar dois ou mais pontos de danos, o adversário deve esperar até que consiga se libertar – uma tarefa difícil. O praticante de Jiu Jitsu utiliza Pin frequentemente perto do fim da



luta em seu adversário e, em seguida, apenas espera a hora de acabar. Essa manobra é frequentemente comprada como a segunda parte de um combo com Throw/Suplex ou Air Throw.

Sistema: O lutador ganha 3 dados extras em Força apenas para manter seu adversário apresado (testes resistidos de força) O lutador pode escolher infligir danos ou não em cada turno, após o primeiro, e o alvo apenas recebe Vigor e Grappling Defense contra este ataque (se ele possuir Grappling Defense). Esta é uma técnica de Apresamento Sustentado.

Custo: 1 Força de Vontade (na 1ª rodada)

Velocidade: -1

Dano: +2 (1º turno)/+0 (turnos subsequentes)

Movimento: +0 (1º turno)/ Nenhum (outros turnos)

PUSH (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 2, Foco 1

Pontos de Poder: Aikido, Kabaddi, Tai Chi Chuan, Sumo 1; Outros 2.

Descrição: Nesta manobra o personagem "gentilmente" empurra seu oponente com o objetivo de afastá-lo ou derrubá-lo, normalmente sobre uma superfície não muito agradável ou sobre outro oponente.

Sistema: O oponente é empurrado um número de hexágonos igual ao Apresamento do atacante e sofre Knockdown. Colidir com objetos, superfícies e/ou pessoas podem trazer danos extra (similar a Throw). Esta manobra causa no máximo 1 ponto de dano em Saúde. Os danos oriundos de colisão (a objetos e outros lutadores não tem o limitante de dano original da manobra).

Custo: Nenhum.

Velocidade: +1

Dano: Força + Apresamento (Dano Máximo em Saúde igual a 1)

Movimento: Um

PUNISHMENT (Felipe Vasconcellos)

Pré-requisitos: Soco ou Chute 4, Apresamento 4, Grappling Defense

Pontos de Poder: Pankration, Jiu-jitsu, Forças Especiais 3; Outros 5

Descrição: PUNISHMENT é a maneira que alguns lutadores respondem ao serem apresados: golpes curtos e bem colocados. A ideia é castigar o oponente com objetivo de fazê-lo desistir do golpe de apresamento sustentado. O lutador se defende na postura do Grappling Defense e aproveita pequenos espaços para punir o agarrador com curtos socos/cotoveladas e golpes de calcanhar/joelho em áreas expostas.

Sistema: Esta manobra funciona de modo similar à Maka Wara, porém não funciona com manobra de bloqueio, sendo usada apenas juntamente com o Grappling Defense. O lutador causará dano ao adversário igual a (Força + Soco ou Chute) -3. Durante um Apresamento Sustentado, este dano será aplicado a cada turno.

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: - 3 (Veja descrição acima)

Movimento: Veja descrição acima

REPEATING BACK BREAKER (Felipe Vasconcellos)

Pré-Requisitos: Força 4, Apresamento 3, Back Breaker

Pontos de Poder: Sanbo, Wrestling, Judo 2; Outros 3

Descrição: Um Back Breaker normal é um movimento imensamente poderoso no pro-wrestling por muitas razões. Por um lado, é doloroso, pode ser executado de várias maneiras e pode até terminar uma luta. Embora ao longo dos anos o pro-wrestling tenha evoluído e o Back Breaker também, a versão de desenvolvida por lutadores de grande força desse movimento devastador é mais punitiva e bárbara até hoje. Como o lutador segura seu oponente horizontalmente e continua a desferir Back Breaker após Back Breaker levantando seu oponente e levando sua coluna em seu joelho. Alguns fazem ainda mais, esmagando o adversário no chão e erguendo-o novamente para depois arremessa-lo novamente (esta variação é chamada de Repeating Powerbomb)

Sistema: Este é um Apresamento Sustentado e o lutador deve invadir o hexágono do oponente. O lutador causa dano todos os turnos por colidir seu oponente contra seu joelho ou o chão. A cada turno o lutador pode se mover Um em qualquer direção. O oponente termina o apresamento em Knockdown se sofrer dano (similar a Knee Basher).

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Um / Um

ROLLING CRADLE (Ingo Muller, Igor Lins e Felipe Vasconcellos)

Pré-requisitos: Apresamento 3, Esportes 2

Pontos de poder: Jiu-jitsu, Wrestling, Sanbo 2; Luta Livre Nativo Americana, Forças Especiais 3; Outros 4

Descrição: Essa manobra é bem conhecida por lutadores de Wrestling profissional. O lutador avança rente ao chão a agarra o adversário usando braços e pernas, travando-o de modo que sua cabeça e costas fiquem expostas a superfície. Então inicia um movimento de rolar circular, colidindo o corpo do adversário contra o chão e objetos próximos. King chama essa manobra de Death Cradle, Clark do Kof usa este golpe após um combo com Flying Tackle.

Sistema: Este apresamento é uma manobra de agachamento. Se causar dano causa Knockdown. O lutador se move para o hexágono do adversário, o apresa e então causa danos sucessivos a cada hex percorrido, até um limite de vezes igual a Esportes -1. Em caso de botch, a manobra é interrompida. Durante este movimento o lutador não pode cruzar hexágonos ocupados por outros lutadores, mas pode se esquivar de ataques como

Fireball de forma semelhante ao Drunken monkey roll. Lutador e Oponente terminam a manobra no mesmo Hexágono. Os danos não se combinam para efeito de atordoamento, a menos que a manobra faça parte de um combo dizzy. Ao término do movimento, o alvo que sofreu dano na manobra sofre um Knockdown se sofreu dano.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: -1

Movimento : Um / -1



SACRIFICE (Felipe Vasconcellos)

Pré-Requisitos: Apresamento 2, Esportes 2

Pontos de Poder: Judo, Wrestling 1; Jiu Jitsu 2; Outros 3

Descrição: Arremessos de sacrifício são quedas que envolvem o lutador utilizar seu próprio peso e “sacrificar” seu próprio equilíbrio para levar o oponente ao chão. Essa é uma categoria de quedas muito poderosas de Judô e Jiu-Jitsu (especialmente adequada para torneios esportivos), mas existem

também em formas de luta-livre tradicionais e profissionais.

Sistema: Caso o lutador escolha sofrer um Knockdown tão logo use uma manobra de arremesso (Throw, Backroll Throw, Hair Throw...) ou de derrubada (Suplex, Back Breaker, Pile Driver...) ele pode somar 2 ao dano total da manobra. Mesmo se a manobra falhar, o lutador ficará em Knockdown.

Ex: Kazu decide usar Backroll Throw contra seu oponente. Ele interrompe o oponente, entra em seu hexágono e declara a manobra e declara que usará Sacrifice em conjunto. Seu Backroll Throw fazia 10 de dano, mas, agora com Sacrifice, Backroll Throw faz 12 de dano e Kazu fica Knockdown.

Custo: Nenhum

Velocidade: ver descrição

Dano: ver descrição

Movimento: ver descrição

SLEEPER (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 3

Pontos de Poder: Lua, Jiu-Jitsu, Way of the Void 2, Sanbo, Forças Especiais, Ninjutsu, Wrestling 3; Sumô 4; Outros 5.

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

Sistema: Sleeper é um apresamento sustentado. A vítima de um Sleeper não pode falar. O dano de um Sleeper turno após turno é acumulado para efeitos de atordoar o oponente (Dizzy)

Custo: 1 Força de Vontade_(somente no 1º turno)

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: Um



SLAM THROW ou **SHOULDER SLAM** (apresamento)

Pré-requisitos: Apresamento 3, Throw

Pontos de Poder: Jiu Jitsu, Judo, Aikido, Tai Chi Chuan, Sumo 2, Outros 3

O lutador agarra seu oponente pelo pescoço ou camiseta, e, usando suas mãos, o arremessa violentamente para o chão sem permitir qualquer mudança de posição do adversário. É uma Manobra 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 à vítima cairá. A vítima do Slam Throw não pode usar Breakfall.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Um



SOMERSAULT SUPLEX (Felipe Vasconcellos)

Pré-Requisitos: Apresamento 2, Esportes 2, Jump, Suplex

Pontos de Poder: Wrestling, Sanbo 2; Outros 3

Descrição: Suplex é uma técnica de arremesso/queda que envolve levantar os oponentes e fazer uma ponte ou rolar para trás ou cair de costas derrubá-los com ombros ou cabeça no chão. O Somersault Suplex em vez de apenas fazer a ponte ou cair de costas, o lutador atacante

salta e usa seu impulso para enterrar o oponente no chão primeiro e depois aterrissar.

Sistema: É um apresamento. O lutador deve entrar no hexágono do oponente e, depois disso até a queda, tanto o lutador quanto o oponente são considerados alvos aéreos e podem evadir projéteis. Se causar dano no oponente causará Knockdown. Ao finalizar a manobra lutador e oponente em hexágonos adjacentes .

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Um

SPINNING LOTUS / RISING STORM CROW (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 3, Esportes 3, Throw, Jump

Pontos de Poder: Kung Fu 5

Descrição: Com um pequeno salto para frente, o lutador agarra qualquer membro significativo do oponente. Ainda no ar, e segurando no membro, ele desfere uma cambalhota por cima da vítima (parecido com Hair Throw). Ainda sem tocar no chão, o atacante arremessa o adversário de vez. Ele sofre dois tipos ferimentos: pela contorção nas costas e pelo arremesso propriamente dito. O Spinning Lotus (Tenrengé) é terrível de ser visto em ação.

Sistema: Para que esse Apresamento funcione, o atacante deve percorrer no mínimo 2 hexágonos antes de entrar no hexágono da vítima, este movimento é aéreo e pode evadir projéteis como Jump. O dano é rolado



duas vezes, e se combinam para atordoar. O primeiro dano é realizado com modificador -2 (Força + Apresamento - 2), e o segundo é rolado com Força +3 (Força + Apresamento +3). Caso falhe em causar dano no primeiro teste a manobra é encerrada. O alvo sofre um Knockdown se sofrer dano no segundo teste de dano e é arremessado na direção do movimento do atacante, a um número de hexágonos igual à até sua Força (e pode ser usado de forma semelhante a Throw para acertar outros oponentes). O lutador termina a manobra no hexágono original do oponente.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: -2 / +3

Movimento: +2 (mínimo de 2)

TAKEDOWN (Felipe Vasconcellos)

Pré-requisitos: Apresamento 2, Esportes 1

Pontos de poder: Jiu Jitsu, Wrestling, Sanbo, Luta Livre Nativo Americana Pankration, Judo, Lua, Forças Especiais 1, Outros 2

Descrição: Realizando um avanço veloz e próximo do solo, o lutador agarra os tornozelos e/ou joelhos do adversário para derrubá-lo e assim ganhando uma vantagem estratégica. Combinada com outros golpes, o Takedown pode ser o início

(ou meio) de uma sequência finalizadora. Muitos lutadores de Jiu-Jitsu chamam essa manobra de Baiana.

Sistema: É uma manobra de agachamento e evade de projéteis como Drunken Monkey Roll. É um apresamento. Se causar dano causa Knockdown. Lutador e oponente terminam a manobra no mesmo Hexágono.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: -1

Movimento: Um



THROW (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 1

Pontos de Poder: Todos os estilos 1.

Descrição: A maioria das artes marciais ensina técnicas para apresar e projetar oponentes. Estas técnicas envolvem usar os quadris, ombros e/ou os braços para desequilibrar o oponente e alavancá-lo para uma queda. Mestres conseguem projetar oponentes a mais de 6 metros pelo ar. Variações desta manobra incluem o Double Leg Takedown, onde a derrubada é realizada puxando o oponente pelas pernas, Hip Throw, onde o lutador derruba o adversário usando seu quadril como ponto de rotação da alavanca, Military Throw, onde o lutador levanta o oponente acima da cabeça com os braços antes de arremessá-lo ao chão.

Sistema: se a manobra for bem sucedida, o lutador poderá escolher o hexágono no qual seu oponente cairá após o Throw. Um lutador pode projetar um oponente a um número de hexágonos igual à sua Força. O oponente cai no hexágono designado e sofre um Knockdown. Os membros mais rápidos de times de torneios



bem sucedidos frequentemente projetam oponentes para seus colegas mais lentos e mais fortes, que então acabam com o infeliz com uma esmagadora Manobra Especial.

O dano de um Throw é na verdade infligido quando o oponente cai de encontro ao solo, parede, para-brisa do carro, outro lutador, etc. Se a vítima é jogada sobre outro lutador, o lutador atingido também sofre dano. Role o dano baseado no Vigor do personagem projetado, menos a Absorção total do personagem atingido (Vigor ou Vigor + Bloqueio).

Caso o lutador deseje usar o oponente como uma “arma de arremesso” enquanto o joga contra outro adversário, ele pode expender 1 ponto de Força de Vontade e adicionar Força ao dano no oponente acertado (essa lógica também é possível em Hair Throw e Back Roll Throw).

Exemplo: Ken tem Força 5, então pode projetar um oponente a até cinco hexágonos. Ele projeta Zangief em um hexágono onde Cammy está de pé. O Vigor de Zangief é 7 (ele é um cara grande!) e a Absorção total de Cammy é igual a seu Vigor 4 (teria sido maior se ela estivesse Bloqueando). Então o jogador de Ken rola 7-4=3 dados de dano para Cammy. Já o dano em Zangief será calculado normalmente (Força + Apresamento + modificador desta manobra). Caso Ken deseje-se poderia aumentar o dano da colisão de Zangief em Cammy para 12 (7+5) usando 1 de Força de Vontade.

Outra opção que se pode usar com Throw é arrastar ou carregar o oponente antes de jogá-lo longe. Essa variação é similar ao Fireman’s Carry Throw ou Military Press Throw. O lutador pode expender 1 ponto de Força de Vontade e caminhar com o alvo por Esportes -1 hexágonos antes de fazer o arremesso. Essa variação não tira a obrigação da manobra Throw de invadir ou estar no hexágono adversário com 1 de movimento fixo.

Custo: Nenhum (ver descrição)

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: Um

TORNADO THROW (revisado, www.sfrpg.com.br)

Pré-Requisitos: Apresamento 4, Esportes 2, Throw, Jump

Pontos de Poder: Judo 3, Aikido, Jiu Jitsu 4; Outros 5.

A técnica máxima do estilo do Judo! Segurando seu oponente com as duas mãos, Abel gira-os violentamente antes de arremessá-los para os céus. Como se não bastasse a queda iminente e o dano que sofreriam, o lutador salta em direção à sua vítima descendente para lhe ajudar a descer ainda mais rápido, agarrando suas vestes descendo sobre a vítima, de encontro ao solo e a provável inconsciência!

Sistema: Conforme acontece com todas as Manobras Especiais de Apresamento, o lutador deve se mover para o mesmo hexágono onde está o oponente. O lutador escolhe aterrissar seu oponente em qualquer hexágono adjacente, causando Knockdown além do dano.

Uma vez que o lutador tenha arremessado seu oponente no ar e saltado em sua direção, o Tornado Throw é considerado uma Manobra Aérea até que ambos aterrissem. Esta manobra pode ser usada para interromper e, possivelmente, se esquivar de um ataque de projéteis, assim como Jump.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +5

Movimento: Um

VICE GRIP (Felipe Vasconcellos)

Pré-Requisitos: Força 4, Apresamento 3

Pontos de Poder: Lua 2; Outros 3

Descrição: Lutadores que treinaram a ombros, braços e mãos até a exaustão ganham pegadas poderosas, similares a tornos mecânicos, que apenas a sua aplicação pode danificar braços e pernas dos oponentes.

Pulando para frente, o lutador agarra firmemente com ambas as mãos o braço do oponente. Hanayama, um lutador de força sobre-humana, consegue com o uso de esta técnica romper vasos sanguíneos de forma explosiva e danificar nervos dos braços de oponentes, os inutilizando por algum tempo. O dano infligido por essa manobra é razoável e é um modo efetivo de atrapalhar um oponente especialista em socos.

Sistema: durante os próximos turnos, o oponente que tiver seu braço deslocado desta forma sofre um redutor de -2 em Velocidade. Todos os socos e golpes de soco que utilizam este braço terão um redutor adicional de -2 no dano. Ele deve gastar um turno para cuidar do braço ferido, ou apenas usar chutes (mas ainda com o redutor de -2 na Velocidade) até ter tempo de reaver o controle braço. Enquanto o braço não for cuidado e o lutador reaver seu controle, ele recebe um redutor de -1 em testes de Força (como em apresamentos sustentados).



Custo: Nenhum.

Velocidade: -1

Dano: +3 (ver descrição)

Movimento: Um

WRIST LOCK (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 3

Pontos de Poder: Aikido, Jiu Jitsu, Tai Chi Chuan 1; Forças Especiais, Kabaddi 2; Outros 3.

Descrição: Um personagem que conheça essa manobra pode torcer o braço ou perna de um oponente e derruba-lo no chão para deixa-lo preso, tudo com a finalidade de imobilizar o oponente sem causar grandes danos (teoricamente).

Sistema: Este golpe é um Apresamento Sustentado (deve entrar no hexágono do adversário) e causa, além do dano normal, um Knockdown no primeiro turno (e que é mantido até a vítima se soltar ou ser solta).

Custo: Nenhum.

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: Um



ESPORTES

AIR SMASH (revisado)

Pré-Requisitos: Esportes 1, Jump

Pontos de Poder: Sumô, Luta-Livre Nativo Americana, Sanbo, Pankration, Wrestling 1; Outros 2.

Descrição: Esta manobra é popular entre lutadores grandes porque usa seu peso para esmagar um oponente na lona. O lutador salta bem acima da cabeça do oponente e então cai sobre ele. No México, o nome Tostada Press é dado à esta manobra. Uma variação é cair sentado sobre o oponente, dando ao Air Smash o apelido “Butt Crush”, “Leg Drop”, “Knee Drop” ou “Flying Peach”. Este ataque acerta oponentes Crouching (agachados).

