





Desde o período Edo no Japão existem, em certas áreas, arenas clandestinas de gladiadores. Nessas arenas, ricos proprietários de negócios e mercadores contratam gladiadores para lutar em combates desarmados onde o vencedor leva tudo. Séculos mais tarde, **Tokita Ohma**, apelidado de "*Ashura*", se junta a essas arenas e arrasa seus oponentes. Sua habilidade espetacular de esmagar seus inimigos chama a atenção dos grandes empresários.

As **Disputas Kengan** (*Kengan shiai*) são um sistema implementado mais de 300 anos antes dos eventos de Kengan Ashura, e permitem que grandes corporações, organizações e negócios resolvam conflitos e negócios enviando gladiadores para lutas organizadas com objetivo determinar o vencedor e encerrar disputas.

Durante o Shotoku, 5º ano (1715), nos recessos mais sombrios do Japão, ocorreram conflitos sangrentos entre mercadores, pois todos desejavam o status de **Comerciante Oficial do Shogunato** (a classificação mais alta entre todos os comerciantes mercantes). Com os mercadores dispostos a fazer qualquer coisa para alcançar o status, conflitos cada vez mais violentos saíram do controle dos mercadores até a intervenção do 7º Shogun do Shogunato Tokugawa, **Tokugawa Ietsugu**. Convocando os mercadores no "centro da disputa", uma Arena, **Ietsugu** disse-lhes para resolver seus conflitos "lutando de forma justa".

Por ordem do Shogun os mercadores formaram uma guilda e, sempre que surgia uma disputa eles estabeleceriam um local de competição através da guilda, sendo o resultado da competição indiscutível. Os conflitos foram resolvidos em uma simples luta corpo a corpo entre combatentes contratados por mercadores adversários. Como tal ficaram acertados, os mercadores confiaram seus desejos, negócios e ganhos/perdas nos punhos dos lutadores.

A primeira partida oficial de **Kengan** não foi entre comerciantes, mas na verdade para decidir quem se tornaria o próximo Shogun, após a morte prematura de **Tokugawa Ietsugu**. As duas famílias filiais, o *ramo Owari* e o *ramo Kii*, apresentaram seus lutadores e o *ramo Kii* saiu vitorioso, com seu lutador foi nada menos que o próprio Senhor *do ramo Kii*, **Tokugawa Yoshimune**.

As **Disputas Kengan** são sobre poder. Poder Financeiro, Poder Político, Poder de Influenciar, Poder oriundo das Artes Marciais, Poder de dominar e se libertar. A existência dessas lutas gladiatoriais nasce da necessidade de homens poderosos resolverem conflitos usando gladiadores fieis a sua causa ou fieis ao pagamento pelo serviço. Pessoas irão lutar e decidir quem tem a supremacia para decidir a questão, tudo em um sistema de confinça e honra entre “cavalheiros”, com regras e ética, peculiares, mas bem rígidas.

Circundando essas Disputas todo tipo de drama, missões, suspense, amizades, intriga, alegrias, rixas, negócios e demais relações humanas se desenvolvem. Histórias pessoais e corporativas são construídas e devastadas, pessoas devotam sua vida e tempo para alcarem sucesso, dinheiro e gloria (ou desonra, dívidas e derrota?), famílias, clãs e sociedades secretas arriscam seu status e existência em empreitadas perigosas e o destino de bilhões e bilhões de yenes é decidido, mundando a face mundo em seu processo. Tudo isso circula em espiral e termina na luta: nos músculos, cérebro e ossos dos **Gladiadores**.

Não que tudo no mundo **Kengan** seja apenas punhos, agarrões e estratégias de luta. Empresários (as), Secretárias (os), Treinadores, Cientistas, Insvestigadores, Jornalistas e outras figuras também combatem, a sua maneira, nos bastidores afetando direta e indiretamente a ocorrência, importância e desenlace das Disputas.

