



The
Karate
Kid

The Karate Kid™

Karatê Kid é um grande sucesso cinematográfico, com uma sequência tão boa quanto o original e mais dois outros filmes e um remake, e que criou material suficiente para uma série como *Cobra Kai*.

Daniel Larusso é um jovem pobre que se muda para All Valley, e sofre bullying por parte de Johnny Lawrence, bicampeão do torneio de karatê da cidade, e aluno de John Kreese. A situação muda quando ele é salvo de uma surra por Miyagi, mestre de karatê que o ensina.

As fichas a seguir são de Daniel e Johnny como Street Fighters iniciantes, como eram em 1984, no torneio de All Valley. Assim, Narradores podem incluí-los como rivais ou colegas dos personagens jogadores desde o começo de uma campanha, ou, ainda, os próprios jogadores podem adotá-los como personagens, realizando algo que muitas vezes é desejo de um jogador: utilizar um personagem famoso.

A ficha de Daniel, obviamente, é após seu treinamento do Miyagi, quando ele se torna um lutador de verdade, e não do início do filme, quando é surrado por Johnny na praia.

Como eles retornam com tudo na série *Cobra Kai* (veja mais adiante a seguir), também é possível evolui-los para lutadores de Posto 3 ou 4, aumentando seus Atributos Físicos, Mentais, Habilidades e Técnicas, conforme eles cresceram.

Com base nos outros filmes, Daniel certamente ganhou Deflecting Punch e novos combos. Sobre Johnny, o Narrador é livre para decidir sua evolução.



DANIEL LARUSSO!

Estilo: Karatê Shotokan
Escola: Prof. Particular
Conceito: Estudante
Assinatura: Faixa branca com sol nascente

Força ••
Destreza •••••
Vigor •••

Carisma ••
Manipulação •••
Aparência •••

Percepção ••
Inteligência ••
Raciocínio •••

Prontidão •••
Interrogação
Intimidação
Perspicácia ••
Manha ••
Lábia •••

Luta às Cegas •
Condução ••
Liderança
Segurança •
Furtividade ••
Sobrevivência •

Arena •
Computador •
Investigação •
Medicina •
Mistérios
Estilos

Aliados ••
Fama •
Sensei •••••

Soco ••
Chute •••
Bloqueio ••
Apresamento
Esportes ••
Foco

Glória •
Honra ••

Chi •••

Força de Vontade • • • •

□ □ □

□ □ □ □

Saúde • • • • • • • • • •

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combos: Bloqueio para Crane Kick

Divisão: Estilo Livre Posto: 1
Situação atual: 0 Vit, 0 Der, 0 Emp, 0 KO

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	7	3	2	Básica
Strong	5	5	2	Básica
Fierce	4	7	1	Básica
Short	6	5	2	Básica
Forward	5	7	1	Básica
Roundhouse	3	9	1	Básica
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	5	Básica
Punch Defense	9	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Kick Defense	9	-	-	absorção +4 vs. Chute; -2 vs. outros
Jump	8	-	2	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Crane Kick	3	10	Um	-2 absorção ao alvo a menos que use Kick Defense

JOHNNY LAWRENCE!

Estilo: Karatê Shotokan
Escola: Cobra Kai
Conceito: Bad Boy
Assinatura: Levanta o braço e vibra

Força ••• Carisma ••• Percepção ••
Destreza •••• Manipulação •• Inteligência ••
Vigor ••• Aparência •••• Raciocínio ••

Prontidão •• Luta às Cegas • Arena ••
Interrogação Condução •• Computador •
Intimidação ••• Liderança •• Investigação
Perspicácia • Segurança Medicina
Manha ••• Furtividade •• Mistérios
Lábia Sobrevivência Estilos •

Aliados ••••• Soco •••
Fama • Chute ••
Recursos •• Bloqueio •
Sensei •• Apresamento
Esportes ••
Foco

Glória ••
Honra •

Chi ••• Força de Vontade •••••
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Saúde •••••
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combos: Haymaker para Knife Hand Strike (dizzy)

Divisão: Estilo Livre Posto: 1
Situação atual: 0 Vit, 0 Der, 0 Emp, 0 KO

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	5	2	Básica
Strong	4	7	2	Básica
Fierce	3	9	1	Básica
Short	5	5	2	Básica
Forward	4	7	1	Básica
Roundhouse	2	9	1	Básica
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	5	Básica
Jump	7	-	2	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Knife Hand Strike	5	5	1	Dano aplicado contra ½ do Vigor do alvo caso não esteja bloqueando
Haymaker	2	10	0	

NOVA MANOBRAS!