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

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: -1



BREAKFALL (revisado)

Pré-requisitos: Esportes 1

Pontos de Poder: Jiu Jitsu, Judo, Aikido, Baraqaq, Tai Chi Chuan Capoeira, Wrestling, Pankration 1; Outros 2

Jiu Jitsu, Aikido, e uma série de outros estilos enfatizam as técnicas de arremesso. Antes de aprender a jogar, no entanto, o competidor deve primeiro aprender a ser lançado sem se machucar. Breakfall é normalmente executado como um rolamento, com o queixo colado no pescoço para se proteger contra ferimentos.

Sistema: Breakfall é uma técnica que se deve praticar até que ela se torne instintiva. Sempre que seu personagem leva danos decorrentes de impacto e queda (Knockdown), o lutador pode reduzir a quantidade de dano em um ponto de Saúde para cada sucesso em um **Teste de Esportes**.

Alternativamente, se dispender 1 ponto de Força de Vontade, o lutador pode reduzir a quantidade de dano em um ponto de Saúde para cada sucesso em um **Teste de Destreza + Esportes**. Mesmo que o dano seja reduzido a zero o lutador terá sido arremessado e terá sofrido Knockdown. Breakfall pode ser utilizado em quedas fora do contexto de combate.

(Nota: Breakfall não ajuda contra manobras que causem dano por Soco ou Chute, só ajuda contra manobras que originam o dano, tais como um Throw, Hair Throw, Backroll Throw, Choke Throw. Manobras como Suplex, Pile Driver, Back Breaker e similares não podem ter seus danos reduzidos com Breakfall.).

Custo: Nenhum ou 1 Força de Vontade

Velocidade: ver descrição

Dano: ver descrição

Movimento: ver descrição



COACKROACH DASH TACKLE (Felipe Vasconcellos)

Pré-Requisitos: Esportes 4, Tackle

Pontos de Poder: Qualquer estilo 4

Descrição: Baki usou essa manobra de colisão total de forma quase instintiva, mas depois analisou e entendeu seus princípios e aperfeiçoando-a. Ao observar insetos, e em especial baratas, Baki percebe que seu interior é um líquido viscoso e que são capazes de acelerar instantaneamente até velocidades incríveis. Ele então usa um estado de relaxamento máximo seguido de uma explosão muscular súbita e

coordenada do corpo inteiro para acelerar e colidir contra oponentes derrubando-os. A técnica usa princípios semelhantes de Flying Tackle e Flying Head Butt, porém sua execução é rente ao chão.

Sistema: O Lutador deve se mover em linha reta no mapa hexagonal e parar no primeiro hexágono ocupado por um alvo, que pode ser um personagem ou qualquer objeto de tamanho considerável. É manobra agachada (Crouching). Se causar dano o oponente sofre um queda (Knockdown). Caso o oponente esteja bloqueando, lutador e oponente se deslocam 1 hexágono (como em Knockback) na mesma linha reta do movimento do lutador.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +4

Movimento: +2

DISPLACEMENT (revisado)

Pré-Requisitos: Esportes 2, Soco 2

Pontos de Poder: Savate 1, Ninjutsu Espanhol, Aikido, Wu Shu 2, Outros 3.

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

Sistema: Essa manobra só é completamente com sucesso se o lutador tiver Movimento o bastante para iniciar um contra-ataque e mais rápido que seu adversário. Quando o oponente começar seu ataque, o lutador deve ter uma Velocidade maior para interromper o ataque; de outra forma o Displacement será pouco efetivo. O lutador executando o Displacement pode então se movimentar na direção do oponente se movimentando totalmente para a esquerda ou direita dele. Uma vez que o movimento do oponente está completo, o lutador “deslocado” pode se mover para trás e contra-atacar se o lutador tiver algum Movimento ainda. 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 do Lutador é usada para determinar o Dano.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +2

Dano: +0

Movimento: +1

ESQUIVES (revisado)

Pré-Requisitos: Esportes 2

Pontos de Poder: Todos os Estilos 1

Descrição: Uma técnica de evasão muito similar a certos movimentos de Aikido e de Esgrima. O lutador simplesmente dá um passo para o lado para fora do ataque, Salvando seu corpo da linha de ataque. A sobrevivência no Savate, assim como no Aikido e na Capoeira, depende da possibilidade de se evitar o ataque do adversário.

Sistema: 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 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: Nenhum

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: Dois

FLYING HEEL STOMP (revisado)

Pré-Requisitos: Esportes 3, Chute 2, Jump

Pontos de Poder: Ninjitsu Espanhol, Ler Drit, Wu Shu, Pankration 3; Outros 4.

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

Sistema: o lutador pode interromper seu próprio movimento com um rolamento de dano e então terminar seu Movimento permitido após ter feito o dano. Por exemplo, Chun Li, com uma Técnica de Esportes 6, tem um Movimento de 8 hexágonos quando usa o Flying Heel Stomp e pode parar em qualquer ponto do seu movimento para atacar um oponente. Ela decide saltar três hexágonos, pisotear Sagat e, então, terminar seu movimento a cinco hexágonos de distância. A única limitação é que o salto deve ser em linha reta do começo ao fim. Este ataque acerta oponentes Crouching (agachados). Flying Heel Stomp é uma Manobra Aérea e pode ser usado como o Jump, para interromper e se esquivar de ataques com projéteis (assim como dar ao pretense atacante uma senhora dor de cabeça).



Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +1

Movimento: +2

STUNTSMAN (Punho do Guerreiro 29)

Pré-requisitos: Esportes 1

Pontos de Poder: Qualquer estilo 1

Realizar uma improvisação ou feito no meio da luta pode ser algo complicado, e apenas os lutadores mais oportunistas ou criativos tomam total proveito da improvisação. Você não apenas é um deles como pode muito bem viver disso.

Sistema: Se a Stunt (Carta de Efeito) que fizer vier a realizar dano, adicione +1 dado a parada de dano (ou +1 se o dano for automático). Se o Stunt melhorar sua movimentação, adicione +1 no movimento. Quando realizar um Stunt, use as estatísticas abaixo:

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: nenhum ou +1

Movimento: +0 ou +1

TACKLE / BODY BLOCK (Felipe Vasconcellos)

Pré-requisitos: Esportes 2

Pontos de poder: Luta Livre Nativo Americana, Sumo, Wrestling 1; Outros 2

Descrição: A manobra consiste em um lutador colidir no adversário com um ombro depois de uma curta corrida, mantendo um braço para baixo ao lado no peito ou abdômen de um oponente. Uma pequena variação chamada de bloqueio de corpo consiste em um oponente correr para o adversário e engolfa-lo com os braços abertos e impactando-o com todo o corpo.



Sistema: O Lutador deve se mover em linha reta no mapa hexagonal e parar no primeiro hexágono ocupado por um alvo, que pode ser um personagem ou qualquer objeto de tamanho considerável. Se o ataque causar dano causa um empurrão no adversário (Knockback) de 1 Hexágono em qualquer direção.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: +1



GROUND FIGHTING / FERAL FIGHTING (revisado)

Pré-Requisitos: Esportes 3

Pontos de Poder: Silat, Pankration, Forças Especiais 2; Sanbo, Wrestling, Luta Livre Nativo Americana, Judo, Jiu Jitsu 3; Outros 5.

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. Lutadores 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. Alguns poucos lutadores com estilos baseados em movimentos animais (como o Silat) ou com próprios instintos ferais (como Pickle) lutam em posturas muito próximas ao chão, quase como felinos em posição de bote.

Sistema: Essa manobra não exige uma Carta de Combate. Em vez disso, o jogador simplesmente avisa da manobra quando o personagem cai, ou tenha sido lançado de bruços. O Lutador não tem

que se levantar para continuar lutando (o Lutador sofre com o choque da velocidade quando decidir se levantar). Igualmente, ele continuará combatendo no solo, utilizando qualquer Manobra Básica ou Especial que não exija salto ou +1 de movimento. Para todos os efeitos ele é considerado agachado (Crouching). Lidar com esta situação requer algumas ideias criativas e observação contextual sobre o que pode ou não ser realizado. Por exemplo, um Double Dread Kick ou Dragon Punch seriam impossíveis, enquanto um Slide Kick curto ainda poderia ser realizado (assim como Dhalsim faz) ou mesmo um Suplex.

Indivíduos que combatem apenas em pé têm suas próprias desvantagens. Desabituaado por lutar contra alguém no chão, eles serão capazes de utilizar apenas ataques para baixo (Crouching ou que acertem Crouching), caso contrário, qualquer outro ataque físico será penalizado em -2 Dano e -2 Velocidade.

Lutadores que não têm esta manobra podem tentar lutar no solo, mas o farão com penalidades de Velocidade -3 e Dano -3 aos seus próprios ataques (mesmo aqueles Crouching).

Custo: 1 Força de Vontade e dura enquanto escolher não se levantar.

Velocidade: Ver descrição

Dano: Ver descrição

Movimento: Ver descrição

FOCO

BATTLE CHESS / SHIN GO (Felipe Vasconcellos)

Pré-requisitos: Foco 3, Estilos 3, Inteligência 3

Pontos de Poder: Kabaddi, Jiu-Jitsu 2, Outros 3

Descrição: Combates face-a-face são batalhas de corpo, alma e mente. E toda batalha que se quer vencer deve ser estudada, planejada, desenvolvida e adaptada, com as melhores informações, saberes, estratégias e táticas. Uma partida de Xadrez ou Go entre gladiadores, essa é a perspectiva dos lutadores que desenvolveram essa técnica. Pense a frente de seu oponente, pense como ele, pense como ele reagiria, pense e vença. “Todos podem ver as táticas de minhas conquistas, mas ninguém consegue discernir a estratégia que gerou as vitórias” - **Sun Tzu**.



Sistema: Nos intervalos entre o final de um torneio e o início de outro, ambos os lutadores realizam teste de Ação Resistida e Acumulativa (similar, mas não igual a manter/soltar um apresamento sustentado) rolando suas **Inteligências** (dificuldade 6). Quando, e se, o lutador que possui Battle Chess acumular mais sucessos que o **Raciocínio** do oponente ele terá acesso a um bônus (+1 em velocidade ou dano ou movimento) em manobras, similar a **Acompanhamento Musical** (Musical Accompaniment), **até o fim do combate**.

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

CAMOUFLAGE / SHROUDED MOON (Revisada)

Pré-requisitos: Foco 2, Esportes 2, Furtividade 3

Pontos de Poder: Ninjutsu 2; Way of the Void 3; Forças Especiais 4; Outros 5

Descrição: Esse poder permite ao lutador se misturar ao ambiente, se misturando a fumaça, névoa, nevoeiro ou sombras, escondendo-se atrás de árvores, cantos de parede, móveis ou outros obstáculos para visão, ou mesmo de um troque que crie uma distração inicial do adversário. Ninjas usam bombas de fumaça e luz, tropas especiais militares se camuflam com o cenário.



Sistema: Essa é uma manobra baseada em Foco. O oponente deve fazer um teste

resistido para ver o lutador. O oponente rola **Percepção + Luta às Cegas contra Destreza + Furtividade** do lutador pra poder detectá-lo. Se o lutador não for detectado, não poderá ser interrompido, e só poderá ser declarado alvo se estiver no hexágono do oponente ou adjacente a este. O Oponente pode mandar um ataque às cegas em um hexágono aleatório; se ele escolher o hexágono errado, ele terá em sua próxima ação um modificador de -1 em Velocidade. O Lutador pode se mover até o total do movimento da manobra sem que

seja visto, apenas reaparecendo na sua ação no próximo turno. Se o lutador continuar invisível, sua ação no próximo turno terá +1 em Velocidade.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0

Dano: Veja descrição acima

Movimento: -1

CHI PUSH (Revisado)

Pré-Requisitos: Foco 4; Chi Kun Healing

Pontos de Poder: Tai Chi Chuan, Kung Fu 4; Baraqah, Kabaddi, Lua Luta Livre Nativo Americana, Silat, Ler Drit 5.

Descrição: Os mestres do Chi Kung são capazes de utilizar seu Chi para quebrar uma rocha com um toque suave ou mesmo um gesto distante. Como Chi Kung Healing, o Chi Kung Push em vez de curar, é utilizado para derrubar ou destruir o alvo. Apesar dos ensinamentos para curar utilizando Chi, lutadores paranormais com poderes telecinéticos como M. Bison e Dhalsim conseguem golpear alvos com seus impulsos mentais, produzindo efeito semelhante ao Chi Kung Push, mas chamado de Psycho Push.

Sistema: Os danos causados por esta manobra são calculados com Inteligência + Foco + 3 e o alcance é de 2 hexágonos (hexágono adjacente e mais um) e empurra (Knockback) o oponente em 1 hexágono se causar dano. A manobra permite causar + 2 por cada ponto extra de Chi, ampliar o alcance da manobra em 2 hexágonos por cada ponto extra de Chi, adicionar +1 de absorção durante aquele turno por cada ponto extra de Chi, e permite empurrar 1 hexágono por cada ponto extra de Chi. O lutador deve escolher o que fazer com os seus gastos extras de Chi: dano da manobra, alcance, absorção e Knockback.

Chi Push não tem nenhum efeito em alguém usando a manobra San He.

Custo: 2 Chi + 1 Chi para cada efeito adicional (Veja descrição acima)

Velocidade: -2

Dano: Inteligência + Foco + 3 + Especial (Veja descrição acima)

Movimento: nenhum

DEMON BODY / NEAR-DEATH CLARITY / HIDDEN POWER (foco)

Pré-requisitos: Foco 3 + Mistérios 4 (para Chi) ou Foco 3 + Medicina 4 (para Saúde) ou Foco 3 + Sensei / Herança 4 (para Força de Vontade)

Pontos de Poder: Outros 5

Descrição: Uma técnica custosa porém de indiscutível poder. Recebe muitos nomes, pois diferentes estilos e pessoas desenvolveram essa habilidade. Para



alguns é a capacidade de remover conscientemente os limites do cérebro sobre a produção de força muscular; para outros é a ampliação da atividade cardíaca e pulmonar possibilitando maior gasto e liberação de energia celular para músculos e cérebro; e há ainda aqueles que se autocondicionam a agir sem limitações quanto a segurança pessoal. Não importa a origem ou o método, o lutador deve possuir a constituição física, mental e espiritual necessárias para lidar com o esforço desenfreado do corpo e suas consequências.

Sistema: O Lutador ativa essa manobra entre o fim de turno e o começo de outro turno; fazendo essa ativação ser conhecida por todos que observam (em geral ela é visível pela mudança da cor da pele para um vermelho sanguíneo, aumento do tônus ou volume muscular, íris aberta ao máximo que faz com que os olhos pareçam negros e um comportamento hiperviolento). O usuário desta manobra passa a ganhar +1

em Velocidade, Dano e Movimento para todas as Manobras. O Lutador passa a atacar o Adversário até derruba-lo e pode vir a atacar outros após fazê-lo (a cada turno o lutador perde 1 ponto de honra temporário). Diferente do Frenesi dos Híbridos Animais, o lutador pode usar manobras especiais, mas ainda não pode usar seus combos. Enquanto sob efeito o lutador começa a gastar 1 Chi ou Força de Vontade ou Saúde por turno (escolhido na compra da manobra). A saúde utilizada aqui equivale a Dano Agravado.

Para encerrar o lutador deve fazer um teste de Focus com dificuldade igual a 4+ número de rounds que a mantém ativada (Max. dificuldade 9).

Custo: 1 Chi ou 1 de Força de Vontade para ativação e mais durante seu uso.

Velocidade: Não aplicável

Dano: Não aplicável

Movimento: Não aplicável

ENDORPHIN RUSH (Felipe Vasconcellos)

Pré-Requisitos: Foco 3

Pontos de Poder: Qualquer estilo 3

Descrição: Essa técnica é a habilidade especial para aumentar os níveis de endorfina visando ampliar a durabilidade física e a resistência à dor. O lutador pode ativar conscientemente a produção de endorfina dentro de seus corpos para inibir a transmissão de sinais de dor e a sua interpretação no cérebro. O desenvolvimento dessa habilidade é doloroso, talvez temerária, pois o praticante deve colocar-se em situações de sofrimento físico contínuo e pontualmente insuportável.

Certas pessoas parecem ter uma facilidade natural para isso devido à predisposição genética e/ou psicológica. Para Shiba Chiharu, líder de gangue de motoqueiros, parece ser natural em usar a habilidade de Endorphin Rush. Mesmo após ter tido um braço quebrado ou atropelado por uma moto ele continuou a lutar. Shiba comenta que "sente sua força aumentando" e continua a lutar

Sistema: Endorphin Rush funciona de forma similar a Toughskin (no sentido que é ativado na início do turno antes das velocidades declaradas) porem com efeitos totalmente diferentes. Endorphin Rush tem 2 efeitos. (1) A manobra possibilita que o lutador ignore penalidades oriundas de manobras como Dislocate Limb, Wounded Knee e similares. O custo em Chi de Endorphin Rush deve ser usado a cada turno para ignorar as penalidades caso estas durem mais de um turno. Cabe incluir que Endorphin Rush permite o lutador ignore os efeitos negativos, mas não o permite automaticamente recolocar o braço no lugar no caso de Dislocate Limb. Ex. Chiharu Shiba foi atingido por Wounded Knee por um motoqueiro adversário. Ele decide que não irá sofrer dos efeitos negativos do chute e usará 2 pontos de Chi (1 de Chi por turno dos efeitos de Wounded Knee) para ignorar os efeitos debilitantes. (2) Caso o lutador não esteja sob efeito de penalidades oriundas de manobras, o seu limiar de dor e resistência é ampliado e o dano necessário para deixá-lo atordoado (Dizzy) sobe em 1 (de Vigor +1 para Vigor +2). Ex: Somchai, um lutador de Muay Thai birmanês, usa Endorphin Rush para aumentar sua resistência a Dizzy. Ele Possui Vigor 4, e usando Endorphin Rush sua resistência a Dizzy é igual a 5, tendo que receber 6 ou mais de dano para poder ser atordoado.