Esse rico ambiente das **Disputas Kengan** é preche em oportunidades para a criação e desenvolvimento de cenas, arcos e campanhas de Street Fighter RPG, visto que possibilita vibrante ação nos ringues e tensão fora dele, oferecendo ao narrador e personagens uma amplo leque de maneiras de contar histórias.

1 - Associação Kengan

A **Associação Kengan** (拳願会, Kengankai) é formada pelos dirigentes das Disputas Kengan. Todos eles representam empresas de prestígio e é costume que os membros da associação sejam testemunhas dos resultados dos jogos. Existem atualmente pelo menos 418 membros na Associação Kengan, com o atual e 58º presidente da Associação Kengan sendo **Katahara Metsudo** do Banco Dainippon (seu sucessor sendo Nogi Hideki do Grupo Nogi) A própria Associação Kengan é administrada por funcionários emprestados de suas empresas associadas, embora tenha orçamento e propriedades próprias.

Para se tornar 'legalmente' parte da Associação Kengan (AK), uma pessoa precisa de riqueza e posição social (*Fama / Herança de clã / Recursos*), além do reconhecimento da AK (indicação direta). No entanto existem aqueles que usam a autoridade da AK para conduzir partidas não oficiais com "desejo de filiação" em jogo, fazendo isso pelo dinheiro pago como "taxa do desafiante". Apesar dos jogos não serem oficiais, os árbitros são enviados da AK e o resultado do jogo é absoluto. A "taxa do desafiante" é de ¥ 100 milhões (~ 880.000 mil dólares). É assim que empresas menores adentram o mundo dos predadores empresariais da AK

As Disputas (Lutas de Gladiadores)

Existem 1205 lutadores registrados nas Disputas de Kengan, com os lutadores tendo uma média de 8 e 1/2 lutas. Por serem lutas frequentes e brutais, lutadores que se aposentam cedo ou até morrem não são raros. No entanto, eles recebem uma compensação decente em troca... às vezes, milionária.

As disputas são em geral até o knockout ou a completa inabilidade de luta de um dos lutadores. A presença de árbitros e observadores Kengan é indispensável, mas não afetam o desenlace das disputas na grande maioria dos casos.

Embora Honra, Dignidade e Esportividade sejam encorajados nesses embates e apareçam nas bocas dos gladiadores, não é incomum a existência de lutas com resultados comprados e o pareamento de oponentes sem equilíbrio de força. Aqui o que importa são os negócios.

Regras

As empresas são livres para contratar seus gladiadores como bem assim considerarem. Não há categorias de peso ou altura ou idade, e não existem limitações quanto a estilos de combate, nacionalidade, origem social e histórico. Há um conjunto de regras que mantêm a ordem das Disputas Kengan, incluindo, mas não se limitando a:

- ✓ Toda Disputa Kengan deve ter representantes da AK como testemunhas.
- ✓ Toda Disputa Kengan deve ser mediada por um árbitro da AK.
- ✓ Quaisquer conflitos entre empresas fora das partidas oficiais da Kengan são estritamente proibidos.
- ✓ O uso de armas pelos gladiadores é proibido, sendo considerado trapaça e resulta em desqualificação automática e imediata.

O 58th sucessor-presidente que comanda a guilda Associação Kengan durante os eventos de **Kengan Ashura** é **Katahara Metsudo**, o CEO do Banco Dainippon, um energético, imponente e confiante homem de 96 anos.

Katahara Metsudo é um idoso com traços faciais bem definidos, rugas visíveis, longos cabelos brancos que escorrem pelo pescoço, olhos penetrantes, sobrancelhas grossas e brancas, um espesso bigode branco combinando com a barba curta e espessa que se divide ao meio. Como um cavalheiro mais velho estimado, Katahara é tipicamente visto vestindo túnicas japonesas tradicionais de alta classe. Está sempre cercado de seguranças vestidos de ternos negros. Todos estes foram gladiadores Kengan. Os mais poderosos e habilidosos destes seguranças se tornam seus guarda-costas, como é o caso de **Takayama Minoru** e **Omori Masamichi**. Ainda que um tradicionalista nipônico, Metsudo se mostra incrivelmente caprichoso e flexível, optando por raramente fazer cumprir as regras, desde que quebrá-las torne as coisas mais interessantes. Regularmente mostra pouco respeito por sua própria segurança, para consternação de seus guarda-costas. Ele adora desafios, como evidenciado por suas mudanças nas regras do torneio Aniquilação que o colocam em desvantagem (incluindo a possível perda de sua posição de presidente da guilda). Ele gosta de passar tempo com os membros da Associação, gladiadores e seus parentes e, particularmente, gosta da companhia de visitantes estrangeiros, apresentando-lhes elementos da cultura japonesa.