Chute da Garça / Crane Kick

Golpe famoso das artes marciais, especialmente após a franquia Karate Kid, o Chute da Garça consiste numa preparação levantando a perna de apoio, seguindo com uma inversão súbita para chutar com a outra perna. Além de ser um golpe forte, geralmente confunde o adversário, sendo subestimado e dificultando sua defesa.

O chute aparece em diversos estilos, como no Karatê Shotokan, no Karatê Goju-ryu e no estilo Garça de Kung Fu. É uma manobra disponível para iniciantes - como Daniel Larusso bem demonstrou em Karate Kid - que pode adicionar muito ao arsenal de um novato no circuito.



CRANE KICK!

Pré-requisitos: Chute •••, Esportes ••

Pontos de Poder: Karatê Shotokan, Kung Fu 3;
Outros 4

Inspirando-se na garça, o lutador levanta sua perna de apoio, criando momentum na preparação de um chute frontal muito potente, que costuma encerrar um combate. Lutadores de estilos mais graciosos como o kung fu da Garça costumam abrir os braços e encarar o oponente enquanto preparam seu chute. Em estilos mais duros, como o Karatê Shotokan, o lutador avança num salto rasante numa falsa joelhada que antecede o poderoso chute frontal.

Sistema: O Crane Kick provoca um redutor de -2 Absorção em tentativas de bloqueio por parte do oponente, a menos que ele utilize o Kick Defense. Caso o usuário do Crane Kick resolva abortar seu movimento para um Bloqueio ou Jump, ele sofre redutor de -1 Velocidade.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +5

Movimento: Um

O VILÃO!

John Kreese

John Kreese é ex-veterano do Vietnã. Dono do dojô Cobra Kai de Karatê Americano, ele sempre se mostrou um homem violento, cruel e brutal que instrui seus alunos a serem implacáveis com seus inimigos, ordenando que usem golpes ilegais para lesioná-los.

Depois que seu melhor aluno, Johnny Lawrence, perdeu para Daniel Larusso no Torneio de Karatê de All Valley, Kreese entrou em fúria. A derrota foi muito dolorosa, o que o levou a confrontar Johnny no estacionamento, arrancando de suas mãos o troféu de vice-campeão e estrangulando-o. Miyagi, o sensei de Daniel, interveio, confrontando Kreese.



Kreese não acreditou que aquele velho minúsculo fosse um bom lutador, e o atacou com todas as suas forças. Com esquivas ligeiras, Miyagi levou Kreese a arrebentar seus punhos nos vidros de carros próximos, e o submeteu, lembrando que a piedade era para os fracos - algo que Kreese vivia dizendo aos seus estudantes. Ao invés, porém, de matá-lo com seu ataque em mão de faca, Miyagi apertou seu nariz, provocando gargalhadas em todos os presentes.

Com a derrota e a humilhação pública, todos os alunos partiram do dojô Cobra Kai. Miyagi e Daniel viajaram para Okinawa, e Kreese passou a planejar sua vingança. Ele visitou seu amigo da Guerra do Vietnã, Terry Silver. Depois de ouvir a história de Kreese, Silver decidiu ajudá-lo a perseguir Daniel e Miyagi e até contratou Mike Barnes para derrotar Daniel no Torneio de All Valley do ano seguinte.