Custo: 1 Chi por turno

Velocidade: Não aplicável

Dano: Não aplicável

Movimento: Não aplicável

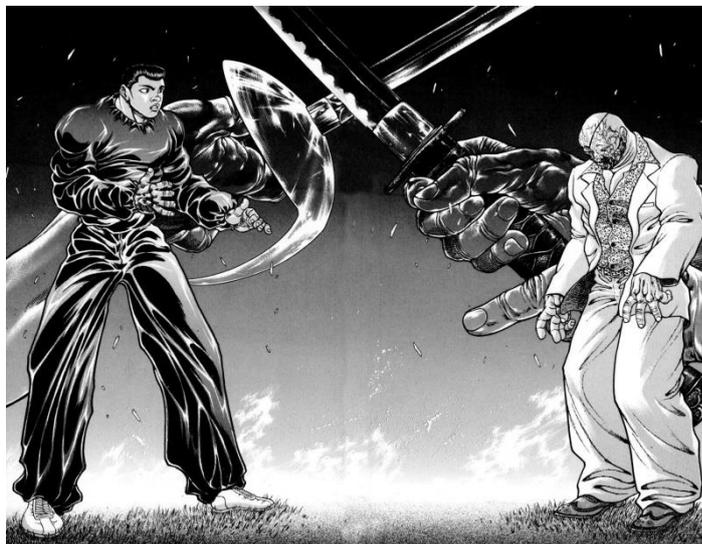


HIGHER ANALYSIS / FALLEN DEMON (Foco)

Pré-requisitos: Foco 3, Prontidão 4, Percepção 3

Pontos de Poder: Forças Especiais, Kung Fu, Ler Drit, Muay Thay 2, Outros 4

Embates de velocidade e sagacidade podem significar vitória ou derrota em um combate. Lutadores devem treinar seus sentidos e reflexos para aproveitar brechas nos adversários e defender falhas em si. A técnica do Demônio Caído (Fallen Demon), como é conhecida em alguns estilos mais obscuros, ou Análise Superior (Higher Analysis) como é normalmente chamada é a resposta para



algumas destas disputas de rapidez e reflexo. A técnica se baseia em abrir a consciência para uma descarga de informação sensorial sem quase qualquer filtro cognitivo típico, literalmente inundando a mente de informação sobre o oponente, o ambiente, observadores, luzes, sons, cheiros, calor e si próprio. A sensação descrita pelos usuários da técnica é que o mundo parece a correr em câmera lenta, mais iluminado e vibrante. Como tudo na vida, ela vem com um custo. Essa sobrecarga de informação pode causar danos neurológicos causando desde cansaço (curto prazo), delírios (médio prazo), alucinações (longo prazo).

Sistema: Em lutas o lutador pode usar um ponto de Força de Vontade para vencer **Empates de Velocidade** das manobras. Caso ambos usem esse recurso, a determinação do mais veloz seguirá o curso normal (Manobra > Raciocínio > Percepção > 1 Dado). Fora de Combate essa técnica permite que o personagem “absorva” mais informação em testes de **Percepção** e, caso use um ponto de Força de Vontade, ele ganha dados igual seu **nível de Foco** como bônus. O efeito colateral dessa manobra deve ser conversado e trabalhado com o Narrador, sendo sugerido que o personagem usuário do Higher Analysis comece a demonstrar distúrbios comportamentais (paranoia, delírios de perseguição, alucinações) e mesmo testes para agir de modo psicótico e/ou esquizoide.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -

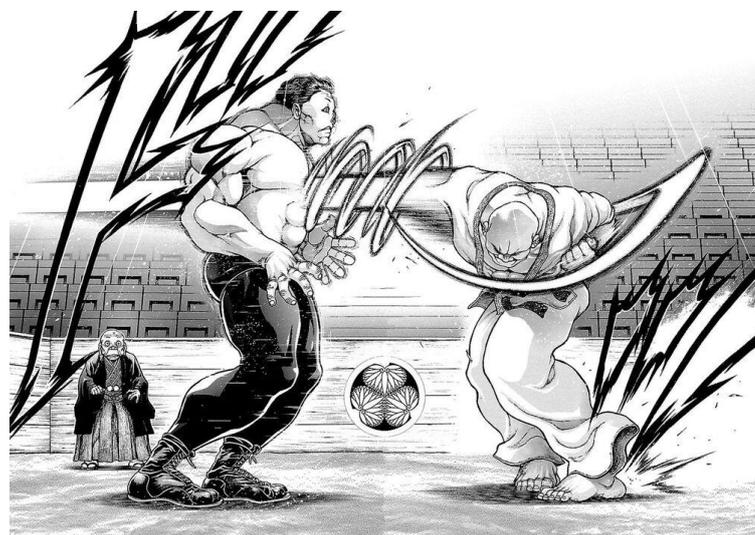
Dano: -

Movimento: -

KIAI BURST / ADRENALIN RUSH (Potence, Revisado, Punho do Guerreiro 5)

Pré-requisitos: Foco 2

Pontos de Poder: Karate 2, Outros 4



Descrição: A “Explosão” funciona fazendo mais energia correr pelo corpo de forma súbita e permite os músculos exercerem mais força seja para controlar apresamentos, seja para destruir os oponentes como se partem galhos velhos. Invocando esse poder, o lutador desenvolve uma força incrível após se concentrar. Certas artes marciais associam um potente grito de Kiai com liberação desta energia extra para os músculos. Alguns lutadores atribuem essa força momentânea a um fluxo intenso e instantâneo de adrenalina, e que esse tipo de fluxo pode ser controlado conscientemente.

Sistema: Ao utilizar a manobra, o personagem gasta 1 Chi e só pode se mover enquanto se concentra. No turno seguinte, ele pode escolher ganhar um bônus de +2 elevar o Dano de algum golpe físico OU +2 de Força dados em quaisquer testes relacionados, inclusive para manter ou sair de apresamentos. Os efeitos não são cumulativos; o personagem deve escolher qual deles ativará. Adicionalmente, pode-se gastar 2 Força de Vontade na execução da manobra para ativar os dois efeitos no próximo turno. Para invocar o poder para o dano, é sempre preciso um turno de concentração, mas é possível ativar a modalidade de força de forma reativa para resistir/livrar-se de um Apresamento sustentado. Caso usado para ampliar o dano em uma manobra de múltiplos acertos ou acertos consecutivos, o bônus de +4 será aplicado no primeiro rolamento de dano apenas.

Ex 1: Kaoru Shinsei, lutadora de Karate, ativa seu *Kiai Burst* no turno 1 para causar +2 de dano no turno 2 com seu Roundhouse. Ela preparou seu mais potente chute com a força máxima de seu *Kiai Burst* para destruir uma maciça porta de madeira.

Ex 2: Singh Gandum, praticante de Kabaddi, (Força 3) foi apresado por um adversário. Sabendo que seu adversário (Força 4) é mais forte que ele, Gandum ativa *Kiai Burst* para rolar 5 dados contra os 4 dados do adversário no teste de Apresamento Sustentado.

Ex 3: Lars Nilsson, kickboxer sueco, ativa *Adrenalin Rush* com 2 de Chi no turno 1 para encaixar um massivo Knee Basher com +2 de dano e +2 de Força para manter o Apresamento Sustentado no turno 2.

Custo: 1 Chi por efeito (veja descrição acima)

Velocidade: +1 (veja descrição acima)

Dano: Veja descrição acima

Movimento: - 1 (veja descrição acima)

INSTANT REGENERATION / INSTANT RECOVERY (Punho do Guerreiro especial 4)

Pré-requisitos: Foco 5, Regeneration

Pontos de Poder: Baraqah, Kabaddi 3; Aikido, Kung Fu, Ler Drit, Luta Livre Nativo Americana 4; Outros 5

Descrição: Enquanto alguns guerreiros tem a capacidade de, conscientemente, fazer seu Chi fluir por suas feridas, curando-as quase instantaneamente, outros guerreiros ainda mais elevados são capazes de fazê-lo de forma inconsciente. Tais guerreiros eram tidos como lendas, guerreiros imortais do passado, pois não importa quão mortal fosse o golpe, eles sempre se levantavam para lutar novamente.

Sistema: Instant Regeneration é uma manobra passiva. Ela acontece instantaneamente quando a Saúde do Lutador chega à zero ou menos (Dano Agravado). Quando isso acontece, automaticamente o Lutador deve gastar 2 pontos de Chi temporários, então recuperará um total de Saúde igual aos sucessos num teste de Foco. O lutador levantará podendo lutar normalmente no turno seguinte após cair inconsciente (trate como se tivesse se recuperando de um Knockdown). Caso não tenha Chi suficiente, a manobra não funcionará. Eventuais pontos de Dano Agravado não serão curados, mas ao menos o lutador terá alguns pontos de Saúde para lutar – ou para fugir, se for esperto. Se ele voltar a ser nocauteado, poderá sofrer novos agravados e despertar novamente, num processo que pode levar o lutador a se machucar bastante.

Custo: 2 Chi

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

IRON BODY (Punho do Guerreiro 10, revisado)

Pré-Requisitos: Foco 3, Força 4, Toughskin

Pontos de Poder: Muay Thai, Wrestling, Sanbo, Sumô, Judo, Jiu-Jitsu 2; Outros 3

Descrição: Alguns lutadores canalizam seu chi em proteção às suas peles concentrando-os nas pernas, enraizando-se de modo a evitar serem derrubados enquanto atacam.

Sistema: Funciona de forma similar ao Toughskin, adicionando +2 em Absorção ao longo do turno. Contudo, o personagem é mais resistente a quedas: ele só sofrerá Knockdown por manobras que causem 2 pontos de dano ou mais, permanecendo de pé se receber apenas um ponto de dano de um ataque.

Custo: 1 Chi

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

PSYCHOKINETIC CHANNELING / OFFENSIVE XAO LEE (revisado)

Pré-Requisitos: Foco 3

Pontos de Poder: Ler Drit 3; Aikido, Baraqah, Silat, Kung Fu 4; Outros 5.

Descrição: Através do controle de suas energias místicas, o Lutador pode canalizar o potencial de sua mente para aumentar o poder de seus ataques. Energia psíquicas azuis / purpuras / vermelhas / amarelas envolvem seus punhos ou pés, fazendo com que uma imensa energia Chi seja liberada durante o impacto de um soco ou chute. Atualmente, M. Bison tem ensinado a alguns



agentes promissores esta técnica fantástica do Ler Drit. Apesar de acreditar ter criado esta técnica, Bison imagina que, sob certas circunstâncias, outros mestres já podiam a canalizar suas forças dessa forma e produzir efeitos semelhantes.

Kaku Kaioh domina com maestria essa técnica. Através de uma forma definitiva de hipostenia Kaku Kaioh pode desencadear um soco/chute que vem do relaxamento extremo, conhecida como Xao Lee Ofensiva. Ela permite que uma pessoa coloque todo o peso do corpo em seus golpes. Com esta técnica, mesmo um soco de uma pessoa fraca pode se tornar incrivelmente poderoso.

Sistema: Essa Manobra pode ser jogada com qualquer soco ou chute básico, a única diferença é que se gasta 1 Chi e se soma +2 ao Dano do ataque.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0 (ver descrição)

Dano: +2 (ver descrição)

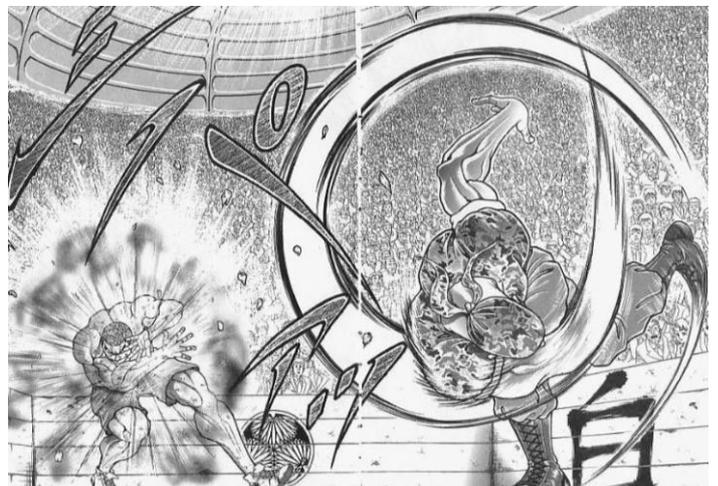
Movimento: +0 (ver descrição)

RAW BULLET (Felipe Vasconcellos)

Pré-Requisitos: Foco 2, Força 4

Pontos de Poder: Forças Especiais 3, Outros 4

Descrição: Combates são disputas de vida ou morte em certos momentos, mas para alguns lutadores toda luta é um momento limítrofe de sobrevivência. Estes desenvolvem as mais inusitadas e extremas formas de ataque e defesa, incluindo usar projeteis improvisados. Gaia desenvolveu um novo tipo de "bala" que consiste em pegar a areia, pedras, pregos, dentes e o mais puder no ringue e usá-los como munição. Arremessando-os em altíssima velocidade esse voleio de projéteis pode machucar e até atordoar momentaneamente os adversários.



Sistema: O dano da manobra é calculado usando força e não Inteligência. Manobra de projétil que pode ser evadido normalmente. O alcance é igual a Força. Esse ataque resulta em dano real e cicatrizes.

O lutador que usar esse recurso perde um (-1) ponto temporário de Honra.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

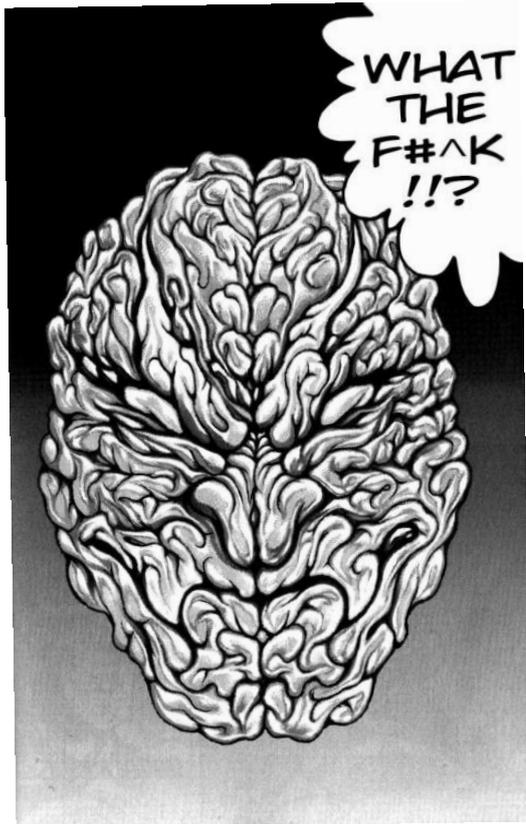
Dano: +0 (Força + Foco)

Movimento: -2

RECORD (Punho do Guerreiro 25)

Pré-requisitos: Foco 4, Inteligência 4

Pontos de Poder: Kabaddi 4; Outros 5



Descrição: Quem controla o Record tem o grande poder de gravar todos os golpes de uma pessoa simplesmente vendo essa pessoa executar cada movimento.

Sistema: Quem usar o Record deve fazer um teste de **Inteligência + Foco** (ou Inteligência + Cibernético, caso aprenda a manobra usando o Antecedente), devendo obter 3 sucessos no teste para conseguir gravar o golpe logo após vê-lo sendo executado de forma completa (se for um ataque, por exemplo, com a rolagem de dano em algum oponente). A dificuldade do teste pode variar dependendo de quantas vezes o oponente foi visto ou mesmo se foi estudado. A vítima pode ser o próprio lutador que utiliza o Record. A manobra é gravada apenas durante uma Cena, sendo esquecida posteriormente. Se o lutador não tiver os pré-requisitos para executá-la, ele não conseguirá realizar o Record. A Carta de Combate do Record pode ser jogada sozinha ou junto com alguma Manobra de Bloqueio.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +4

Dano: Nenhum

Movimento: - 1

TACHIAI (Felipe Vasconcellos)

Pré-Requisitos: Foco 2, Esportes 2,

Pontos de Poder: Sumo 2; Outros 4

Descrição: Tachiai ou Tachi-Ai, Postura de Encontro, é a carga inicial entre dois lutadores de sumô no princípio de uma luta. O Rikishi usa o impulso de suas poderosas pernas, músculos abdominais e dos braços para forçar seu peso contra o oponente e então empurra-lo para trás e fora do ringue. Vários Sumotori usam a essência dessa técnica para conferir a golpes com a parte superior do corpo ou de corpo inteiro potência suficiente para empurrar oponentes.

Sistema: O jogador pode usar a Carta de Combate

Tachiai junto com qualquer Soco Básico ou Manobra Especial de Esportes (como Flying Head Butt e Jumping Shoulder Butt) por um turno de combate ao curso de 1 Chi (sendo declarado no início do turno,



similar a Toughskin). Um Oponente acertado por uma manobra modificada por Tachiai deve fazer um teste resistido de força contra o Lutador ou ser jogado um hexágono para trás (Knockback). O Lutador usando Tachiai quando atingido por uma manobra faça com que ele seja jogado para trás (Knockback) pode tentar impedir esse efeito com um teste resistido de força.

Custo: 1 Chi

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

TERRIFYING PRESENCE (Punho do Guerreiro 16 - revisada)

Pré-requisitos: Foco 3, Mistérios 3

Pontos de Poder: Ler Drit, Kabaddi 2; Outros 3

Descrição: O usuário reúne suas forças místicas e conhecimentos do oculto para elevar sua presença na mente do inimigo, aterrorizando-o completamente e fazendo-o ter dificuldade para lutar pelos próximos momentos.