Metsudo confere ao seu Gladiador Kengan um nome bastante auspicioso, a **Presa de Metsudo**. A 5^a, e atual, Presa de Metsudo é **Kanoh Agito**. A sucessão de Presa pra Presa ocorre por combate. Um dos seus atuais guarda-costas, Masamichi, foi uma das Presas de Metsudo, tendo sido derrotado por Agito. A posição tem tanto prestígio que até o próprio filho, **Katahara Retsudo**, almeja este título.



Torneio Kengan de Aniquilação

Quando pelo menos 50 membros da AK o endossarem, um concurso para a vaga de presidente da AK torna-se elegível. Recentemente, **Nogi Hideki**, do Nogi Group inc., reuniu a quantidade necessária de endossos, induzindo o presidente da AK, Katahara Metsudo, a criar um Torneio Kengan de Aniquilação, um evento influente que decidiu quem se tornaria o próximo Presidente da AK. Nogi Conseguiu o que queria. Ele é indicado como Presidente. No evento do Torneio de Aniquilação ocorreu um Golpe de Dominação por parte de poucos

associados encabeçados por **Hayami Katsumasa**, proprietário da Toyo Electric Power Co., uma pessoa com passado atribulado e espírito rancoroso com Metsudo.



Usando de intimidação, três gladiadores (**Nikaido Ren**, **Julius Reinhold** e **Meguro Masaki**), compra de resultados, subornos, e, finalmente, de ação paramilitar armada, tentou usurpar Metsudo e qualquer um que fosse sucedê-lo. Fracassou graças aos gladiadores e a guarda pessoal de Metsudo. Sua empresa e seu filho, **Hayami Masaki** (Irmão de Meguro?) continuam na associação e eventualmente voltam a lutas nas disputas Kengan.



Na História os vencedores do Torneio de Aniquilação foram Kuroki Gensai e a Motorhead Motors. Com sua postura disciplinada e instinto implacável, Kuroki sobrepujou e resistiu a todos os oponentes, incluindo Tokita Ohma. Seu estilo de Karate Kaiwan e determinação pessoal são terríveis e louváveis.

2 - Pós Torneio Kengan de Aniquilação

Depois que **Nogi Hideki** se tornou o novo presidente da AK, o 59º, após o mais recente **Torneio Kengan de Aniquilação**. Nogi Hideki é um cavalheiro de aparência sóbria e vistosa, sempre visto usando as melhores roupas. Ele tem cabelo preto penteado para trás e traços faciais enrugados, mas experientes e poderosos. Sua voz é profunda e grave.

Nogi é um indivíduo sagaz, com um ar astuto e de experiência. Ele tem um bom olho para perceber as qualidades úteis das outras pessoas e manipulá-las para se beneficiar. Como experiente membro da AK, Nogi tem um olhar perceptivo em relação ao cenário de lutas, sendo capaz de perceber e reconhecer as ações e movimentos dos lutadores que observa. Ele também é inteligente e habilidoso o suficiente para enganar e enganar quase qualquer membro da Associação.

Nogi, como presidente da AK, realiza mudanças profundas no sistema de contratação de gladiadores e em prol de sua segurança. Enquanto no passado a maioria das empresas contratava seus gladiadores diretamente, agora eles contratam lutadores em contratos únicos ou de curto prazo através da Yamashita Trading Co.