Daniel acabou se reconciliando com Miyagi, recuperando o foco e vencendo Barnes. Foi quando Kreese escutou sobre uma versão mais violenta do Karatê Shotokan, vinda de um passado em que o estilo não era usado de forma esportiva, mas sim para matar, conhecida como Ansatsuken. Disposto a aprendê-la, Kreese viajou para o Japão e se estabeleceu em Kabuki Town. Ele fundou um novo dojô Cobra Kai e passou a se anunciar o supremo mestre do Karatê. Espera, com isso, atrair lutadores desse estilo assassino em busca de desvendar seus segredos e voltar a confrontar Miyagi.

Jogando com John Kreese: Você é o melhor, e todos devem saber disso. Apenas o trabalho duro cria homens de valor, e a derrota deve ser sentida e sofrida, punida, como forma de evitar que ela se repita. Você fará de tudo para conseguir a revanche contra Miyagi.

Aparência: Kreese é um homem de mais de quarenta anos, mais ainda em forma. Ele é alto e forte, e utiliza seus cabelos loiros bem volumosos, na moda da década de 1980. Usa roupas simples, como jeans e camisetas brancas. No ringue, ele prefere adotar um gi negro com o símbolo da Cobra Kai, uma serpente preta e amarela armando o bote.

JOHN KREESE!

Estilo: Karatê Shotokan
Escola: Professor Particular
Conceito: Sensei em desgraça
Assinatura: Cruza os braços

Força ••••	Carisma •	Percepção ••
Destreza ••••	Manipulação ••	Inteligência ••
Vigor ••••	Aparência ••	Raciocínio ••••

Prontidão •••	Luta às Cegas ••	Arena •••
Interrogação ••	Condução ••	Computador
Intimidação •••••	Liderança ••••	Investigação •
Perspicácia ••	Segurança	Medicina ••
Manha •••	Furtividade •	Mistérios •
Lábia •••	Sobrevivência •••	Estilos •••••

Aliados ••	Soco ••••
Fama ••	Chute ••••
Recursos •	Bloqueio ••••
	Apresamento ••••
	Esportes ••••
	Foco •

Glória
Honra

Chi • • • Força de Vontade • • • • • • • • • •

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Saúde ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
● ● ● ● ●
□ □ □ □ □

Combos: Foot Sweep para Ax Kick (dizzy), Wounded Knee para Ax Kick (dizzy), Wounded Knee para Knife Hand Strike (dizzy), Bloqueio para Back Roll Throw

Divisão: Estilo Livre Posto: 6
 Situação atual: 23 Vit, 4 Der, 0 Emp, 21 KO

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	7	4	Básica
Strong	4	9	4	Básica
Fierce	3	11	3	Básica
Short	5	8	4	Básica
Forward	4	10	3	Básica
Roundhouse	2	12	3	Básica
Apresamento	4	7	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	7	Básica
Jump	7	-	4	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Foot Sweep	2	11	2	Agachamento; Knockdown
Power Uppercut	3	11	Um	Knockdown vs. Aérea
Knife Hand Strike	5	7	3	Dano aplicado contra ½ do Vigor do alvo caso não esteja bloqueando
Maka Wara	Esp.	Esp.	Esp.	Toda vez que fizer um bloqueio bem sucedido role Vigor + Bloqueio -3 para dar dano no atacante; funciona automaticamente
Ax Kick	3	12	2	Precisa entrar no hex do oponente; Knockdown vs. Aérea; Acerta oponentes em Agachamento; Aérea
Wounded Knee	2	11	3	Alvo tem -2 VEL nos chutes -2 MOV em todas as manobras nos próximos 2 turnos se bem sucedido
Throw	2	9	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Back Roll Throw	3	11	Um	O alvo é arremessado a (Força + Chute) hex; Knockdown
Double-Hit Kick	2	9	3	Dois testes de dano a menos que o alvo esteja em Aérea ou Agachamento
Double Dread Kick	2	9/12	5	1º teste com +1 DAN e joga o alvo 1 hex para trás, o atacante deve mover-se para o hex do oponente e fazer o 2º ataque com +4; pode usar o 2º ataque se o alvo estiver a alcance, 1 FV