Sistema: Terrifying Presence tem alcance igual a foco do personagem. O usuário emite sua energia diretamente na mente do alvo com um teste resistido de Carisma + Foco contra Inteligência + Foco do alvo. Se a vítima for bem-sucedida no teste, ela consegue ver através da manobra e nada acontece. Se o usuário for bem-sucedido, duas coisas podem acontecer: Se a vítima ainda não tiver atacado esse turno, ela ficará completamente estática, assombrada pela presença de tão poderoso inimigo, e perderá qualquer movimento ou ataque que ainda lhe reste. Além disso, a vítima terá um redutor de velocidade de -1 para cada sucesso extra no teste de Carisma + Foco por um número de turnos igual a Foco -2. Caso a vítima já tenha agido nesse turno, no turno seguinte ela será considerada estonteada (Dizzy), assombrada pela presença de tão poderoso inimigo. Além disso, a vítima terá um redutor de velocidade de -1 para cada sucesso extra no teste de Carisma + Foco por um número de turnos igual a Foco -2. A manobra não causa nenhum dano real.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +1

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Nenhum

WATER BULLET / AIR BULLET (Felipe Vasconcellos)

Pré-Requisitos: Foco 3, Luta as Cegas 2

Pontos de Poder: Forças Especiais 2, Qualquer estilo 3

Descrição: Inicialmente o usuário respira fundo a ponto de sua parte superior do corpo inflar para então expelir todo o ar inalado, sendo comprimido e estreitado com a mão, formando uma espécie de “bala”. Como ainda é apenas ar, a bala não pode causar quase nenhum dano real, mas se atingir o olho de um oponente, ele ficará temporariamente cego. Uma variação dessa manobra consiste em pegar uma pequena quantidade de água na palma da mão e



velozmente acelera-la com um forte arremesso e jogá-la no rosto de seu oponente para cegá-lo. O Lutador pode então aproveitar a oportunidade para atacar o adversário enquanto são pegos de surpresa e cegos.

Sistema: Manobra de projétil que pode ser evadido normalmente. O alcance é igual a Foco. Esse ataque resulta em nenhum dano real, mas após ter sido atingido com sucesso (caso não tenha agido) e próximo turno, o oponente está cego. O lutador que usar esse recurso perde um (-1) ponto temporário de Honra.

Cegueira/Escurecimento - O oponente deve fazer um teste resistido para ver o lutador. O oponente rola **Percepção + Luta às Cegas** contra **Destreza + Furtividade** do lutador para perceber sua presença (distância e direção). Se o lutador não for descoberto, não poderá ser interrompido e nem designado como alvo. O oponente pode mandar um ataque às cegas em um hexágono aleatório; se ele escolher o hexágono errado, ele terá em sua próxima ação um modificador de -2 em Velocidade.

Caso o oponente vença o teste, cada sucesso garante informações extras:

0 sucesso – O lutador está atordoado (Dizzy)

1 sucesso – Não pode interromper o lutador, mas pode atacar o lutador se estiver no hexágono adjacente ou no mesmo hexágono;

2 sucessos – Pode interromper o lutador e sabe distância e direção do lutador até sua Percepção em hexágonos (pode designá-lo como alvo nesta distância);

3+ sucessos – Pode interromper e sabe com precisão em qual hexágono o lutador está até sua Percepção + Prontidão em hexágonos (pode designá-lo como alvo nesta distância).

Custo: 1 Chi

Velocidade: +2

Dano: +0 (não causa dano efetivo, veja descrição acima)

Movimento: Nenhum

MANOBRAS DE DUELISTAS

SHIBARIJUTSU / WEAPON ENTANGLE (arma)

Pré-requisitos: Técnica com Arma 4

Pontos de Poder: Corrente/Chicote, Cordas 3

Descrição: Muitos lutadores possuem maneiras únicas de capturar e imobilizar seus oponentes. Alguns usam correntes outros usam cordas, mas ambas as armas permitem que o oponente seja capturado a curta distancia.

Sistema: O lutador pode usar o Entangle em qualquer vítima dentro de um número de hexágonos igual ao alcance de sua arma (geralmente 2 hexágonos de distância para armas de corrente ou corda). Esta manobra pode ser evitada como um ataque de projétil por movimentos evasivos como o Jump. O Lutador ataca com sua Força + Técnica da Arma +2, porem não causa dano real. Caso o lutador tenha sucesso a vítima está presa e imobilizada no lugar. A vítima pode tentar se

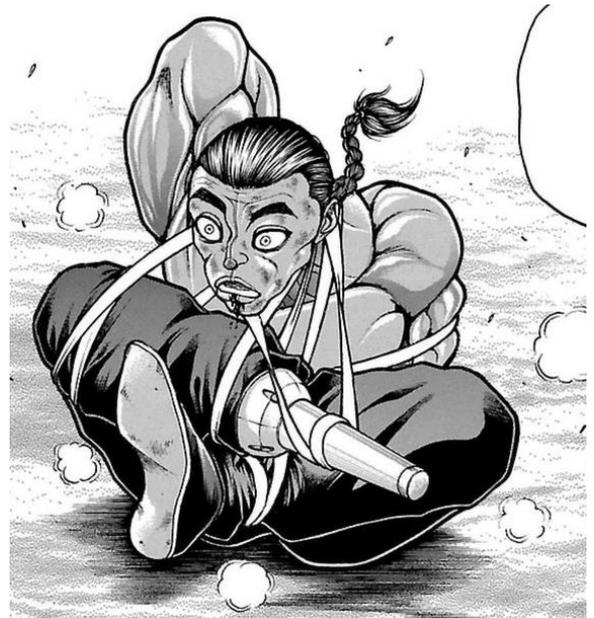
libertar em um teste estendido de ação de Força ao final de cada turno. A vítima deve acumular 4 sucessos para se libertar. Se a vítima for atingida por qualquer manobra enquanto imobilizada a imobilização termina. Enquanto a vítima estiver imobilizada, o lutador não pode usar sua arma. Ele pode continuar segurando a arma, mas se o fizer, ele deve permanecer no lugar (sem movimento). Se o lutador não segurar a arma, ele está livre para se mover normalmente, mas deixa a arma para trás, que cairá no chão no hexágono onde está o oponente emaranhado quando ele se soltar ou for atingido.

Custo: Nenhum,

Velocidade: -2

Dano: Força + Técnica da Arma +2 (não causa dano real, veja descrição acima).

Movimento: Nenhum



MANOBRAS DE ANIMAIS E HIBRIDOS



BITE (manobra básica, revisada)

Pré-Requisitos: Nenhum para Híbridos Animais ou Apresamento 1

Pontos de Poder: Híbrido Animal 0 (gratuita), Outros 1.

Descrição: Humanos evoluíram de ancestrais comuns com chimpanzés e ainda guardam heranças desses ancestrais: nossas mordidas são poderosas e causam ferimentos horrendos. Morder funciona muito bem em lutas de grande proximidade.

Sistema: Dano é baseado em Apresamento. Morder em lutas formais causa a perda de 1 ponto de Honra.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: +1 (Força + Apresamento +1)

Movimento: -1

JAW SPIN (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 4, Esportes 3, Tearing Bite

Pontos de Poder: Híbrido Animal 3, Outros 4

Descrição: Realmente uma terrível tática. O lutador assume uma posição abaixada (aparentemente uma Manobra de Bloqueio) e espera pelo ataque do oponente. Quando o ataque é lançado, o híbrido avança, agarra o alvo com suas presas, e violentamente arremessa o oponente.

Sistema: Para ter sucesso, o híbrido deve receber um ataque mais lento. Se o ataque do oponente é mais rápido, essa manobra não pode ser executada. Uma vez que o golpe foi executado (assumindo que o híbrido não foi atordoado e nem derrubado), ele então se move para o hexágono da vítima e executa o Jaw Spin. Se causar dano o oponente sofre Knockdown. Quando for determinar o dano deste ataque, a Técnica Apresamento é usada no lugar do Antecedente Híbrido Animal. Morder em lutas formais causa a perda de 1 ponto de Honra.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +1

Dano: +5 (Força + Apresamento +5)

Movimento: Nenhum / Um

RIPPING BITE (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 3, Esportes 1, Bite (Manobra Básica)

Pontos de Poder: Híbrido Animal 3, Outros 4

Descrição: Lutadores Híbridos Animais costumam usar suas presas como armas. O lutador devora embaixo do membro que ele quer enfraquecer, e então tenta rasgar os músculos e ligamentos que se conectam com a pele. Eis o valor dessa manobra (e outras como ela) que Híbridos Animais usam, dentro e forma de torneios.

Sistema: O lutador avança e indica o membro que quer atacar. Um rolamento com sucesso causa dano e provoca no alvo **-1 Força OU -1 Destreza** até o final do combate. A manobra pode ser usada múltiplas vezes, acumulando os redutores no oponente. Quando for determinar o dano deste ataque, a Técnica

Apresamento é usada no lugar do Antecedente Híbrido Animal. Morder em lutas formais causa a perda de 1 ponto de Honra.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +1 (Força + Apresamento +1)

Movimento: Um

TEARING BITE (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 2, Esportes 2, Bite (Manobra Básica)

Pontos de Poder: Híbrido Animal 2, Outros 3.

Descrição: Esta Manobra Especial é similar ao Head Bite, exceto que as presas do lutador atacam o pescoço ou ombro do oponente, e ele ainda usa sua força para arremessar a vítima para trás. Bestial!

Sistema: Após aplicar o dano, o atacante então arremessa seu oponente na direção oposta de onde ele iniciou o ataque. Se causar dano causa Knockdown e funciona como Throw para efeitos de acertar outros oponentes e superfícies, e uso Breakfall e Sacrifice. A vítima viaja por um número de hexágonos igual à Força do lutador -1. Quando for determinar o dano deste ataque, a Técnica Apresamento é usada no lugar do Antecedente Híbrido Animal. Morder em lutas formais causa a perda de 1 ponto de Honra.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +1

Dano: +4 (Força + Apresamento +4)

Movimento: Um



POUNCE (revisada)

Pré-Requisitos: Esportes 3, Jump

Pontos de Poder: Híbrido Animal 2

Descrição: O lutador se abaixa e explode seu poder atlético em sua presa. A ferocidade dessa manobra pega o oponente de surpresa. Lutadores experientes percebem pelo pequeno rugido que emana do lutador quando ele se concentra para realizar a manobra.

Sistema: O híbrido se joga sobre o oponente. É uma Manobra Aérea, deve ser realizada em linha reta e pode ser usada para se esquivar de projéteis. O lutador cai sobre o oponente (entra em seu hexágono); se causar dano, o oponente sofre um Knockdown.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +2 (Força + Esportes +2)

Movimento: +4



8) CARTAS DE EFEITO E ESTRANHEZAS

8.1) Bizarrices, Violência, Insultos, Jogos mentais e Truques (Igor Lins, revisada e ampliada)

- MENACING VISAGE (INTIMIDAR)

Você encena uma ameaçadora presença fazendo o oponente ficar nervoso ou mesmo com medo

Sistema: Faça um teste de Aparência + Intimidação contra a Força de Vontade do oponente. Se você interrompeu o oponente, ele deve usar o restante da movimentação de sua manobra para se afastar de você (mas ainda pode lhe designar como alvo de um ataque a distancia ou atacar outro alvo no alcance). Se você agiu depois do oponente ou está mantendo a provocação, seu oponente se afastará de você. Na próxima rodada ele deve usar a manobra com maior movimentação para se afastar de você (geralmente é movimento). Custo: Nenhum; Velocidade: +0; Dano: Nenhum; Movimento: +0



- MENACING THREAT (AMEAÇAR)

Você profere uma convincente ameaça contra o oponente que pode deixá-lo nervoso ou mesmo com medo. Encena uma ameaçadora presença fazendo o oponente hesitar por momentos preciosos

Sistema: Carisma + Intimidação contra a Força de Vontade do oponente. Se você interrompeu o oponente, ele perde seu ataque. Se você agiu depois ele hesitará na sua próxima manobra, recebendo -1 de velocidade para cada sucesso a mais que você teve no seu teste. Custo: Nenhum; Velocidade: +0; Dano: Nenhum; Movimento: +0

- ENRAGING TAUNT (PROVOCAR FÚRIA)

Usando de palavras ferinas e provocadoras, você enfurece seu oponente momentaneamente.

Sistema: Manipulação + Lábria contra Raciocínio + Intuição do oponente. Se você teve sucesso, o oponente entra numa fúria ensandecida só poderá escolher como manobras o Soco Fierce, Chute Roundhouse ou manobras especiais com modificador de velocidade -1 ou menor. Este efeito perdurará por até um numero de turnos igual ao sua manipulação. Custo: Nenhum; Velocidade: +0; Dano: Nenhum; Movimento: +0

- TRADITIONAL CHALLENGE (DEMANDAR DESAFIO)



Você desafia o oponente a uma luta justa e honrada, sem truques, sem surpresas.

Sistema: Você faz um teste de Carisma + Liderança contra o Raciocínio + Manha do oponente. Se o oponente falhar, ele não poderá usar manobras especiais contra você a partir do próximo turno. A dificuldade do teste do oponente aumenta se a honra dele for 7 ou maior, ficando igual a sua honra. Ele deverá continuar

lutando sem usar manobras especiais por um número de turnos igual ao seu Foco excedente de sucessos no teste (mínimo 1), mas há um porém. Se você usar manobras especiais durante este período, você perde 1 ponto de honra e o oponente está livre para usar manobras especiais em você. Entretanto, se você e seu oponente realizarem o restante da luta sem usar manobras especiais, ambos ganham +1 de honra.

Custo: Nenhum; Velocidade: +0; Dano: Nenhum; Movimento: +0

- FEIGNING WEAKNESS (FINGIR FRAQUEZA)

Você finge algum tipo de fraqueza, medo, inebriado, tontura ou descontrole. Se o oponente acredita no seu fingimento, ele acabará com uma surpresa desagradável.

Sistema: Faça um teste de Aparência + Lábria contra a Percepção + Prontidão do oponente. Se você tiver sucesso o oponente recebe -1 na velocidade por sucesso excedente que você obteve no teste esperando você se “recuperar”. Este efeito perdurará por até um número de turnos igual a sua aparência. Se você realizar uma manobra contra o oponente neste período, você recebe +1 de velocidade na sua manobra, mas a provocação termina. Custo: Nenhum; Velocidade: +1; Dano: Nenhum; Movimento: -1

- EXHORT OVERCONFIDENCE (EMANAR CONFIANÇA)

Fingindo covardia ou medo, você faz o oponente se encher de confiança e ele pode acabar cometendo um erro.

Sistema: Faça um teste de Carisma + Lábria contra a Inteligência + Intuição do Oponente. Se você passar no teste, seu oponente não lhe interromperá nas manobras, escolhendo sempre agir primeiro, quando possível. Ele ainda irá lutar de forma inteligente, mas não vai interrompê-lo. Este efeito perdurará por até um número de turnos igual ao seu carisma. Custo: Nenhum; Velocidade: +0; Dano: Nenhum; Movimento: +0



- GOAD CAUTION (TENHA CUIDADO!)

Por meio de um bem pensado jogo psicológico, você manipula o oponente a tomar cuidado com você.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Intimidação contra a Inteligência + Intuição do Oponente. Se você passar no teste o oponente perde toda a movimentação de sua manobra se foi interrompido, ou recebe uma penalidade de movimento no próximo turno igual ao seu número de sucessos excedentes (mínimo 1).

Custo: Nenhum; Velocidade: +0; Dano: Nenhum; Movimento: +0

- INSPIRE PITY (EVOCAR PIEDADE)

Fingindo ineptidão de combate, docilidade ou amadorismo, você pode fazer o oponente “pegar leve” com você.

Sistema: Faça um teste de Carisma + Lábria contra a Percepção + Intuição do Oponente. Se você tiver sucesso o oponente recebe -1 no dano por sucesso excedente que você obteve no teste que excedeu os sucessos do oponente. Este efeito perdurará por até um número de turnos igual ao seu carisma. Se você realizar um ataque contra seu oponente neste período, você receberá +2 na velocidade da sua manobra, mas a provocação termina.

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

- MANEUVER CHALLENGE (DESAFIAR MANOBRA)

Você manipula seu oponente a usar uma manobra que você sabe que ele pode executar.

Sistema: Escolha uma manobra de seu oponente que você presenciou ele usar nesta luta. Faça então



um teste de Manipulação + Liderança contra Inteligência + Intuição do oponente. Se tiver sucesso, o oponente usará a manobra escolhida no próximo turno da forma mais inteligente possível. Porém se a manobra for extremamente danosa para o oponente e ele souber disso (como dar Jump sabendo que o lutador possui Power Uppercut, bloqueio sabendo que o oponente é um apesador, ou pedir Kick Defense ou Punch Defense), ou as condições não forem propícias para usa-la (ele tenha vontade ou chi para ativa-la, ele tenha movimentação para executá-la com sucesso, etc), o oponente pode gastar 1 ponto de força de vontade para escolher qualquer manobra que quiser normalmente. Você só pode usar essa provocação uma vez por oponente, reutilizar requer gasto de 1 força de vontade. Custo: Especial; Velocidade: +1; Dano: Nenhum; Movimento: -1

- ONE TRICK PONY (DESAFIO HUMILHANTE)

Você desafia seu oponente a deixar de usar uma manobra que você presenciou ele usando.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Liderança contra Inteligência + Intuição do oponente e escolha uma manobra que você presenciou o oponente usando nesta luta. Se obtiver sucesso, o oponente deixará de usar aquela manobra por até um número de turnos igual ao número de sucessos excedentes no teste.

Custo: Especial; Velocidade: +1; Dano: Nenhum; Movimento: -1

- IMPROMPTU PROJECTILE (PROJÉTIL IMPROVISADO)



Você se aproveita de qualquer objeto afiado ou pesado para ferir seu adversário a curta distância.

Sistema: Você usa objetos simples como projéteis, desde pedras até bisturis. Ao pensar arremessar um projétil improvisado, o Narrador deve informar ao jogador se estes estão disponíveis.

Caso estejam disponíveis os modificadores para essa manobra improvisada são - **Velocidade: -2, Dano: +0/+2 (Força + modificador; depende do objeto, um pedra pequena seria +0, um bisturi +1, um objeto pesado e cortante +2), Movimento: Nenhum (zero)**. Caso o lutador tenha a Técnica Arremesso (Throw Weapon), ele pode somá-la ao dano. O Alcance de um

projétil improvisado é igual à Força + Arremesso do lutador. O dano é agravado.

- IMPROMPTU WEAPON (ARMA IMPROVISADA)

Você se aproveita de qualquer objeto afiado ou pesado para ferir seu adversário a distancia de combate corpo a corpo. Isso é visto como desonroso por lutadores de artes marciais e até duelistas, mas pode significar a diferença entre vida e morte em combates pra valer.