Yamashita Trading Co. deixou de ser membro da AK para se torna uma agência interna de referência da Associação Kengan, uma agencia de Gladiadores. Como resultado, as empresas não podem mais contratar novos gladiadores diretamente e apenas gladiadores autônomos registrados com Yamashita Trading Co. podem ser contratado.

Adendo as Regras pós Torneio de Aniquilação

- ✓ Qualquer corporação que cause a morte de um lutador será banida das Disputas de Kengan por até um ano.
- ✓ Se uma corporação enviar um lutador com ferimentos manifestamente perigosos e esse lutador morrer, a corporação que enviou o lutador ferido será responsabilizada.
- ✓ Se o gladiador matar o oponente após o árbitro ter terminado a luta ou após a corporação adversária se render, a corporação que contratou o gladiador assassino será responsabilizada.
- ✓ No caso de "morte no ringue", nenhuma das empresas é responsabilizada.



3 - Os Gladiadores Kengan durante KENGAN ASHURA

Adam Dudley
Agito Kanoh
Akoya Seyshu
Bando Yorei
Chiba Takayuki
Comos Imai
Hanafusa Hajime
Harada Tokujiro
Hassad
Hatsumi Ren
Himuro Ryo
Inaba Ryo
Jerry Tyson
Julius Rienhold

Kaburaji Koji
Kaneda Suekichi
Kaolan Wongsawat
Karo Yoshinari
Kiryu Setsuna
Komada Shigeru
Kono Haruo
Kure Raian
Kuroki Gensai
Kyozan Takeru
Lihito
Meguro Masaki
Mikazuchi Rei
Mokichi Robinson

Mori Masashi
Murobuchi Gozo
Muteba Gizenga
Nezu Masami
Nikaido Ren
Ohkubo Naoya
Sawada Keizaburo
Sekibayashi Jun
Takemoto Hisayasu
Tokita Ohma
Wakatsuki Takeshi
Yoroizuka Saw Paing



ADAM DUDLEY, também conhecido como **O Imperador**, é um lutador de rua americano que representou Boss Burger durante o Torneio de Aniquilação Kengan.

Adam é um homem alto e musculoso com cabelos loiros, olhos azuis e físico de fisiculturista. Ele possui uma cintura fina, ombros largos e costas largas formando um v-taper clássico. Seus braços são adornados com várias tatuagens, principalmente os crânios localizados em ambos os ombros e as cruzes em seus antebraços. A sua característica mais notável é uma grelha nos quatro dentes da frente com a palavra "FUCK" gravada neles (censurada para "DAMN" na adaptação para anime).

Durante sua luta no Torneio de Aniquilação, ele optou por usar apenas shorts. Fora deles, ele costuma usar calças com uma blusa preta e uma jaqueta sem mangas, resultando em tatuagens visíveis o tempo todo. Ele é frequentemente visto com uma expressão orgulhosa, sempre torcendo o nariz para os oponentes.

Adam é muito vulgar na maneira de falar, jogando palavrões em quase todas as frases que saem de sua boca. Ele também tende a fazer várias insinuações sexuais enquanto fala, por exemplo, enquanto lutava com Imai, ele disse "Chega de preliminares".

AKOYA SEISHU, também conhecido como **O Executor**, é um inspetor de polícia e capitão do 44º Esquadrão de Motim. Ele também é um vigilante secreto que impiedosamente executa seu tipo de justiça. Ele também é o lutador afiliado da Wakasa Life Insurance nas partidas Kengan e representou a empresa durante o Torneio de Aniquilação Kengan.

Akoya Seishu é um homem corpulento e musculoso com uma cabeça angular, traços faciais e maçãs do rosto marcados, olhos focados, sobrancelhas pretas finas e cabelo preto penteado para trás em pontas voltadas para trás. Durante suas lutas nas lutas de Kengan, ele usa um kimono de Karate branco adornado com uma faixa preta com shorts pretos, geralmente com uma regata preta por baixo.