COBRA KAI DOJO







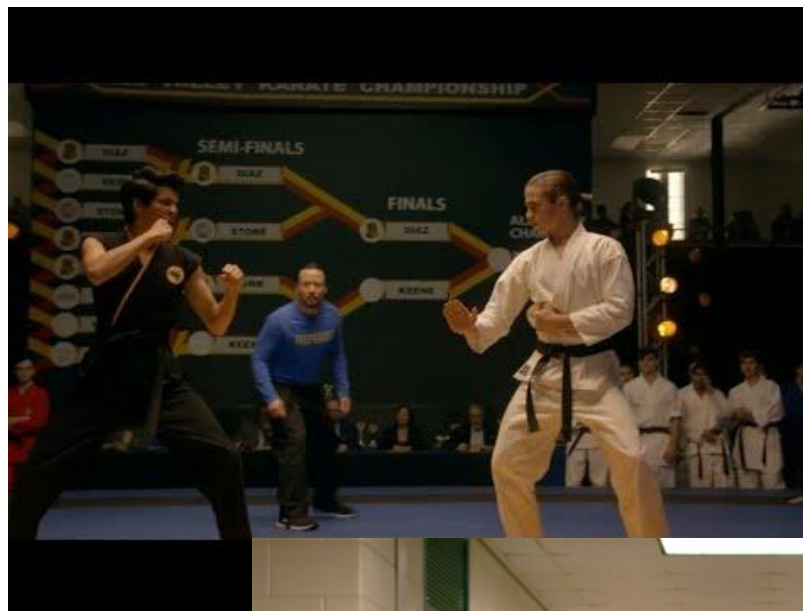
Cobra Kai acontece 34 anos depois do filme original e segue um Johnny Lawrence fracassado, que busca redenção, ao reabrir o infame dojo Cobra Kai, reacendendo a sua rivalidade com o agora bem-sucedido Daniel LaRusso, que tem lutado para manter o equilíbrio em sua vida sem a orientação de seu mentor, Sr. Miyagi. Dois homens que direcionam os traumas do passado e as frustrações do presente na única maneira que eles sabem como resolver: através do karatê.

Paralelamente ao conflito dos dois, estão as histórias dos alunos de Lawrence e LaRusso. Johnny tenta combater as tendências do passado enquanto ajuda seu vizinho Miguel, um garoto pobre e tímido que sofre bullying e aprende a se defender através das aulas de Johnny. Em contraste, o filho distante de Johnny, Robby Keene, está sob o domínio de Daniel, que demonstra uma influência positiva para o menino quando ele começa a buscar a redenção enquanto aprende as filosofias do Sr. Miyagi.

Sam, filha de Daniel, é uma lutadora talentosa que entrou na adolescência e abandonou o karatê, mas logo vê motivos para voltar. E Tory é uma garota pobre que enfrenta com coragem seus problemas e desenvolve uma rivalidade com Sam.

Assim como em Karate Kid, essas fichas podem ser utilizadas como personagens iniciantes, sejam aliados dos jogadores, rivais ou os próprios jogadores.

ERIC "MUSASHI" SOUZA & ODMIR FORTES



MIGUEL DIAZ!

Escola: Cobra Kai

Assinatura: Levanta o braço

Percepção ...

Inteligência • •

Raciocínio • • •

Arena •

Computador ••

Investigação •

Medicina

Mistérios

Estilos •

Chute • •

Chute • •

Bloqueio •

Apresamento

Esportes • •

Foco

Glória •

Honra • •

Força de Vontade • • • • •

☐ ☐ ☐

□ □ □ □ □ □ □

Saúde • • • • • • • • • •

10000000000

Combos: Strong para Haymaker

Divisão: Estilo Livre Posto: 1

Situação atual: 0 Vit, 0 Der, 0 Emp, 0 KO

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	5	2	Básica
Strong	4	7	2	Básica
Fierce	3	9	1	Básica
Short	5	5	2	Básica
Forward	4	7	1	Básica
Roundhouse	2	9	1	Básica
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	5	Básica
Haymaker	2	10	0	
Foot Sweep	2	8	0	Agachamento; Knockdown
Jump	7	-	2	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Double-Hit Kick	2	6	1	Dois testes de dano a menos que o alvo esteja em Aérea ou Agachamento

ROBBY KEENE!