Sistema: Você usa objetos simples como armas, garrafas até halteres de academia. É uma tática fortemente dominada pelo contexto, pois dependendo do lugar, objetos dos mais diferentes tipos podem estar disponíveis ou não. Use os seguintes modificadores - **Velocidade: -1, Dano: +0/+2 (Força + modificador; depende do objeto, uma pedra/garrafa seria +0, uma garrafa quebrada/cadeira seria +1, um objeto pesado como uma barra de academia/pé de cabra seria +2),**

Movimento: +0 e ao alcance sempre é de 1 hexágono (adjacente). Caso o lutador tenha a Técnica Faca ou Contusão ou Bastões (como um duelista), ele pode somá-la ao dano. O dano é agravado.



- MAIME (MUTILAR Oponente)

Você não quer apenas machucar seu adversário, você quer mutilá-lo. Pode ser por vingança ou selvageria, não importa, você quer deixar uma marca. Essa mutilação em geral inclui articulações quebradas, cicatrizes, ossos fraturados ou mesmo pedaços faltando. Alguns tratam essa ação como fetiche.

Sistema: Enquanto um oponente está Desacordado (Knockout) ou Dizzy o lutador **expende 1 ponto de Força de Vontade e faz um teste de Força + Técnica adequada (soco, chute, apresamento), com dificuldade 6, para causar a perda de 1 ponto de Força, Destreza, Carisma ou Manipulação do oponente.** A perda refletirá o tipo de mutilação feita (perna quebrada ou golpe na base do crânio – Destreza; ombro deslocado ou costelas fraturadas – Força; mutilação facial ou extração de dentes – Carisma; quebra de mandíbula ou corte na língua – Manipulação. Caso o teste tenha mais do que 3 sucessos o dano causado deixa cicatrizes claras mesmo após o tratamento. Os modificadores negativos são removidos com tratamento médico (equivalem ao número de sucessos transformados em danos agravados em termos de tempo).



- HIDDEN RESERVOIR (OBJETOS NO ESTÔMAGO)

Asqueroso mas útil. Você consegue conter os reflexos de regurgitação e manter objetos no seu estômago, conseguindo ainda expeli-los sob seu. Comando.

Sistema: faça um teste de **Vigor + Foco, dificuldade 6,** para conter os reflexos fisiológicos para “guardar” objetos (1 sucesso para objetos pequenos como um pen-drive ou chave; 2 sucessos para uma granada de mão ou alimento enlatado, 3 sucessos para uma arma de fogo tipo uma pistola). Para “acessar” seu objeto oculto faça um teste de **Vigor + Foco, dificuldade 6.** Certas situações como socos/chutes no estômago, e/ou alimentos estragados podem forçá-lo a regurgitar o objeto, e testes de controle podem ser requeridos. Custo: Nenhum; Velocidade: +1; Dano: Nenhum; Movimento: Nenhum.

- FEIGN DEATH (FINGIR-SE DE MORTO)

Animais em situações extremas (leia-se mortais) adotam táticas extremas para assegurar sua sobrevivência. Vários deles fingem-se de mortos para enganar seus algozes e sobreviver mais um dia. Você é um deles, e graças seu treino intensivo de concentração você pode tentar se passar como alguém desacordado ou mesmo morto.

Sistema: Faça um teste de Vigor + Foco contra a Percepção + Medicina do oponente. Se você tiver sucesso o oponente percebe que você desfaleceu (caiu inconsciente à princípio, aparentemente morto quando avaliado em proximidade). Caso venha a verificar seus sinais vitais mais testes sustentados serão necessários. Este efeito perdurará por até um numero de turnos igual a sua aparência somados aos sucessos do seu teste. Se você realizar uma manobra contra o oponente neste período, você recebe +1 de velocidade na sua manobra, mas a provocação termina. Custo: Nenhum; Velocidade: +2; Dano: Nenhum; Movimento: Nenhum



- **BLOOD SPIT** (CUSPIR SANGUE)

Depois de ter sido golpeado você aproveita o sangue dentro da sua boca para distrair e enojar o oponente com uma cusparada sanguinolenta no rosto. Essa tática é bastante comum na natureza sendo usada por lagartos e aves.

Sistema: Faça uma teste de **Destreza + Foco contra Vigor + Prontidão** do oponente, dificuldade 6. O alcance desse cuspe nojento é igual a sua Força. Cada sucesso excedente resulta em uma penalidade de velocidade para o oponente no próximo turno. Essa manobra improvisada ignora bloqueios, mas pode ser evadida como projétil. Usar este recurso em uma luta formal resulta na perda de 1 ponto de honra temporária. Custo: Nenhum; Velocidade: +1; Dano: Nenhum; Movimento: Nenhum.

- **BLINDING DISTRACTION** (DISTRACÇÃO CEGANTE)

Um balde ou uma toalha jogado contra a cabeça do oponente podem distraí-lo ou cegá-lo momentaneamente. Até bules de chá quente, sprays de cabelo ou jatos de extintores de incêndio funcionam. Alguns lutadores até preparam pequenas quantidades de talco e/ou sal e as escondem em suas faixas ou bolsos para usarem durante lutas. Isso é um truque sujo, muito sujo, mas eficiente, para criar tempo para fugir ou para decidir uma luta.

Sistema: Ao pensar em arremessar um objeto que cobrirá a visão do oponente, o Narrador deve informar ao jogador se estes estão disponíveis. Faça um teste de **Destreza contra o Raciocínio + Prontidão** do oponente, dificuldade 6. Esse ataque resulta em dano algum, mas no próximo turno o oponente terá de lutar cego. Se tiver zero na **Habilidade de Luta às Cegas**, ele estará efetivamente atordoado (Dizzy). O efeito é similar a Eye Rake ou Water Bullet. O alcance é curto, de 2 hexágonos. O lutador forçado a usar esse recurso desesperado perde um (-1) ponto temporário de Honra. Custo: Nenhum; Velocidade: +0; Dano: Nenhum (veja a descrição); Movimento: Nenhum.



- **QUICK MENDING** (CURATIVO RÁPIDO)

Você acredita que sabe o básico de primeiros socorros: fechar cortes profundos, colocar ossos no lugar, amarrar bandagens ou fazer torniquetes. Isso é perigoso se você continuar a lutar, pois seus ferimentos podem se tornar mais graves. Às vezes no meio do combate isso pode significar vida ou morte, vitória ou derrota.

Sistema: Só pode ser usado uma vez por cena. Faça um teste de **Raciocínio + Medicina** (dificuldade 6), caso tenha sucesso, você consegue recuperar 1 ponto de Saúde a cada 2 sucessos e elimina a penalidades oriunda de uma manobra (como Wounded Knee, Vice Grip, Unhinge Jaw e similares, e a Carta de Efeito Maima). Por outro lado todo dano que você receber após Quick Mending é considerado Agravado. Custo: 1 Força de Vontade; Velocidade: +0; Dano: Nenhum (veja a descrição); Movimento: -1

- **FAST BINDING** (ALGEMAR OU AMARRAR)

Um oponente com mãos algemadas ou com um braço amarrado ao tórax é mais fácil de derrotar. Fazer o oponente ficar assim durante a poucos turnos em uma luta pode ser uma tática de ouro. Tática suja e baixa, mas de ouro.

Sistema: Ao pensar em algemar/amarrar um oponente, o Narrador deve informar ao jogador se estes objetos estão disponíveis. Enquanto um oponente está Desacordado (Knockout) ou Dizzy, o lutador faz um teste de **Destreza + Segurança** com dificuldade 6, e caso tenha sucesso o oponente terá sido amarrado,

algemado ou parcialmente imobilizado (em geral os pulsos). A imobilização de um braço ou uma perna é a mais forma mais comum e gera -1 de Velocidade e -2 Dano para socos e apresamentos (no caso de braços) e -1 de Velocidade e -2 Dano para chutes e esportes (no caso das pernas) enquanto ele não se libertar. atacar um alvo amarrado ou algemado é uma tarefa mais fácil. Isso é desonroso, mas ainda assim é mais fácil. Deste modo, a dificuldade cai para 5. Contudo, se o alvo estiver completamente imobilizado (amarrado nas pernas e braços), a dificuldade é menor ainda, caindo para 4. A dificuldade de se libertar é 4 + o Número de sucessos do teste do lutador em um teste de Destreza ou Força + Segurança feito pelo oponente. Custo: Nenhum. Velocidade: -1; Dano: Nenhum (veja a descrição); Movimento: -1.

- RAZORS IN THE CLOTHS (NAVALHAS NA ROUPA)

Brigas de rua muitas vezes começam com um dos lados agarrando a gola ou a manga das roupas do lado adversário. Você se aproveita desse padrão com uma estratégia brutal: você coloca lâminas (pontas de bisturi, lâminas de barbear...) na gola, mangas e bainhas das suas roupas na expectativa de ferir as mãos de seu adversário.

Sistema: Esconder adequadamente requer um teste **Inteligência + Furtividade**, dificuldade 5 e pelo menos 10 minutos. Perceber essa maldade requer um teste de **Percepção + Segurança**, dificuldade 6, e ter mais sucessos que o lutador. Caso o oponente tente qualquer apresamento ele recebe 1 dado de dano agravado (passivo, como Makawara) por ter entrado em contato com as lâminas e no primeiro turno de um apresamento sustentado o oponente tem -1 dado no teste de força para manter o apresamento. Caso o oponente tenha identificado o ardil ou tenha sido afetado por ele sofre apenas de seus efeitos uma vez por cena. Custo: Nenhum; Velocidade: veja a descrição; Dano: veja a descrição; Movimento: veja a descrição.

- IMPROVISED VEST (COLETE IMPROVISADO)

Nenhum lutador gosta de lidar com oponentes manejando armas de fogo. É “desleal”, os lutadores dizem. Por isso, alguns lutadores sabendo adiantado que enfrentarão balas protegem o tórax com chapas de metal improvisadas (bandejas de restaurante, laptops...) presas dentro das roupas. Quando não se consegue um colete a prova de balas essa é uma boa saída para evitar danos profundos.

Sistema: Ao pensar em arremessar um objeto como proteção, o Narrador deve informar ao jogador se estes estão disponíveis. O efeito é mínimo, mas relevante: protege contra 1 tiro ou rajada, fazendo com que o dano que seria agravado se torne dano normal. Esconder itens assim requer 1 turno e um teste de **Raciocínio + Segurança**, dificuldade 7. Perceber essa proteção requer um teste de **Percepção + Segurança**, dificuldade 6, e ter mais sucessos que o lutador. Custo: Nenhum; Velocidade: veja a descrição; Dano: veja a descrição; Movimento: veja a descrição.



- KEVLAR COAT/SUIT (ROUPA DE PROTEÇÃO)

Combates nem sempre são em ringues e oponentes nem sempre estarão desarmados. Para isso certos lutadores (duelistas) incorporam substâncias de alta tecnologia como forma de proteção: fibras de kevlar. E não precisam usar coletes espessos ou armaduras, apenas incorporam coletes finos de aramida nas roupas (especialmente o torso, ombros e coxas) e talas de material plástico denso nas canelas e antebraços. Um sistema contemporâneo de proteção contra armas perfurantes e de corte oculto em ternos, jaquetas, casacos e sobretudos.

Sistema: Sua falsa armadura consegue passar despercebida (Oculte com um teste de **Inteligência + Furtividade**, dificuldade 7, perceba com teste de **Percepção + Segurança**, dificuldade 6, tendo mais sucessos que o ocultador). Ela aumenta a absorção contra armas

em 2 (Vigor +2) e oferece alguma proteção contra ataques de garras (Claw) e Mordida (Bite e derivados especiais) feitos por animais e lutadores (Vigor +1). A absorção de ataques desarmados e de fogo não muda. Essa proteção cobra seu preço: reduz o movimento de todas as manobras em 1, mas nunca para manobras de movimento fixo. Custo: Nenhum; Velocidade: Nenhum; Dano: Nenhum; Movimento: -1.

- CHEST VEST BLAST (EXPLOSIVOS EM COLETE)

Situações extremas requerem medidas extremas. Será? Para os lutadores que desenvolveram essa ideia desleal, oculta e explosiva sim. A ideia aqui é prender explosivos de baixo poder a uma chapa metálica amarrada ao tórax do lutador e usar um fio fino de detonação sempre à mão. Quando encarado com uma situação extrema o lutador puxa o fio e detona os explosivos, ferindo gravemente o oponente e a si próprio. É o início explosivo e sujo de uma luta.

Sistema: Ao pensar em usar um objeto explosivo oculto, o Narrador deve informar ao jogador se estes estão disponíveis. Esconder itens assim requer 1 minuto e um teste de **Raciocínio + Furtividade**, dificuldade 7. Perceber essa proteção requer um teste de **Percepção + Segurança**, dificuldade 6, e ter mais sucessos que o lutador. O lutador usa essa carta de efeito para a detonação. O alcance e forma da explosão são iguais aqueles de Yoga Flame. O dano é igual a 6 dados de explosivo (sem absorção e do tipo agravado). O lutador recebe 2 dados de dano de explosivo (sem absorção e do tipo agravado). Ambos são afastados 1 hexágono em sentidos opostos (sofrem Knockback). Custo: Nenhum; Velocidade: +2; Dano: veja a descrição; Movimento: veja a descrição.



- RAZORWIRE (FIO AFIADO)

Seja um fio fino e super-resistente usado por mágicos e cirurgiões ou uma pedaço de nylon preso a fitas de couro, essa arma secreta tem o mesmo fim: provocar cortes profundos ou até amputar extremidades. Alguns desses materiais são raros e de difícil aquisição enquanto outros são feitos em casa. Não importa, são armas desleais e perigosas.

Sistema: Essas armas são fáceis de esconder (**Raciocínio + Furtividade**, dificuldade 4). Existem duas formas desse tipo de arma secreta:

(1) Um fio metálico ultrafino e afiado preso a um objeto que serve de proteção para o usuário. Kaioh Dorian usou esse tipo combinado com Maime para atacar Doppo Orochi. Para colocá-lo em uso deve-se expender 1 ponto de Força de Vontade, a manobra tem velocidade +0, caso algum oponente tenha velocidade para interromper o lutador ele deve ter sucesso em um teste de **Percepção + Luta às Cegas** (dificuldade 6). O dano é igual à Força, porém Vigor não entra na absorção e o dano é agravado, o movimento é 0 (zero) e o alcance da manobra é de 2 hexágonos. O ataque funciona apenas uma vez por cena e apenas uma vez contra qualquer oponente.

(2) Um fio de nylon circular protegido por couro em 1/3 da circunferência, feito para segurar com a mão fechada. Kiyosumi Katou usou essa arma improvisada contra Kaioh Dorian, lhe cortando a orelha. O fio de nylon funciona como uma alça cortante permitindo que o primeiro ataque de soco básico ou apresamento básico cause dano como uma arma branca e ignore bloqueios. Esse ataque só funciona uma única vez, pois o oponente rapidamente aprende a evitar a alça cortante do fio.

Custo: Nenhum; Velocidade: veja a descrição; Dano: veja a descrição; Movimento: veja a descrição.

- GLASS GLOVES (LUVAS DE VIDRO)

Um método de tornar qualquer troca de socos um espetáculo de sangue e pele dilacerada, adicionar vidro triturado ou cacos de garrara nos punhos é puro requinte de crueldade quase sem paralelos. A adição do elemento cortante/dilacerante (pó ou cacos de vidro, tachas, lâminas de barbear...) pode ocorrer sobre “luvas” de corda de cânhamo, bandagens profissionais, luvas de construção civil, ou diretamente na pele usando óleo, mel ou banha como adesivo. O efeito é o mesmo: banho de sangue.



Sistema: O funcionamento é simples, seus socos básicos e manobras especiais de soco ganham a capacidade de desferir dano agravado (o efeito dura uma luta ou uma cena, o que for mais curto). Se você sofrer uma falha crítica usando manobras básicas ou especiais de soco você sofre automaticamente 1 dado de dano agravado. Preparar cordas ou bandagens assim toma cerca de 1 minuto enquanto a preparação mais simples de banha e abrasivo toma 2 turnos de preparação.

- HIDDEN CYBERBLADES (CIBERLÂMINAS OCULTAS)

Corpos modificados com próteses cibernéticas simples como lâminas, espinhos e placas de materiais densos podem multiplicar o potencial danoso de um lutador. Essas adições armadas são radicalmente proibidas em lutas formais, sendo vistas como truques baixos e como um desequilíbrio em um combate de lutadores desarmados. Entretanto são percebidas por seus usuários como melhoramentos pessoais, como uso da inteligência e tecnologia para construção de um lutador melhor, que comparam estes avanços com a evolução dos combates e o nascimento de novas formas de lutar. Hector Doyle, um esperto criminoso inglês, adicionou a seu corpo lâminas recurvadas nos pulsos, cotovelos, calcanhares e joelhos, e apanha seus adversários despreparados com essas “simples modificações”.

Sistema: A natureza da modificação pouco importa (se lâminas, reforço nos ossos ou espetos pontiagudos) essas pequenas armas aumentam o dano de golpes de Chute e Soco de seus portadores. **Adicione 1 de dano nos socos e chutes (manobras básicas e manobras especiais de Soco e Chute) e daquelas que usam Soco e Chute para calcular os danos (Brain Cracker, Knee Basher e semelhantes)**



- SLEEPING BEAUTY (ALVO INCONSCIENTE)

Atacar um alvo inconsciente ou dormindo é desonroso, talvez o ato mais desonroso pensável entre dois lutadores. Alguns lutadores não se importam com isso.

Sistema: Poucas coisas são mais desonrosas e baixas. E uma ação extremamente desonrosa, e o Narrador deve deixar isso claro (tirando -3 de Honra caso seja uma manobra básica, ou até -1 permanente se for com a intenção de matar o alvo; matar em duelos não é desonroso, mas um alvo sem chances de defesa é muito desonroso). O ataque recebe **Dificuldade 3**, geralmente resultando numa pilha de sucessos mortal. É como ceifar no campo de centeio. (Shotokan RPG, Punho do Guerreiro)

- SURPRISE, MTF! (ATAQUE SURPRESA)

Surpreender o adversário por completo, atacando-o quando e onde ele menos espera. Isso é algo inviável num combate franco ou um desafio formal, mas é possível fora da arena, quando o lutador se esconde e ataca de repente.