Akoya é um homem movido quase inteiramente por seu intenso tipo de justiça. Ele julga minuciosamente o mal: não importa quão aparentemente insignificante seja o crime, mesmo em retrospectiva, Akoya executa aqueles que considera culpados sem piedade. Por causa de quão impiedosamente implacável e indiscriminado ele é ao executar sua justiça, ele incumbe Hiyama Shunka de refrear um pouco suas tendências, direcionando suas ações. Adam Dudley comparou seu vigilantismo à Síndrome de Dirty Harry.



KANOH AGITO é o ex-lutador afiliado do Dainippon Bank, por quem ele lutou como **O Quinta Presa** de Metsudo (Godaime Metsudō no Kiba). Ele representou a empresa durante o Torneio de Aniquilação Kengan; amplamente considerado o lutador mais poderoso do torneio e o favorito para vencer. Enquanto ele estava ativo, ele era # 1 nas fileiras de lutadores afiliados à Kengan.

Agito é um homem alto e musculoso, com cabelo preto penteado para trás. Ele não tem sobrancelhas, em vez disso possui sobrancelhas fortes, complementadas por olhos estreitos e severos com linhas escuras embaixo e uma estrutura facial cinzelada. Desde sua derrota para Kuroki Gensai, Agito tem uma pequena cicatriz em forma de estrela em sua testa, como um lembrete constante de sua primeira derrota.

Como os guarda-costas que servem a Katahara Metsudo, Agito é mais comumente visto em um terno preto formal com uma gravata preta. Quando luta, ele usa uma roupa preta justa. Dois anos depois, Agito adotou um estilo de motociclista todo preto.

Agito tem duas facetas de sua psique. Um é estóico, arrogante e altamente sem noção (como evidenciado por sua confusão sobre as referências ao Ultraman de Ohkubo Naoya), enquanto o outro, que só sai quando ele usa seu estilo sem forma, é implacável e sádico. Quando a última personalidade surge, o que é uma manifestação distorcida de seus instintos animais reprimidos, ele sorri de orelha a orelha, e suas pupilas parecem desaparecer. Essa mudança nas personas é mais destacada sempre que ele muda a maneira como se refere a si mesmo.

Agito também é muito orgulhoso e sempre insiste em superar seus oponentes em seu próprio jogo. se um lutador é especialista em golpes, ele usará exclusivamente golpes. No entanto, em situações desesperadoras em que Agito é impulsionado e não pode revidar (destaque em sua luta contra Kaolan Wongsawat), ele mudará para um estilo de luta mais adequado, prejudicando seu orgulho. Após a luta contra Kaolan, ele jogou fora o orgulho e focou na vitória.

Em algum ponto durante o processo de seleção para ser o próximo "Presa de Metsudo", Agito lutou contra Takayama Minoru e rasgou sua bochecha direita, dando-lhe um "sorriso permanente de Glasgow".

Oito anos antes dos eventos de Kengan Ashura, Agito enfrentou Wakatsuki Takeshi pela primeira vez, derrotando-o e causando uma lesão duradoura em seu tendão de Aquiles no processo.



BANDO YOHEI, também conhecido como **A Presa Sangrenta**, é um condenado infame que cumpre uma sentença de homicídio múltiplo. Depois de ser recrutado por Takada Seisuke, ele representou Juoh Communications como seu lutador afiliado durante o Torneio de Aniquilação Kengan.

Bando é um homem imponente e corpulento, com uma estrutura poderosa. Com traços faciais amplos, Bando tem uma espessa barba negra. Seu cabelo preto diminuiu drasticamente desde a juventude, com notável calvície de padrão masculino. Seus olhos têm um olhar morto e desinteressado e, combinado com sua aparente falta de sobrancelhas e saliências pesadas, aumenta sua aparência geralmente perigosa.

Quando foi colocado à prova para escolher o representante da Juoh Communications, Bando afirmou que não era um assassino hedonista, e que a única razão de estar tentando obter os "direitos" que lhe eram oferecidos seriam para que pudesse terminar sua pesquisa. Estranhamente, Bando se descreveu como um "pedaço de merda" assim como seu oponente, quando questionado se ele era um pagão.