Estilo: Karatê Shotokan
Escola: Prof. Particular
Conceito: Rebelde
Assinatura: Cumprimenta o oponente caído

Força ••• Carisma •• Percepção •••
Destreza ••••• Manipulação ••• Inteligência •••
Vigor ••• Aparência ••• Raciocínio ••

Prontidão • Luta às Cegas • Arena
Interrogação • Condução •• Computador ••
Intimidação • Liderança • Investigação ••
Perspicácia •• Segurança •• Medicina
Manha ••• Furtividade •• Mistérios
Lábia ••• Sobrevivência •• Estilos

Contatos •• Soco ••
Sensei ••• Chute ••
Bloqueio ••
Apresamento
Esportes ••
Foco

Glória
Honra •••

Chi ••• Força de Vontade ••••
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Saúde ••••••••••
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combos: Punch Defense para Handstand Kick

Divisão: Estilo Livre Posto: 1
Situação atual: 0 Vit, 0 Der, 0 Emp, 0 KO

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	7	4	2	Básica
Strong	5	6	2	Básica
Fierce	4	8	1	Básica
Short	6	5	2	Básica
Forward	5	7	1	Básica
Roundhouse	3	9	1	Básica
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	5	Básica
Punch Defense	9	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Kick Defense	9	-	-	absorção +4 vs. Chute; -2 vs. outros
Jump	8	-	2	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	Efeito automático; o lutador sofre apenas -1 VEL(não - 2) após sofrer knockdown
Handstand Kick	4	9	0	Knockdown vs. Aérea

SAMANTHA LARUSSO!

Estilo: Karatê Shotokan
Escola: Prof. Particular
Conceito: Estudante
Assinatura: Sorriso confiante

Força •• Carisma ••• Percepção ••
Destreza ••••• Manipulação • Inteligência ••
Vigor ••• Aparência ••• Raciocínio ••••

Prontidão ••• Luta às Cegas ••• Arena
Interrogação Condução •• Computador ••
Intimidação Liderança Investigação •
Perspicácia ••• Segurança Medicina
Manha • Furtividade •• Mistérios
Lábia •• Sobrevivência Estilos •

Aliados •• Soco •••
Sensei ••• Chute •••
Bloqueio ••
Apresamento
Esportes ••
Foco

Glória
Honra •••

Chi ••• Força de Vontade ••••
□ □ □ □ □ □ □ □

Saúde •••••
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combos: Punch Defense para Foot Sweep

Divisão: Estilo Livre Posto: 1
Situação atual: 0 Vit, 0 Der, 0 Emp, 0 KO

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	7	4	2	Básica
Strong	5	6	2	Básica
Fierce	4	8	1	Básica
Short	6	5	2	Básica
Forward	5	7	1	Básica
Roundhouse	3	9	1	Básica
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	5	Básica
Punch Defense	9	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Deflecting Punch	7	5	0	absorção contra socos
Jump	8	-	2	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	Efeito automático; o lutador sofre apenas -1 VEL(não -2) após sofrer knockdown
Foot Sweep	2	8	0	Knockdown, Agachamento

TORY NICHOLS!

Estilo: Kickboxing Ocidental
Escola: Várias
Conceito: Estudante
Assinatura: Ri do oponente caído

Força •••

Destreza ••••

Vigor •••

Carisma ••

Manipulação •••

Aparência ••

Percepção •••

Inteligência ••

Raciocínio •••

Prontidão ••

Interrogação

Intimidação •••

Perspicácia

Manha •••

Lábia •••

Luta às Cegas

Condução •

Liderança ••

Segurança ••

Furtividade •

Sobrevivência •

Arena

Computador •

Investigação •

Medicina

Mistérios

Estilos ••

Contatos ••

Recursos •

Sensei •••

Soco ••

Chute ••

Bloqueio •

Apresamento ••

Esportes ••

Foco

Glória •

Honra ••

Chi • •

Força de Vontade • • • • •

□ □

□ □ □ □ □

Saúde • • • • • • • • • •

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combos:

Divisão: Estilo Livre Posto: 1
Situação atual: 0 Vit, 0 Der, 0 Emp, 0 KO

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	4	2	Básica
Strong	4	6	2	Básica
Fierce	3	8	1	Básica
Short	5	5	2	Básica
Forward	4	7	1	Básica
Roundhouse	2	9	1	Básica
Apresamento	4	5	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	5	Básica
Brain Cracker	4	7	Um	Apresamento Sustentado
Knee Basher	3	9	Um	Apresamento Sustentado
Jump	7	-	2	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Double-Hit Kick	2	6	1	Dois testes de dano a menos que o alvo esteja em Aérea ou Agachamento
Elbow Smash	6	7	Um	

UM NOVO VILÃO!

Terry Silver

Daniel e Johnny, no período de Cobra Kai, são um pouco mais poderosos que os adolescentes (adicione +1 em cada categoria de Atributos, e +3 nas Técnicas, +3 em Chi/Força de Vontade e +3 em Saúde, modificando as Habilidades como julgar melhor). Já Kreese não mudou muito. Pela idade avançada, ele perdeu 2 pontos em Força.

Terry Silver é agora apresentado como o grande vilão de Cobra Kai, e alguém que pode causar problemas numa campanha de Street Fighter. Veterano das Forças Especiais do Exército, ele conheceu John Kreese quando serviram juntos sob o capitão Turner. Enquanto em cativeiro, os vietnamitas escolheram Silver para participar de uma luta corpo a corpo forçada até a morte com o capitão Turner, e então Kreese se ofereceu como voluntário. Em razão desse sacrifício, Silver ofereceu sua lealdade eterna a Kreese como agradecimento pessoal.

Em dívida com Kreese por salvar sua vida, Silver estabeleceu o dojô Cobra Kai como um presente de gratidão e amizade. Silver também assumiu a empresa do pai, que lida com eliminação de resíduos tóxicos, chamada Dynatox Industries, despejando ilegalmente resíduos no meio ambiente. Além de ser um empresário de sucesso, ele também é um implacável especialista em karatê americano, desenvolvido a partir do Tang Soo Do, estilo que aprendeu ao lado de Kreese.



Nos anos 1980, após Daniel Larusso vencer o torneio de karatê de All Valley e arruinar a popularidade do Cobra Kai, Terry foi em socorro de Kreese. Ele comprou vinte novos dojôs por todo o vale e retornou o Cobra Kai ao All Valley Tournament, recrutando o "Bad Boy" Mike Barnes para competir contra Daniel. Silver ainda se manipulou Daniel para treiná-lo e destruir seu corpo e psicológico. No fim, seu plano falhou: Daniel venceu Mike Barnes no torneio e o Cobra Kai caiu no ostracismo.

Terry abandonou o karatê e se tornou um homem sofisticado e calmo. Isso mudou nos últimos tempos, quando foi procurado por Kreese para retomar as aulas de uma nova geração no Cobra Kai. Silver relutou, mas acabou aceitando, e não demorou a entrar em choque com Kreese por suas visões diferentes.

Silver planejou colocar Kreese na cadeia por uma agressão que ele próprio causou, e comprou os juizes do All Valley Karate Tournament para que sua aluna Tory fosse campeã em cima de Samantha Larusso. Agora ele segue com seus planos para destruir seus inimigos e expandir o Cobra Kai pelo mundo.

Jogando com Terry Silver: Você é um mestre manipulador que explora as fraquezas de seus inimigos contra eles. Embora, no passado, tenha se concentrado mais em seus negócios do que no karatê por insistência de seu pai, deixando o Cobra Kai para Kreese, agora você achou um novo objetivo na vida, e irá até o fim com isso, espalhando seu dojô pelo mundo e destruindo qualquer um que ficar em seu caminho.

Aparência: Terry Silver é muito alto, com braços e pernas longos, e cabelo comprido preso em rabo-de-cavalo. Seu cabelo era preto quando jovem, e agora está grisalho. Ele veste roupas finas no dia-a-dia, e em combate, usa seu gi preto com detalhes amarelos do Cobra Kai.

TERRY SILVER!