Sistema: O atacante rola **Destreza + Furtividade contra Percepção + Prontidão do alvo** (Dificuldade 6, mas condições como iluminação, fumaça, nevoa, embriaguez, traição e etc. podem alterar a dificuldade para ambos. Ex. Rafiz é atacado de modo sorrateiro por Juanita que se escondeu nas sombras e se aproveitou que Rafiz estava um pouco bêbado: as dificuldades ficariam, respectivamente, 5 e 7); cada sucesso a mais na ação resistida confere um bônus de +1 Velocidade no primeiro ataque. Mas cuidado! Uma falha crítica no teste de Destreza + Furtividade resulta em -2 de Velocidade. (Shotokan RPG, Punho do Guerreiro)



- HAND IN MY POCKET (MÃOS NOS BOLSOS)

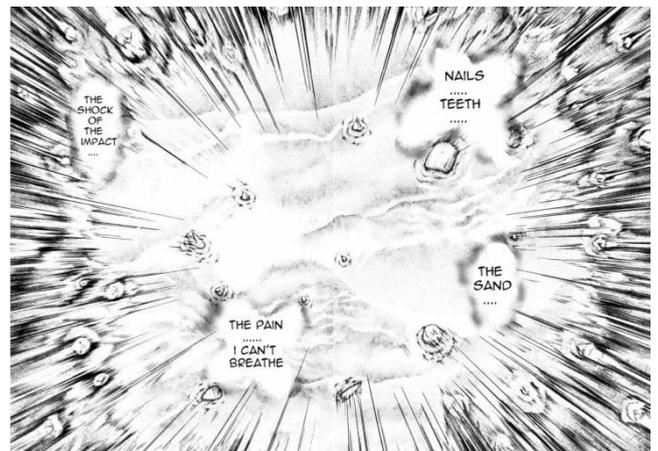
Yujirou Hanma (e Ron Shobun) constantemente luta com as mãos nos bolsos para humilhar seus oponentes. Ser vencido por uma pessoa relaxada com as mãos nos bolsos pode destruir a reputação, pra não dizer a confiança, de qualquer um.

Sistema: Lutar dessa forma traz algumas penalidades: o lutador terá -2 de Velocidade em seus socos e apresamentos, além de -2 Absorção em seus bloqueios. Ele pode desistir de fazer isso a qualquer momento, mas se conseguir lutar o combate inteiro assim ganhará +4 pontos de Glória Temporária em caso de vitória. O oponente derrotado dessa forma perderá -2 pontos de Glória temporária além de suas perdas habituais. (King of Fighters, Shotokan RPG).

- BLINDING TRICK (CEGAR)

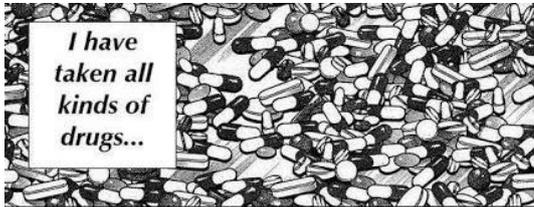
Um dos truques sujos mais antigos e eficientes: pegar um punhado de terra/areia/poeira e jogar contra os olhos do oponente para cegá-lo. Simples, desonroso e inteligente.

Sistema: A presença de partículas soltas para serem usadas nessa carta deve ser perguntada ao Narrador. O dano é igual à Destreza + Esportes (sem dano efetivo). O alcance é igual a dois hexágonos. Se sofrer dano, o personagem é cegado por um turno. Se o oponente usar qualquer forma de Bloqueio, ele não é sofre os efeitos. Caso o personagem tenha sido derrubado (Knockdown) ou usado uma manobra de Agachamento (Crouching), então ele pode jogar areia/poeira no próximo turno mais rapidamente (+0). Usar essa carta resulta na perda de 1 ponto de honra temporário. Custo: Nenhum; Velocidade: -2 (+0, veja a descrição); Dano: Destreza + Esportes (veja a descrição); Movimento: nenhuma. (Shotokan RPG, Tempos de Glória, revisado).



8.2) DOPING/ AMPLIADORES DE DESEMPENHO / DROGAS (Punho do Guerreiro 28)

Existem vários tipos de substâncias ilegais, mas para efeito de jogo vamos dividi-las em três categorias genéricas. O narrador tem liberdade para inventar nomes para as drogas presentes em sua campanha (como o “Veneno” do vilão Bane, ou o “Nuke” de Robocop 2) para deixar a ameaça menos genérica. Em termos de jogo, porém, os efeitos vão ser algum desses:



Anabolizantes: Tomar este tipo de substância aumenta a Força do usuário em 1 ponto por uma cena. O efeito colateral do uso de anabolizantes costuma estar ligado à agressividade excessiva. Enquanto a droga estiver em uso, reduza o Carisma e a Inteligência do alvo em 1 ponto.



Estimulantes: São drogas que ampliam os reflexos do alvo, deixando-o mais rápido. Estas drogas aumentam a Destreza do alvo em 1 ponto por uma cena, mas deixam-no com a fala prejudicada e sem foco: reduzia a Manipulação e a Percepção em 1 ponto durante o efeito.



Analgésicos: Este tipo de doping bloqueia os receptores de dor, aumentando o Vigor do alvo em 1 por uma cena. O efeito colateral é que o alvo aparenta lerdeza e apatia. Reduza sua Aparência e Raciocínio em 1 ponto durante o efeito.

USO E CONSEQUÊNCIAS

Para o doping ter efeito, é preciso que o alvo **FALHE** em um **Teste de Vigor** após a aplicação. A **dificuldade do teste é 6 + o número de doses que o alvo ingeriu**. O perigo, porém, é a overdose: em caso de falha crítica, o personagem toma um nível de dano agravado não absorvível igual ao número de doses tomadas. Fica a critério do narrador, tomar dano agravado desta forma pode causar penalidades permanentes, ou até mesmo ser fatal.

Tal qual a vida real, não existe um nível seguro para o consumo dessas substâncias. O doping pode elevar os atributos a um nível sobre-humano, mas é preciso tomar uma dose adicional para cada nível acima de 5, o que aumenta o risco de overdose.

Por fim, outro efeito indesejado é o vício: o narrador pode exigir testes de Força de Vontade, com dificuldade progressiva, após cada uso. Falha indica que o personagem está viciado e, a partir daí, toda vez que não tiver acesso à substância ele sofre com abstinência, tomando uma penalidade de -1 em velocidade, dano e movimento durante as lutas.

8.3) DOPING E RENOME

O lutador que usar qualquer tipo de doping perde, imediatamente, 1 ponto de Honra temporária no momento da aplicação, seja o efeito bem-sucedido ou não. Se o lutador for pego dopado, a perda será de 1 ponto de Honra e 1 ponto de Glória permanentes. Ele pode também ser banido da competição, e todas as suas vitórias no torneio serão anuladas (exceto aquelas em que houve testagem e ele estava limpo). Lutadores conhecidos pelo uso de substâncias ilegais podem ficar conhecidos pelos seus oponentes, e isso dificulta conseguir lutas – não há perda de Renome ao recusar o desafio de um atleta conhecido por lutar dopado. É provável que um atleta conhecido por se dopar tenha de abandonar a divisão por falta de oponentes, recomeçando do zero em outra categoria.





BAKI “The Grappler” HANMA

Personalidade: Baki é um adolescente despreocupado, descontraído, disciplinado e, às vezes, agressivo durante a maior parte da série. Baki se esforça para derrotar seu pai, Yujirou Hanma, que é indiscutivelmente considerado o homem vivo mais forte. No entanto, o sonho de Baki não é substituir Yujirou como o homem vivo mais forte, mas apenas se tornar forte o suficiente para derrotá-lo. Esse objetivo decorre de um desejo natural de superar seu pai e vingar sua mãe, Emi Akezawa, a quem Yujirou assassinou.

Baki treina quase constantemente, dia e noite, tentando aprimorar suas habilidades o mais rápido possível. Como um artista marcial relativamente conhecido (entre aqueles que conhecem a Arena Subterrânea), Baki tende a lutar com várias pessoas com bastante frequência, às vezes intencionalmente, outras vezes por circunstâncias de terrível azar (geralmente o último). Baki percebe que a maneira mais rápida e única de ficar mais forte é lutar contra outras pessoas mais fortes do que ele, então seu corpo ficará mais forte e aprenderá com a experiência, porque este é um aspecto da linhagem Hanma. No entanto, em um ponto, Baki percebeu que sua maneira de lutar era muito diferente de Yujirou. Ele disse que construir relacionamentos com oponentes fortes lhe dá uma força incrível, enquanto seu pai acredita que todos devem ser brutalmente esmagados para ganhar poder absoluto. Baki também costuma ser muito misericordioso com seus oponentes, o que sempre deixa Yujirou irritado.

Baki tem um forte senso de amor e respeito por aqueles próximos a ele, sejam amigos ou familiares. Ele é conhecido por ser muito protetor com sua namorada, Kozue Matsumoto.

Sua inteligência é imensamente alta em termos de proeza marcial, um lutador engenhoso e cheio de sensibilidade que usa vários estilos de combate ao mesmo tempo ao enfrentar seus adversários. Faz uso de táticas inteligentes e bastante pragmáticas para obter vantagem sobre os oponentes, como usar seu sangue para cegá-los. Sabe como sacudir efetivamente o cérebro de alguém com um soco posicionado no queixo. Capaz de imaginar e até mesmo interagir diretamente

em algum grau com visualizações mentais de criaturas e indivíduos para desenvolver novas posturas e técnicas sem a necessidade de estarem fisicamente lá. Ao mesmo tempo, uma parte significativa de seu tempo focado principalmente em treinar ou lutar, grande parte de sua educação formal foi deixada de lado, pois usa este tempo dormindo em sala de aula.

Normalmente, Baki nunca luta ativamente com alguém mais fraco do que ele e não deseja ferir ninguém, nem mesmo dos bandidos que constantemente tentam atacá-lo.

Desde a infância, o corpo de Baki passou por intenso treinamento físico; Baki é muito musculoso, flexível e durável. Seu físico resulta de um treinamento de combate constante e rigoroso e está muito além do de um adolescente típico. Seus ossos e músculos também são descritos como sendo melhores do que os de um atleta olímpico. Normalmente é adereçado por outros lutadores como "O Campeão" por suas vitórias consecutivas nos torneios da Arena Subterrânea.

Aparência: 168 cm, 76 kg, **Idade:** 18 anos, **Terra Natal:** Tóquio, Japão,

Estilo: Pancrácio, **Escola:** Autodidata **Conceito:** Lutador viajante **Assinatura:** Ergue o braço, sorrindo sem preocupação.

Atributos: Força 5, Destreza 6, Vigor 5, Carisma 5, Manipulação 4, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 6 (para outros assuntos que não sejam lutadores, combates e artes marciais, Baki tem 2 de Inteligência e 3 de Raciocínio)

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

Antecedentes: Aliados 4, Contatos 5, Apoio 4, Recursos 1, Animal Companion 2 (Musashi, seu cachorro), Herança de Clã (Hanma) 4.

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

Manobras Especiais: Higher Analyses, Battle Chess, Demon Body (Chi), Toughskin, Ax Kick, Knee Basher, Suplex, Pin, Improved Pin, Power Uppercut, Neck Choke, Sleeper, Crotch Kick, Esquives, Tackle, Cockroach Dash Tackle, Grappling Defense, Counterpressure, Breakfall, Aiki Throw, Head Butt, Brain Surgery, Throw, Kippup, Jump, Adrenalin Rush, Endorphin Rush

Combos: Jumping Short + Knee Basher + Improved Pin (Tiger King); Bloqueio + Fierce + Forward (Dizzy); Aiki Throw + Pin; Bloqueio + Brain Surgery + Neck Choke; Suplex + Sleeper; Bloqueio + Forward + Fierce (Dizzy); Esquives + Ax Kick + Foot Sweep; Cockroach Dash Tackle + Jumping Roundhouse (Dizzy)

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

Características Especiais: corpo coberto de cicatrizes, músculos formam um demônio "oni" nas costas quando estão flexionados ao máximo.



TOKUGAWA MITSUNARI, O Chefe



Tokugawa é um velho de estatura muito pequena que dirige a Arena Subterrânea sob o Tokyo Dome, onde lutadores de qualquer estilo competem em combate corpo a corpo sem regras. Ele não é um lutador, mas ele é muito bem informado não apenas sobre artes marciais, mas também sobre os lutadores.

Ele é referido pelo título "Nobre Ancião" (御老公, Gorōkō) como um sinal de respeito. Mitsunari é o 13º chefe do clã Tokugawa. Ele é aparentemente descendente de Tokugawa Mitsukuni, também conhecido como "Mito Koumon".

Personalidade: O organizador do torneio e proprietário da Arena Subterrânea. Embora não seja um lutador, ele é muito bem informado sobre as artes marciais e pode facilmente apontar várias técnicas de luta, independentemente de serem obscuras ou conhecidas. Ele tem a palavra final em cada uma das batalhas que acontecem em sua arena.

Seu amor pelo combate e pelo derramamento de sangue em lutas desarmadas beira a sociopatia e obsessão. Embora ele geralmente prefira manter todas as lutas em ordem formal, às vezes ele quebra as regras se isso significa "amplificar" a luta de alguma forma, chegando ao ponto de ameaçar um de seus próprios médicos com uma faca quando eles tentam parar alguma luta.

Ele é amigo íntimo de Doppo Orochi e Igari Kanji, bem como conhecidos (embora não exatamente amigáveis) com Yujirou Hanma. Mitsunari é uma das poucas pessoas a superar Yujirou estrategicamente. Quando Yujirou tentou perturbar o equilíbrio de seu torneio, ele mandou seus atiradores, que ele havia secretamente posicionado ao redor da arena, para atirar nele com tranquilizante suficiente para derrubar uma baleia azul. Isso lhe dá a conquista muito rara de ser a única pessoa que já deixou Yujirou inconsciente. Embora não se saiba se Tokugawa já foi um lutador em seus primeiros dias, suas estranhas travessuras e aparência física o tornam mais provável que não seja nada mais do que um bilionário excêntrico que prefere assistir lutas em vez de participar delas.

Vale a pena notar que Mitsunari está interessado apenas nas lutas, da organização a suas consequências.

Aparência: 155 cm, 50 kg **Idade:** 80 anos, **Terra Natal:** Japão,

Estilo: Aikido, **Escola:** Professor Particular **Conceito:** Empresário e Bilionário, **Assinatura:** Salta de alegria

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

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 4, Manha 5, Lábria 5, Perspicácia 6; Lutas as cegas 2, Condução 2, Liderança 5, Etiqueta 5, Furtividade 2, Segurança 4,; Arena 6, Investigação 3, Computadores 2, Medicina 2, Mistérios 4, Estilos 6, Ciência 2, Administração 5, Apostas 4, Finanças 5, Direito 4

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 5, Apoio ?, Recursos 6, Staff 2, Fama 2

Técnicas: Soco 1, Bloqueio 1, Apresamento 2, Esportes 1, Arma Branca (Espada) 1

Manobras Especiais: Jump, Power Uppercut, Throw, Disarming

Combos: X

Renome: Glória 10, Honra 7; Chi 1, Força de Vontade 8, Saúde 6

Características Especiais:



BISCUIT “Unchained” OLIVA



Personalidade: O *Desacorrentado*, Ele é o homem mais forte dos EUA e o único homem na prisão do Arizona que tem total liberdade, pois é considerado funcionário da prisão. Em algum momento o governo decidiu que era mais barato pagar por suas refeições maciças, alojamento, biblioteca e todas as coisas caras que ele exige em troca de morar na prisão, onde muitos prisioneiros estão graças a Oliva. Ele é um mercenário bem pago do governo dos EUA, especializado em prender e exterminar criminosos ou ameaças que estão além da capacidade das forças policiais e militares convencionais.

Sua inteligência está acima da média. Apesar do foco extremo em trabalhar sua massa muscular, Biscuit Oliva também aumentou suas habilidades cognitivas lendo e estudando em várias áreas, pois possui uma enorme biblioteca em seu bairro. Ele sabe em detalhes por que os nobres estendem o dedo mindinho quando bebem chá, além de serem habilidosos em toxicologia. Quando se trata de habilidades de combate, Oliva é bem mais experiente do que o homem comum, mas ainda fica aquém em comparação com mestres de artes marciais orientais, como Kaiou Kaku ou Doppo Orochi.

Oliva, como Yujirou Hanma, também é extremamente arrogante e desdenhoso da maioria de seus oponentes. Embora bastante experiente na área de artes marciais, ele não é um gênio nisso, tornando-o vulnerável a técnicas complexas e táticas de trapaça. Ele compartilha sua profissão com Yujirou, pois ambos são mercenários de alto nível. A maioria dos governos, no entanto, afirmou que Biscuit é muito mais fácil de trabalhar do que Yujirou. Apesar de sua arrogância e tendência a fazer as coisas do seu jeito, ele faz questão de ser uma boa companhia para os policiais que o tratam com respeito, e também respeita outros mestres de artes marciais que provam que podem enfrentá-lo.

Embora às vezes seja visto como um pedaço arrogante de músculo superdimensionado, ele pode ser um homem muito agradável para sair e tomar uma bebida. Um grande sorriso é praticamente sua expressão facial padrão, especialmente durante as lutas. É raro alguém conseguir limpá-lo da caneca.

Aparência: 180 cm, 150 kg, **Idade:** ~45 anos, **Terra Natal:** Cuba/EUA,

Estilo: Força Bruta (Sem Estilo), **Escola:** Autodidata **Conceito:** Caçador de Recompensas / Mercenário **Assinatura:** Flexiona os músculos e se exhibe com arrogância

Atributos: Força 7, Destreza 4, Vigor 8, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4, Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação 4, Intimidação 5, Manha 3, Lábria 4, Perspicácia 4; Lutas as cegas 2, Condução 2, Liderança 5, Etiqueta 5, Segurança 5, Sobrevivência 3; Arena 3, Investigação 5, Computadores 4, Medicina 3, Mistérios 2, Estilos 4, Ciência 2, Direito 3

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 5, Apoio 5 (Governo dos EUA), Recursos 4, Fama 1

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

Manobras Especiais: Buffalo Punch, Neck Choke, Haymaker, Makawara, Flying Tackle, Head Butt, Jump, Tackle, Throw, Regeneration, Iron Body, Stomp, Battle Chess, Kippup, Face Slam

Combos: Flying Tackle + Face Slam (Dizzy); Tackle + Buffalo Punch (Dizzy)

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

Características Especiais: a dieta diária de Oliva é monstruosa, consistindo de enormes quantidades de proteínas animais, vinhos e água.