Bando era um estudante de medicina de elite que, por razões desconhecidas, invadiu os escritórios da Yakuza por três anos consecutivos. Neste tempo, ele matou dezessete pessoas e

feriu gravemente cinco. Depois de matar dois de seus policiais e ferir gravemente quatro, Bando se rendeu de bom grado, com todo o evento chamando a atenção do público na época. Ele foi colocado no corredor da morte e enforcado 45 vezes nos 25 anos seguintes, mas sobreviveu a cada uma delas, levando o governo japonês a buscar uma forma extralegal de execução.

CHIBA TAKAYUKI, também conhecido como **O Homem sem Face**, é um "ator" do submundo e um lutador afiliado nas lutas de Kengan. Ele representou Yoshitake Real Estate durante o Torneio de Aniquilação Kengan.

Chiba é um homem musculoso e bem definido, com rosto sem pêlos, traços faciais astutos e cabelo escuro penteado para trás muito sutilmente. Ele foi visto usando tops justos.

Como um "ator" experiente, a verdadeira personalidade de Chiba é difícil de discernir, pois ele muda sua personalidade para se adequar às suas necessidades, sendo capaz de mudar de forma fluida e convincente seu tom e humor para se adequar. Ele é naturalmente uma pessoa enganadora e conivente, capaz de fazer os outros acreditarem em seus truques sem esforço.





IMAI COSMO, também conhecido como **O Rei dos Estranguladores**, é um dos lutadores afiliados empregados pelos Serviços de Segurança de Nishihonji e também um dos Sete Punhos de Nishihonji. Ele representou os Serviços de Segurança Nishihonji durante o Torneio de Aniquilação Kengan.

Cosmo é um jovem de estatura mediana, embora possua uma constituição bem definida, como seria de se esperar de um lutador afiliado. O cabelo loiro de Cosmo foi inicialmente estilizado como um corte bob, favorecendo-o mesmo quando ele tinha 17 anos. Em momentos de coação, ele mostrou a tendência de pentear o cabelo para trás e assumir uma expressão intensa.

Durante suas lutas, ele usa um guarda-costas azul com o logotipo dos Serviços de Segurança Nishihonji acentuado com shorts

amarelos e pretos. Isso com exceção de sua luta contra Akoya Seishu, onde ele desistiu de sua guarda rash em favor de apenas shorts azuis e tornozeleiras.

Imai Cosmo tem uma personalidade muito despreocupada e quase sempre alegre e sorridente. Ele foi chamado de borboleta social enquanto estava na escola por ter amigos em diferentes grupos. Ele é fácil de se conviver e faz amizade com vários outros lutadores, mesmo aqueles que ele acabou de lutar. Ele aprende rápido, sendo flexível e adaptável.

Cosmo tende a correr riscos durante a luta e, combinado com o fato de que seu estilo de luta gira em torno de agarrões de submissão e não de golpes, ele frequentemente acaba saindo de suas lutas mais ferido do que seu oponente, mesmo quando vence. Enquanto ele afirma gostar de lutar pelo próprio bem da luta e parece gostar da emoção da luta; não é até quase ser morto por Akoya Seishu que ele percebe que não é um amor de lutar, mas um forte desejo de vencer.

Ele tem uma relação estreita com seu empregador, Nishihonji Akira, a quem chama de "irmão".

s uma criança, Cosmo estava se envolvendo em brigas nas ruas dia após dia, até que conheceu Kureishi Mitsuyo, um artista de artes marciais que se ofereceu para ensiná-lo artes marciais. Cosmo provou ser natural nisso, tanto que quando um dos outros alunos de Kureishi, um jovem empresário chamado Nishihonji Akira, veio recrutar Kureishi para lutar por seu negócio, Kureishi o encaminhou para Cosmo.