Estilo: Karatê Shotokan
Escola: Professor Particular
Conceito: Vilão megalomaníaco
Assinatura: Abre o largo sorriso

Força	★★★★	Carisma	★★★	Percepção	★★★★★
Destreza	★★★★	Manipulação	★★★★★	Inteligência	★★★★
Vigor	★★★★	Aparência	★★★	Raciocínio	★★★★★

Prontidão ••	Luta às Cegas •	Arena ••
Interrogação ••••	Condução ••	Computador •
Intimidação •••	Liderança ••	Investigação •••
Perspicácia ••••	Segurança	Medicina •
Manha	Furtividade •	Mistérios
Lábia ••••	Sobrevivência ••	Estilos ••••

Aliados •••	Soco •••
Contatos •••••	Chute •••••
Fama •	Bloqueio •••
Recursos •••••	Apresamento ••••
Staff •••••	Esportes •••
	Foco •

Glória	●●●●●●	Honra	
Chi	●●●	Força de Vontade	●●●●●●●
	□□□		□□□□□□□□
Saúde	●●●●●●●●●		
	□□□□□□□□□		
	●●●●●		
	□□□□□		

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	6	3	Básica
Strong	4	8	3	Básica
Fierce	3	10	2	Básica
Short	5	9	3	Básica
Forward	4	11	2	Básica
Roundhouse	2	13	2	Básica
Apresamento	4	7	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	6	Básica
Jump	7	-	3	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Triple Strike	2	Esp.	-	2 testes de Soco com +0 e 1 de teste Chute com +1, use somente os 2 maiores resultados
Foot Sweep	2	12	1	Agachamento; Knockdown
Wounded Knee	2	12	2	Alvo tem -2 VEL nos chutes -2 MOV em todas as manobras nos próximos 2 turnos se bem sucedido
Ax Kick	3	13	1	Precisa entrar no hex do oponente; Knockdown vs. Aérea; Acerta oponentes em Agachamento; Aérea
Throw	2	9	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Double-Hit Kick				Manobra não encontrada
Double Dread Kick	2	10	4	1º teste com +1 DAN e joga o alvo 1 hex para trás, o atacante deve mover-se para o hex do oponente e fazer o 2º ataque com +4; pode usar o 2º ataque se o alvo estiver a alcance, 1 FV
Knee Basher	3	13	Um	Apresamento Sustentado; uma vez que o alvo é arremessado, ele é considerado Knocked Down, dano calculado c/ chute
Elbow Smash	6	9	Um	
Punch Defense	8	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Kick Defense	8	-	-	absorção +4 vs. Chute; -2 vs. outros

Combos: Kick Defense para Wounded Knee para Knee Basher, Punch Defense para Triple Strike para Elbow Smash (dizzy), Bloqueio para Knee Basher, Double Dread Kick para Ax Kick (dizzy)

Divisão: Estilo Livre Posto: 5
Situat o atual: 18 Vit, 5 Der, 0 Emp, 9 KO

Cobra Kai é o Game

Cobra Kai renovou a franquia Karate Kid e foi um estrondoso sucesso, permitindo o arco de evolução de Daniel, Johnny, Chozen, Kreese e outros personagens, e trazendo vários novos.

No passado, tanto a franquia de filmes quanto a série de TV foram adaptados, mas também há games criados para a série. Diferente do que ocorre nas dramatizações, esses games são muito mais próximos do universo de Street Fighter. Apresentados como beat 'em ups, ao melhor estilo Final Fight, eles trazem Daniel, Johnny e os adolescentes com poderes de fogo, gelo, eletricidade e golpes comuns em fantasia marcial.

Jogar Cobra Kai nesse contexto traz para uma ambientação perfeita em SFRPG - não na Divisão Tradicional, como acontece com os filmes e a série, mas em Estilo Livre, aproveitando os diversos poderes e feitos que o sistema oferece.

Obviamente, os jogos podem ser encarados apenas como uma fantasia, já que eles consistem nos fatos sendo contados por Demetri e Falcão para o diretor da escola, mas rolar uma crônica nesse cenário possibilitará ação extrema nos torneios e nas brigas de rua protagonizadas por esses personagens.