KAORU “Otokodachi” HANAYAMA



Personalidade: Kaoru “Scarface” Hanayama é o líder de 19 anos da Yakuza. Ele é um lutador taciturno e orgulhoso. Seu código de honra é escolher não cair em batalha, mesmo que isso signifique sua morte; um voto de família que foi mantido na longa tradição passada de gerações. Mesmo depois de 3 ataques diretos de Katsumi Orochi, ele ainda escolheu não cair e escolheu arriscar a morte. Katsumi até admitiu que perdeu a batalha para ele, apesar de ter vencido oficialmente a partida. Hanayama também é muito silencioso e estoico, ironicamente, muito parecido com o próprio Yujirou, pois ele apenas ouve e só fala o que é necessário ao confrontar alguém, especialmente durante o combate.

Ele é visto como um irmão mais velho de Baki Hanma, muitas vezes parecendo confortar Baki e tranquilizá-lo quando necessário. Originalmente procurando lutar contra Baki como uma forma de chamar a atenção de Yujirou, e somente depois de serem derrotados por ele eles se tornam bons amigos. Isso é mais bem mostrado durante a segunda série do mangá, onde Hanayama agarra implacavelmente Spec pelo rosto e o força a se afastar de Kozue Matsumoto e Baki, que estavam tendo um bom encontro romântico. Apesar de seu jeito duro e frio de ser, Baki não é a única pessoa que Hanayama pode mostrar seu carinho e cuidado. Durante o Torneio Máximo, ele conheceu Chiharu Shiba, a quem começou a respeitar por causa de seu estilo incomum e espírito de luta insano. Ele não apenas começa a considerá-lo um amigo, mas provavelmente começou a trabalhar com ele na esfera dos gângsteres (pode ser visto nas partes posteriores do mangá).

Seu companheiro de longa data, e diplomata da gangue, é Kizaki, a quem Hanayama geralmente não mostra emoções. No entanto, pode-se interpretar que ele aprecia muito seu serviço, pois eles se acompanham há tantos anos. Kizaki está com ele desde que Hanayama era criança e sempre lhe mostra uma lealdade sem limites.

Aparência: 191 cm, 166 kg, **Idade:** 20 anos, **Terra Natal:** Tokyo, Japão

Estilo: Força / Luta de Rua (Kickboxing), **Escola:** Autodidata **Conceito:** Criminoso (Yakuza), **Assinatura:** Tatuagem de Otokodashi nas costas

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

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 4, Intimidação 5, Manha 5, Lábria 3, Perspicácia 5; Lutas as cegas 4, Condução 3, Liderança 6, Etiqueta 3, Segurança 5; Arena 3, Investigação 3, Computadores 2, Medicina 1, Mistérios 1, Estilos 3, Financias 3, Administração 3, Direito 2

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 5, Apoio 3 (Yakuza), Recursos 4, Staff 1, Fama 1

Técnicas: Soco 5, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 3, Foco 3, Arma Branca (faca) 2

Manobras Especiais: Jump, Ax Kick, Power Uppercut, Head Butt, Turn Punch, Iron Claw, Brain Cracker, Dislocate Limb, Throw, Toughskin, Face Slam, Vice Grip, Fishhook, Endorphin Rush

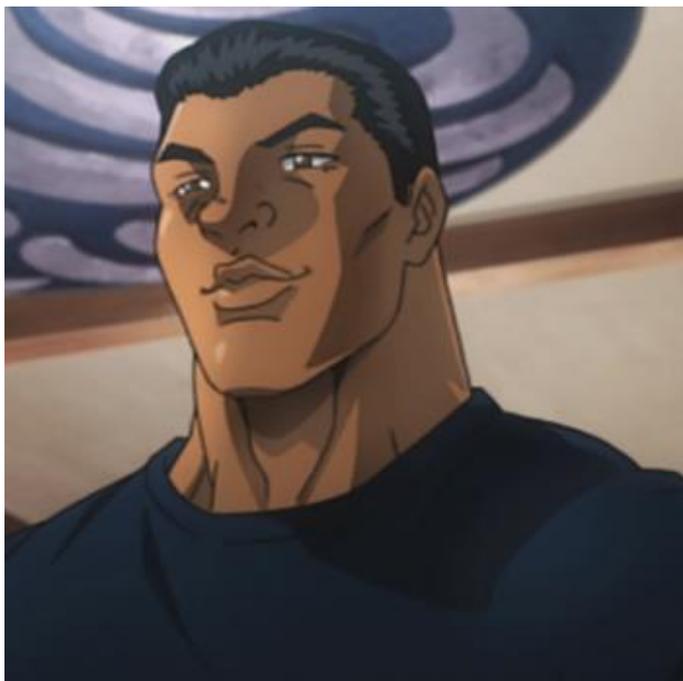
Combos: Face Slam + Iron Claw; Bloqueio + Vice Grip + Power Uppercut; Head Butt + Brain Cracker

Renome: Glória 7, Honra 4; Chi 5, Força de Vontade 10, Saúde 20

Características Especiais: Tatuagem de *Otokodashi* coberta de cicatrizes em suas costas, usa óculos de grau.



MOHAMMAD ALAI Jr.



Personalidade: Mohammad Alai Jr é uma pessoa bastante gentil. Ele ajudou Kozue Matsumoto quando ela estava chorando. Mais tarde, ele se apaixonou por ela, no entanto, ela realmente não parece muito interessada nele e ela se sente como uma figura maternal em relação a Alai Jr. Mohammad também é uma pessoa muito determinada que é capaz de se recuperar mesmo depois de sofrer derrotas horríveis.

Durante suas lutas, Alai é arrogante e muito sério. Ele afirma que aperfeiçoou sua arte marcial. No entanto, ele tem uma grande fraqueza: ao contrário de outros lutadores, ele não estava preparado para enfrentar a possibilidade de sua própria morte na

luta. Ele foi derrotado por Jack Hanma, que não lhe mostrou misericórdia.

No início, ele não levou a família Hanma a sério. Quando ele era criança, ele decidiu boxear o grande adulto conversando com seu pai por diversão. Yujirou Hanma, embora mostrando contenção, o mandou voando com apenas um movimento. Alai Jr também pediu Kozue, namorada de Baki, em casamento. Finalmente, depois de perder uma luta para Baki, ele quebrou e começou a chorar, quebrando sua confiança e capacidade de luta. Ele aparentemente aceita sua rejeição e sua perda.

Aparência: 187 cm, 90 kg, **Idade:** 19 anos, **Terra Natal:** EUA, Los Angeles,

Estilo: Boxe Muhammad Ali, **Escola:** Estilo Familiar, **Conceito:** Boxeador/Filho de lenda **Assinatura:** Saltita com braços erguidos e sorrindo arrogantemente

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

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

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 2, Apoio (Muhammad Alai sênior) 3, Recursos 3, Staff 1, Fama 1

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

Manobras Especiais: Jump, Power Uppercut, Esquives, Light Feet, Jump, Kippup, Rekka Ken, Deflecting Punch, Punch Defense, Kick Defense, Lunging Punch, Fist Sweep, Haymaker, Brain Cracker, Displacement, Higher Analysis

Combos: Jab + Displacement + Fist Sweep (Dizzy); Deflecting Punch + Haymaker; Kick Defense + Fierce + Strong (Dizzy); Punch Defense + Power Uppercut; Esquives + Lunging Punch

Renome: Glória 7, Honra 6; Chi 1, Força de Vontade 10, Saúde 20

Características Especiais:



DOPPO “Deus da Guerra” OROCHI



Personalidade: Doppo é mostrado como um homem forte, orgulhoso, sábio e carinhoso. Ele leva seu papel como diretor e fundador do Karate Shinshinkai muito a sério. Ele chega a fechar o dojo para sempre devido a uma promessa que fez a seus alunos e a si mesmo dizendo que nunca mais perderia para ninguém.

Em sua partida no Torneio Máximo contra Gouki Shibukawa, ele chegou a pedir ao velho para matá-lo em uma morte honrosa de guerreiros apenas para ser poupado por Shibukawa, que lhe diz para viver e continuar treinando.

A devoção de Doppo às artes marciais o levou a questionar e perseguir a longa jornada da vida, encontrando o punho perfeito, não importa quantas pessoas o elogiem e o admirem, ele ainda permanece e tenta permanecer humilde.

Ele tem uma característica corajosa de "nunca retroceder" quando se trata de lutar indo tão longe como lutar contra um tigre siberiano em seus dias de juventude e até admite que foi um pouco tolo da parte dele, mas lhe rendeu um de seus muitos apelidos o "Assassino de Tigres". Ele também acredita em seu estilo de karatê não existe dar um passo para trás ou fuga, demonstrando quando luta contra Yujirou Hanma e tigre siberiano.

Apesar de seu papel temível como "Matador de Tigres", "Devorador de Homens" e "Mão de Buda", ele mostrou ter um lado carinhoso quando sua esposa Natsue se preocupa com a luta de seus maridos com o "Rei da Besta" Yujirou ou em o derradeiro torneio subterrâneo ele por sua vez conforta sua esposa dizendo que nunca mais perderá para ninguém e que transformaria o cinturão de campeão de ouro em joias para ela quando vencesse. Outro exemplo é mostrado quando ele enfrenta Dorian quando ele impede seu filho de lutar contra o condenado dizendo "é meu dever como fundador do Karate Shinshinkai" quando na verdade é possível que ele estivesse apenas preocupado com a segurança de o filho dele.

Ele mostrou ter uma percepção bastante implacável, mas cômica, de si mesmo, como durante sua curta luta com Katou para usar suas palavras contra ele e dizer "então, deve ser quente, hein?" e enfia os dedos nas órbitas dos olhos de Katou apenas para mostrar a ele que Katou não treinou o suficiente. Durante a sessão de treinamento mensal com seus melhores alunos e um Baki Hanma visitante, ele ameaça Baki dizendo que não seria capaz de deixar seu Dojo vivo se eles brigassem apenas para um aluno dizer a Baki que o diretor estava apenas brincando.

Doppo Orochi é um gênio tático quando se trata de luta individual. Antes mesmo da luta começar, Doppo já tem vários "truques" na manga que ele está pronto para usar. E antes de se envolver na luta em si, ele inspecionará cuidadosamente seu oponente, sua postura, estilo de luta, técnicas, etc. Para resumir, Doppo Orochi, assim como Kaiou Kaku, é um verdadeiro gênio do combate. Enquanto um especialista em artes marciais, Doppo confia muito em seu karatê e é mais frequentemente do que não muito iludido a ponto de ver o karatê como a "forma mais pura e suprema de luta que existe".

Aparência: 178 cm, 110 kg, **Idade:** 56 anos, **Terra Natal:** Tóquio, Japão,

Estilo: Karate, **Escola:** Shinshinkai Karate, **Conceito:** Mestre **Assinatura:** Mesura Formal com Sorriso Sinistro

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

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação 2, Intimidação 5, Manha 2, Lábria 3, Perspicácia 5; Lutas as cegas 5, Condução 2, Liderança 5, Etiqueta 3, Segurança 2, Sobrevivência 2; Arena 4, Investigação 2, Marketing 2, Medicina 3, Mistérios 3, Estilos 6, Administração 4

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 5, Dojo 5, Recursos 4, Staff 2, Fama 2

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

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Triple Strike, Lunging Punch, Ax Kick, Foot Sweep, Double Dread Kick, Double Hit Kick, Stunning Shout, Maka Wara, Knife Hand Strike, Yama Zuki, Throw, Brain Cracker, Unhinge Jaw, Deflecting Punch, Hundred Hand Slap, Battle Chess, Lethal Weapon, Kiai Burst

Combos: Deflecting Punch + Yama Zuki + Fierce; Lunging Punch + Hundred Hand Slap; Jumping Short + Double Dread Kick + Foot Sweep; Bloqueio + Triple Strike (Dizzy); Bloqueio + Fierce + Roundhouse (Dizzy)

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

Características Especiais: Tapa-olho no olho direito, completamente calvo.



GOUKI “O Mestre” SHIBUKAWA



Personalidade: Shibukawa é uma pessoa bastante calma, mas também tem uma personalidade oculta e mais violenta, e esse lado dele aparece quando é necessário. Ele mostrou ter uma natureza arrogante, faminta de batalha e até implacável às vezes. Ele até atacou seu mestre, Kihei Mikoshiba, em combate mortal (apenas para ser cortado com uma katana nas costas por ele).

Ele também mostrou ter uma personalidade muito distorcida e cômica, como jogar uma grande chaleira de ferro em Ryuukou Yanagi e dizer a ele que é água quente, depois rir e dizer a ele que na verdade a água estava fria. Ele gosta de deixar seus oponentes em estado de consternação e

fazê-los não saber o que pensar dele agindo como um velho fraco. Por exemplo, pouco antes do início da luta contra Koushou Shinogi, ele começou a perguntar ao juiz se poderia deixar a arena por um tempo e ir ao banheiro, explicando que a idade dificulta o controle das necessidades fisiológicas.

Ele tem uma atitude muito tradicionalista e estrita em relação às artes marciais. Ele nunca se aquece antes de seus duelos e acredita que as verdadeiras artes marciais estão sempre prontas para uma guerra. Ao mesmo tempo, ele não é um tradicionalista o suficiente para usar apenas técnicas típicas de jujutsu em uma luta. Shibukawa acredita que tudo é permitido em uma luta real e pode até mesmo dar uma cabeçada durante um duelo, não se limitando a usar apenas movimentos de luta tradicionais.

Como muitos lutadores mais velhos, ele tem uma tendência a desprezar os oponentes mais jovens e está disposto a dar-lhes uma lição de modo professoral. Ele passou a respeitar o Doppo Orochi somente após a partida, por exemplo. No começo ele pensou muito pouco em Doppo, considerando-o um amador, mas depois Gouki até disse a ele que queria viver mais dez anos apenas para lutar com lutadores como Doppo. Os dois ocasionalmente se reúnem e conversam, e são vistos conversando no Shinshinkai Dojo tomando uma bebida de saquê *Habu* de Okinawa.

Ele é um lutador e combatente proficiente e experiente, tendo lutado por anos e participando de muitas guerras por seu país, tornou-se muito sábio em seus anos de vida. Devido aos ensinamentos de seu mestre, ele é excessivamente cauteloso, tanto que imaginou um oceano traiçoeiro e um portão imóvel bloqueando seu caminho para uma luta com Ryuukou Yanagi, porque seu subconsciente sentiu que Yujirou Hanma estava na área.

Aparência: 155 cm, 47 kg, **Idade:** 75 anos, **Terra Natal:** Kyoto, Japão,

Estilo: Jujutsu-Judo (Aikido), **Escola:** Mikoshiba/Shibukawa-Ryu Jujutsu, **Conceito:** Mestre, **Assinatura:** Ajeita os óculos sorrindo

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

Habilidades: Prontidão 6, Intimidação 3, Manha 2, Lábia 5, Perspicácia 5; Lutas as cegas 3, Condução 1, Liderança 3, Etiqueta 4, Furtividade 3, Segurança 2, Sobrevivência 1; Arena 4, Investigação 3, Medicina 3, Mistérios 4, Estilos 5

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 2, Dojo 4, Recursos 3

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 6, Apresamento 7, Esportes 4, Foco 5, Arma Branca (Espada) 3

Manobras Especiais: Jump, Throw, Backroll Throw, Aiki Throw, Aiki Takedown, Pin, San He, Tornado Throw, Slam Throw, Wrist Lock, Foot Sweep, Zen No Mind, Push, Air Throw, Kippup, Breakfall, Chi Kung Healing, Sakki, Higher Analysis, Fishhook.

Combos: Bloqueio + Tornado Throw; Short + Aiki Throw + Pin; Bloqueio + Wrist Lock; Aiki Takedown + Slam Throw + Pin; Jab + San He + Push; San He + Backroll Throw + Tornado Throw; Short + Fishhook

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

Características Especiais: Seu olho esquerdo é falso, apenas uma prótese de vidro.



EISHUU “Kaioh” RETSU



Personalidade: Nascido em um templo na China, Retsu foi treinado para ser o herdeiro do estilo chinês Kenpo. Um homem de grande disciplina e habilidade, ele jurou defender a honra e o orgulho da antiga arte do Kenpo chinês, embora com o tempo, Retsu aprendeu a apreciar a diversidade de todos os estilos de luta do mundo, em vez de afirmar que o Kenpo chinês era o mais forte. Como ele havia feito durante a maior parte do Torneio Máximo.

Apesar de seu grande conhecimento em seu estilo, ele não abriu sua mente para a possibilidade de aprender com outras disciplinas no início, mas depois de fazer amizade com Katsumi Orochi pós-torneio, ele parecia desejar tanto ensinar quanto aprender no Shinshinkai Dojo.

Retsu é uma pessoa inteligente. Como um artista marcial treinado, tanto física quanto mentalmente, Retsu Kaiou possui um nível de intelecto não alcançado pela maioria dos plebeus. Como outros artistas marciais mestres da franquia, Retsu pode facilmente decifrar a técnica de luta, como é utilizada e suas fraquezas.

Embora possa parecer muito disciplinado e reservado, Retsu é tudo menos paciente quando se trata de combate. Ele também provou ao longo da história ser superconfiante em suas habilidades que, quando agravado por seu desejo urgente de provar sua própria força na batalha contra inimigos poderosos.

Ele é mais tenso do que o resto dos amigos de Baki, mas faz algumas coisas realmente absurdas em algum momento, como dar um soco de moinho de vento por frustração. Embora nunca seja realmente uma pessoa má, ele cresce de um estereótipo exemplar para talvez uma das pessoas mais gentis e carinhosas da série. Quando Kaiou Dorian ficou mentalmente incapacitado, Retsu teve pena dele apesar de todas as coisas que ele havia feito anteriormente, até prometendo comprar uma montanha de doces para o homem, agora infantil, enquanto segurava as lágrimas.

Aparência: 176 cm, 100 kg, **Idade:** 35 anos, **Terra Natal:** China, **Estilo:** Kung Fu,

Escola: Templo Bailin **Conceito:** Monge **Assinatura:** Cumprimento Ying-Yang muito sério

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

Habilidades: Prontidão 6, Interrogação 2, Intimidação 4, Manha 1, Lábria 2, Perspicácia 4; Lutas as cegas 5, Condução 1, Liderança 1, Furtividade 3, Etiqueta 3, Furtividade 4, Segurança 2, Sobrevivência 3; Arena 5, Investigação 3, Medicina 5, Mistérios 4, Estilos 5

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 2, Apoio 2 (Monastério), Recursos 2, Fama 1

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 4, Arma Branca (Lança) 3, Arma Branca (Bastão) 3, Arma Branca (Arremesso) 3, Arma Branca (Nunchako) 3

Manobras Especiais: Kippup, Jump, Stepping Front Kick, Double-hit Kick, Foot Sweep, Throw, Chi Kung Healing, Zen No Mind, Knife Hand Strike, Lethal Weapon, Monkey Grab Punch, Spinning Lotus, Disarming, Heart Punch, Higher Analysis, Water Bullet, Flying Kick, Esquives

Combos: Bloqueio + Stepping Front Kick (Dizzy); Monkey Grab Punch + Throw; Bloqueio + Heart Punch; Jab + Foot Sweep + Fierce (Dizzy); Esquives + Flying Kick

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

Características Especiais:



KATSUMI “Arma Letal” OROCHI



Personalidade: Um 3º dan, filho adotivo de Doppo e atual prodígio do karate Shinshinkai. Katsumi é inicialmente muito arrogante e imprudente, mas depois se torna um dos lutadores mais fortes do mundo Baki antes de sua batalha com o homem pré-histórico Pickle. No entanto, Katsumi é uma pessoa incrivelmente durável que está sempre procurando melhorar mentalmente e fisicamente. Depois de perder para Kaiou Retsu, ele luta com ele para um empate em uma revanche. Apesar de quase ser morto por Dorian, não demorou muito para ele buscar uma revanche com Dorian e devolver o favor de uma experiência de quase morte ao americano. Além disso, ele emerge da explosão

de Doyle queimado, mas pronto para lutar com ele e nocauteá-lo. Cada luta por Katsumi é outra chance de melhorar.

Seu encontro com Dorian mostra que Katsumi também pode ser uma pessoa vingativa e sanguinária. Após sua derrota brutal em uma briga com ele, ele atacou Dorian na casa dos Tokugawa. Ele chutou o balde de gasolina que Dorian estava segurando em cima dele antes de incendiá-lo com seu próprio isqueiro.

O relacionamento de Katsumi e Doppo não é muito parecido com um típico pai e filho, mas mais como uma rivalidade amigável competindo no Torneio Máximo para ganhar o cinturão de campeão para Natsue Orochi ou provando quem é o estilo Orochi de Karate era superior. No entanto, os dois se preocupam um com o outro à sua maneira. Katsumi não mostra rancor em relação à sua mãe biológica, em vez disso, ele é profundamente grato a ela por lhe dar o corpo que ele tem. Mesmo que ela tenha partido e não o tenha criado como sua mãe adotiva, Katsumi ainda a ama. Na manhã antes de sua luta contra Pickle, ela apareceu e ele lhe deu um abraço.

Como o mais jovem Mestre de Karatê da franquia, ele é retratado como exalando um ar de confiança e sempre com um sorriso presunçoso, acreditando estar no topo do mundo das artes marciais. Isso é evidente quando, ignorantemente, ele provoca Yujirou Hanma. Ele administra o dojo de seu pai adotivo e, por isso, cuida de seus alunos de karatê e tenta ser um líder digno para eles.

Aparência: 186 cm, 105 kg, **Idade:** 25 anos, **Terra Natal:** Japão,

Estilo: Katate Orochi-Ryuu, **Escola:** Shinshinkai Karate **Conceito:** Lutador Profissional, **Assinatura:** Reverência formal com sorriso de canto de boca.

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

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

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 2, Recursos 3, Staff 2, Dojo 3

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 4, Arma Branca (Impacto) 2

Manobras Especiais: Kippup, Jump, Wall Spring, Dashing Punch, Dashing Upper, Power Uppercut, Foot Sweep, Knee Basher, Throw, Flying Kick, Double-hit Kick, Mule Kick, Balance, Reverse Front Kick, Double Dread Kick, Pin, Adrenalin Rush, Crotch Kick, Head Butt, Hundred hand Slap.

Combos: Esquives + Dashing Punch + Mule Kick; Bloqueio + Foot Sweep + Double Dread Kick; Wall Spring Forward + Hundred Hand Slap (Dizzy); Bloqueio + Throw + Pin; Flying Kick + Knee Basher; Wall Spring Forward + Roundhouse (Dizzy)

Renome: Glória 8, Honra 7; Chi 4, Força de Vontade 9, Saúde 20

Características Especiais: Superconfiante e arrogante



JACK HANMA, Matador de Ursos



Personalidade: A força motriz de Jack é derrotar seu pai, Yujirou Hanma, para vingar sua mãe que foi estuprada por ele. Depois de tomar super-esteroides que o deixaram pra lá de instável, Jack se transformou em um monstro sem equilíbrio que só se preocupa em ficar mais forte para se vingar.

Jack é uma pessoa incrivelmente determinada e teimosa; ele simplesmente não sabe quando parar. Seu ritmo de treino seria suicida, se não fosse pelos coquetéis de esteroides de um cientista fazendo parte de seu regime de evolução. Ele teve seu esqueleto reestruturado cirurgicamente várias vezes para ficar mais alto e mais com maior alcance. Além disso, pode-se dizer que às vezes ele é muito confiante em sua força. Ele treina demais para seu corpo, forçando-o a recorrer a esteroides, analgésicos e hormônios e outros métodos médicos para manter sua força crescendo de forma constante. Ele está muito obcecado em derrotar Yujirou e vingar sua mãe, a ponto de ficar cego por esse sonho. Ele não conhece muitas técnicas e muitas vezes luta de guarda aberta, trocando golpes.

Ele se recusa a se conter contra seus oponentes; e, falando em comportamento, ele prefere agir como um animal selvagem ao invés de um verdadeiro lutador, como mostra especialmente como ele morde seus oponentes durante suas lutas, tornando-o ainda mais animalesco. Jack pode realmente parecer muito assustador para seus inimigos.

A inteligência de Jack é relativamente média. Embora ele tenha se mostrado um pouco um gênio do combate de tempos em tempos.

Aparência: 240 cm, 200 kg, **Idade:** 21 anos, **Terra Natal:** Canadá,

Estilo: Street Fighting, **Escola:** Várias / Autodidata, **Conceito:** Pit Fighter
Assinatura: Vira as costas e sai da arena.

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

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação 2, Intimidação 6, Manha 2, Lábria 2, Perspicácia 5; Lutas as cegas 2, Condução 3, Furtividade 2, Etiqueta 1, Furtividade 2, Segurança 3, Sobrevivência 4; Arena 4, Investigação 4, Medicina 3, Mistérios 1, Estilos 3, Ciência 1

Antecedentes: Aliados 1, Contatos 3, Recursos 1, Herança de Clã (Hanma) 3

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

Manobras Especiais: Jump, Takedown, Haymaker, Widowmaker, Clothline, Head Bite, Ripping Bite, Tearing Bite, Tackle, Suplex, Power Uppercut, Mule Kick, Headbutt, Head Butt Hold, Hammerfist, Stomp, Flying Tackle, Buffalo Punch, Endorphin Rush, Demon Body (Health)

Combos: Takedown + Hammerfist; Flying Tackle + Head Butt Hold; Bloqueio + Ripping Bite; Bite + Tearing Bite (Dizzy); Tackle + Clothline + Power Uppercut (Dizzy); Buffalo Punch + Mule Kick; Bloqueio + Widowmaker

Renome: Glória 8, Honra 3; Chi 1, Força de Vontade 10, Saúde 20

Características Especiais: Extensas cicatrizes nos braços e pernas oriundas de cirurgias de alongamento dos membros



GAIA / NOMURA



Personalidade: Gaia é a líder de um grupo mercenário que lutou contra Baki Hanma. No passado, ele era um soldado parcialmente insano chamado Nomura, que adorava matar.

No entanto, após enfrentar o "medo supremo" ao se deparar com um pelotão de fuzilamento, ele perdeu o cabelo e a personalidade de Gaia se manifestou a partir da personalidade de Nomura, além de ganhar habilidades supersensoriais.

Como Nomura, ele é melhor descrito como um fraco e tímido soldado que atua como médico para a equipe. No entanto, quando a sob certas condições sua adrenalina começar a fluir, e a personalidade de Gaia se manifestará para lutar.

Ele despreza completamente Yujirou Hanma, afirmando que ele não passa de um caçador de emoções que luta por prazer. Ele luta contra Baki e honrosamente perde para ele. Quando ele cruzou com Yujirou, Gaia disse a ele que Baki é um guerreiro melhor do que Yujirou pode ser antes da luta dos dois (mesmo que ele perca miseravelmente).

Ele é uma pessoa calma e confiante. Na batalha contra Baki, ele até se chamou de deus do campo de batalha. Por outro lado, Gaia é um personagem bastante não óbvio e é difícil dizer se sua enorme autoconfiança era apenas pura honestidade e empolgação ou, até certo ponto, uma peça que deveria confundir Baki. Gaia é geralmente composto, mas ele também mostrou grande raiva quando Baki conseguiu lidar com todos os seus ases na manga.

Suas três filosofias de luta são uma só: cuide do seu corpo e dê-lhe descanso; dois, liberte seu corpo do controle de sua mente; e, finalmente, use cada parte do seu entorno como uma arma. Ele é uma pessoa inteligente que muitas vezes usa táticas psicológicas.

Aparência: 160 cm, 60 kg, **Idade:** 25 anos, **Terra Natal:** Japão

Estilo: Forças Especiais, **Escola:** Exército **Conceito:** Soldado/Mercenário
Assinatura: Sorriso estranho, quase sarcástico

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

Habilidades: Prontidão 5, Interrogação 4, Intimidação 6, Manha 2, Lábia 4, Perspicácia 5; Lutas as cegas 4, Condução 4, Liderança 5, Etiqueta 1, Segurança 4, Furtividade 4, Sobrevivência 5; Arena 2, Investigação 3, Computadores 1, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 3

Antecedentes: Aliados 4, Contatos 3, Apoio 4 (Exército), Recursos 2, Staff 4

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 4, Foco 4, Arma Branca (faca) 3, Armas de Fogo (3), Armas Pesadas (3)

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Raw Bullet, Camouflage, Water Bullet, Foot Sweep, Spinning Foot Sweep, Dislocate Limb, Throw, Air Throw, Suplex, Spinning Backfist, Eye Rake, Crotch Kick, Ear Pop, Handstand Kick, Neck Choke, Endorphin Rush, Adrenalin Rush, Higher Analysis, Esquives, Fishhook

Combos: Camouflage + Crotch Kick + Neck Choke; Water Bullet + Jumping Roundhouse + Dislocate Limb; Eye Rake + Ear Pop + Suplex (Dizzy); Bloqueio + Throw; Esquives + Handstand Kick; Dislocate Limb + Fishhook

Renome: Glória 7, Honra 3; Chi 6, Força de Vontade 10, Saúde 20

Características Especiais: Transtorno de personalidade múltipla, Completamente calvo e imberbe.



YUUIRO “Ogre” HANMA



Personalidade: Yujiro é filho do lendário Yuichirou Hanma e o personagem mais poderoso da série. Yujiro trabalha como mercenário e assassino *freelancer* altamente pago para vários governos e organizações. Não se sabe quanto pessoas ou organizações lhe pagam para fazer seu trabalho mercenário, mas é extremamente alto, a julgar pelo seu gosto extravagante e caro.

Yujiro é um homem feroz e arrogante. Ele não mostra misericórdia para com ninguém, pois vê a misericórdia como uma característica "fraca". Yujiro também é emocionalmente manipulador - isso pode ser visto em seus relacionamentos com seu filho e Emi Akezawa, por exemplo. Ele aparentemente vive apenas para lutar e causar

destruição a tudo e qualquer coisa que puder. Toda a sua vida e mentalidade são dedicadas a nada além de lutar e ficar mais forte com cada pessoa que ele derrota, às vezes matando-os. Ele tende a matar pessoas se empurrado ou enfurecido o suficiente e não mostra cuidado ou remorso ao fazê-lo. Ele também matará por prazer ou satisfação quando tiver vontade. Ele tem um profundo ressentimento pelos fracos e nem acha que vale a pena matá-los. Ele deseja que seu filho Baki se torne forte como ele, para que possa desfrutar de uma luta desafiadora com ele como se Baki fosse um brinquedo para ele. Ele também é inesperadamente silencioso e estoico na maior parte do tempo.

Ele também é implacável, como mostrado quando ele rasgou o rosto de Kaiou Ryu e depois bateu seu rosto sem pele no chão de pedra. Outro exemplo seria quando ele matou Emi Akezawa, rompendo seus tímpanos e depois quebrando sua coluna. Ele é um homem muito arrogante, acreditando e sabendo que é a criatura viva mais vital da Terra, e se sente inclinado a fazer o que quiser, sem que ninguém possa detê-lo. Ele vê todos os outros como insetos comparados a ele e os vê como "fracos" ou "patéticos". Ele acredita que tudo deve ser obtido apenas com força pura e, portanto, não acredita no uso de armas. Ele considera seu corpo como a arma definitiva, que prova ser mais eficaz e mortal do que qualquer outra arma ou tecnologia. Desde que sua luta com Baki se tornou viral, Yujiro está irritado que ele ganhou fãs indesejados e fez referência a várias crianças pedindo seu autógrafo desde a luta.

Apesar de ser irritadiço, Yujiro é surpreendentemente paciente e quase sempre mantém a calma. Ele é estoico na maioria das vezes, muitas vezes falando apenas o que é necessário e até mesmo o que é necessário. Na verdade, na maioria das vezes apenas ouve os outros silenciosamente e às vezes acrescenta algo e pode manter a calma mesmo quando é insultado. Embora o suficiente seja suficiente, ele pode ser muito violento e quase instantaneamente volta ao seu comportamento calmo habitual.

Yujirou tem um lado um tanto "suave". Oferecendo a Baki um pouco de sopa como sinal de respeito por seu poder após um eventual empate entre ele e seu filho; também tentando evitar contar a Kaoru Hanayama o fato de que ele assinou um autógrafa para uma criança por vergonha. Ele também mostrou, apesar de tê-la matado, possuía algum afeto por Emi (e até aparentemente se arrepender do que fez, mas é difícil dizer). Ele até lutou para que os fracos nas guerras fossem, em suas palavras, o vissem como um "modelo". Porque ele estava destruindo seus opressores, os fracos começaram a vê-lo como algo enviado de Deus.



Além de sua filosofia e tempo gasto treinando ou lutando, Yujirou é totalmente capaz de viver na sociedade moderna. Embora não declarado, é mostrado que Yujirou tem acesso a recursos consideráveis, provavelmente na forma de conexões ou favores de algumas das pessoas mais influentes do mundo. Dado seu poder e nível de ameaça, isso não é surpreendente. Outros recursos também provavelmente incluem uma vasta fortuna pessoal.

Isso fica muito claro de como Yujirou demonstrou sofisticação e sua capacidade de se comportar na alta sociedade. Yujirou tem gostos extravagantes e, sempre que frequenta lugares de refinamento ou destinados à elite da sociedade, ele pode se misturar tanto com suas roupas quanto com suas maneiras. Como Yujirou é o mais forte do mundo e se vê como um rei, essa pode ser sua forma de tentar agir de maneira a se tornar um rei. Ele também se mostra erudito, inteligente e bem lido em vários tópicos, alguns dos quais são bastante específicos.

Aparência: 190 cm, 120 kg, **Idade:** 40 anos, **Terra Natal:** Japão,

Estilo: Pancrácio, **Escola:** Autodidata **Conceito:** Mercenário, **Assinatura:** Gargalha e coloca as mãos nos bolsos

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

Habilidades: Prontidão 5, Interrogação 4, Intimidação 7, Manha 5, Lábria 4, Perspicácia 6; Lutas as cegas 5, Condução 1, Liderança 5, Etiqueta 3, Segurança 5, Furtividade 4, Sobrevivência 5; Arena 5, Investigação 3, Computadores 1, Medicina 4, Mistérios 4, Estilos 6, Ciência 1

Antecedentes: Aliados 1, Contatos 2, Apoio 5 (CIA e Exército dos EUA), Recursos 4, Herança de Clã (Hanma) 5, Fama 1

Técnicas: Soco 6, Chute 7, Bloqueio 5, Apresamento 6, Esportes 6, Foco 5

Manobras Especiais: Ax Kick, Jump, Kippup, Throw, Suplex, Psychokinetic Channeling, Toughskin, Record, Demonic Dress, Breakfall, Terrifying Presence, Demon Body (FDV), Battle Chess, Push, Pin, Grappling Defense, Punch Defense, Kick Defense, Ear Pop, Eye Rake, Disarming, Roll with Blow, Foot Sweep, Slam Throw; Lunging Punch, Lethal Weapon, Chi Push, Chi Kung Healing, Higher Analysis, Disarming, Shockwave, Esquives

Combos: Lunging Punch + Ax Kick (Dizzy); Kick Defense + Slam Throw + Push; Punch Defense + Ear Pop + Push; Bloqueio + Suplex + Pin; Disarming + Throw; Grappling Defense + Eye Rake; Esquives + Fierce + Foot Sweep (Dizzy)

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

Características Especiais: Cabelos revoltos e avermelhados. Os músculos de suas costas formam uma imagem de demônio ("Oni") quando flexionados