Há duas formas de conduzir esse tipo de campanha:

- Cobra Kai como Jeet Kune Dô: na série e nos filmes, no melhor estilo American Karate, o Cobra Kai e até mesmo o Miyagi Dô adotam influências de vários outros estilos, como Tang Soo Do, Kickboxing, Taekwondô, Kung Fu, etc. Nesse caso, os personagens serão montados como lutadores de JKD, começando com Manobras Especiais mais voltadas para lutas tradicionais, porém evoluindo para poderes fantásticos.
- Utilizando vários estilos: os Estilos de SFRPG são arquétipos, como classes de personagens em D&D. Karatê Shotokan representa não só Ryu e Ken, mas qualquer "shoto" de jogos de luta (personagens com fireballs e dragon punches), do mesmo modo que Wu Shu não serve apenas para o kung fu acrobático de Chun Li, mas para um taekwondista e qualquer outro tipo de chutador extremo. Assim, os jogadores estão livres para selecionar os Estilos de SFRPG, de acordo com a build que eles quiserem construir.

A seguir, a lista de Manobras Especiais apresentadas por cada um dos personagens do game, e o estilo mais próximo para eles adotarem (caso seja escolhida a segunda opção, usando os Estilos como categorias de personagem). Também são apresentados os movimentos comuns mostrados pelos lutadores de cada dojô (idealmente, devem constar entre os movimentos iniciais dos personagens).

Dojô Cobra Kai (Movimentos comuns):

- Haymaker
- Flash Kick
- Foot Sweep
- Spinning Foot Sweep
- Drunken Monkey Roll
- Shock Treatment (uma explosão no chão ao redor do personagem)

Dojô Miyagi Dô (Movimentos comuns):

- Ice Path (Shockwave)
- San He
- Hundred Hand Slap
- Frozen Lotus (Shock Treatment)

Miguel (Karatê Shotokan, Elemental do Fogo)

- Dragon Punch
- Flaming Dragon Punch
- Backflip
- Tumbling Attack
- Triple Rising Kick ([Tempos de Glória](#))
- Fire Strike

Hawk (Jeet Kune Dô)

- Hurricane Kick
- Air Hurricane Kick

- Hyper Fist
- Dragon Kick

Tory (Kickboxing, Elemental do Ar)

- Air Blast
- Reverse Frontal Kick
- Ax Kick
- Backflip Kick

Johnny (Jeet Kune Dô, Elemental do Fogo)

- Spinning Clothesline
- Double Hit Kick
- Sonic Boom
- Flaming Fist

Daniel (Kung Fu, Elemental da Terra)

- Hundred Hand Slap
- Chi Kung Healing
- Wall
- Ice Blast
- Freeze Strike ([Tempos de Glória](#))

Robby (Karatê Shotokan)

- Slide Kick
- Lunging Punch
- Flying Heel Stomp
- Dragon Punch
- Cold uppercut (Flaming Dragon Punch)

Sam (Wu shu)

- Lightning Leg
- Whirlwind Kick
- Fireball
- Ice Path (Shockwave)

Demetri (Kung Fu, Elemental da Terra)

- Wall
- Ice Blast
- Ice Clone ([Mortal Kombat X](#))
- Dungeon Lord (Psychokinetic Channeling)

Badass Attack

Se você estiver perto de algum objeto do cenário, como um carro, armário, mesa, banheiro químico, etc, pode usar uma Manobra de Apresamento Básico para empurrar um oponente de encontro ao objeto para um "ataque fodão". Ao contrário do Apresamento Básico, essa Manobra causa knockdown (mesmo que não cause dano; só não causará esse efeito no caso de uma falha crítica).

Desferir um Badass Attack destrói o objeto em questão (ele não pode ser usado com este intuito novamente). O autor do Badass Attack ganha 1 ponto de Glória se sua manobra for bem-sucedida.

ERIC "MUSASHI" SOUZA & INGO MÜLLER

THE WORLD OF *Cobra Kai*

WELCOME TO THE VALLEY