Com a tenra idade de 14 anos, Cosmo se tornou a pessoa mais jovem a estreitar nas lutas de Kengan, derrubando um homem gigante 20 cm mais alto e 30 kg mais pesado com uma finalização estrangulamento. Ele frequentou o ensino médio durante a maior parte de seu mandato como lutador, e lutou para impedir que seu irmão e amigos da escola soubessem sobre seu emprego de meio período um tanto incomum. Aos 17 anos, Nishihonji o trouxe para lutar contra Anderson Arona, lutador público de MMA. Apesar da impressionante sequência de vitórias de Arona no Cage Fight, Cosmo acabou derrotando-o facilmente e fazendo com que Arona se retirasse da luta.



HANAFUSA HAJIME, também conhecido como **O Dissecador**, é um agente especial do governo japonês. Durante o Torneio de Aniquilação Kengan, Hanafusa posou como o lutador afiliado da Universidade de Teito para completar uma missão dada a ele pelo governo japonês.

Hanafusa é um indivíduo ostensivamente magro, desmentindo sua musculatura

surpreendentemente definida, com uma mecha de cabelo loiro que cai livremente de sua cabeça, uma nítida falta de pelos faciais, características faciais marcantes e olhos de aparência estranhamente assustadores. Ele geralmente é visto bem vestido, vestindo um jaleco branco de médico sobre uma camisa azul escura, calças pretas e elegantes sapatos marrons. Hanafusa ainda usa essa mesma roupa enquanto luta nas lutas de Kengan.

Hanafusa tem um ar desconcertante sobre ele. Ele observa que o desespero incrivelmente profundo que sente ao passar por tragédias, como a morte de pacientes sob seus cuidados, é bastante viciante. Ele tem uma necessidade constante de dissecar qualquer lutador que ele ache interessante. Um homem nascido com a loucura, Hanafusa se mantém sob controle com seu senso lógico de razão.

Pouco se sabe sobre o passado de Hanafusa, exceto que ele trabalha como um agente especial do governo japonês, que se especializou em eliminar secretamente os inimigos do estado. Em uma de suas atribuições, ele descobriu uma quadrilha de tráfico de órgãos dirigida por uns diretores de hospital, que havia sequestrado presidiários que buscavam tratamento em seu hospital para vender órgãos. Ele também eliminou sozinho o culto do Juízo Final chamado "O Exército de Deus", imediatamente antes que eles pudessem realizar um ataque químico terrorista ao Japão e declarar uma guerra santa.



HASSAD, também conhecido como **A Ventania Árabe**, é o lutador afiliado da Persia Petroleum e um dos cinco candidatos que passou com sucesso nas preliminares do Torneio de Aniquilação de Kengan. Ele também é o primeiro na linha de sucessão ao trono de uma pequena nação no Oriente Médio.

Por baixo de seu rosto descongelado e coberto, Hassad é um homem bonito, musculoso e bem definido do Oriente Médio, com cabelos negros lisos que caem um pouco além do pescoço, olhos determinados e lábios carnudos.

Hassad é um guerreiro orgulhoso e confiante que facilmente questiona aqueles em uma posição de poder muito mais elevada do que ele para obter respostas às perguntas.

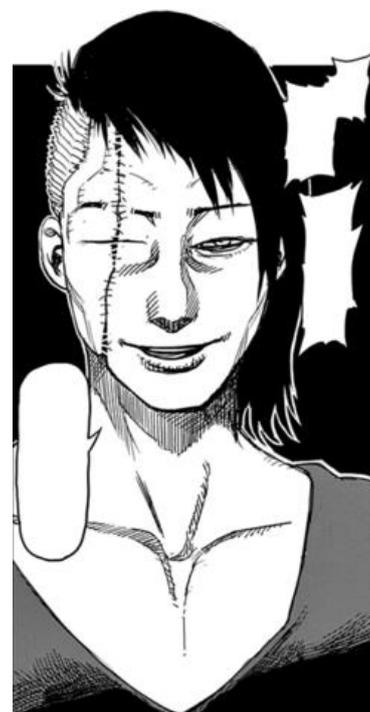
Hassad também é um patriota, acreditando que sua nação precisava expandir seus conhecimentos para construir para o futuro; para isso, ele viajou o mundo para estudar e trazer mais conhecimento para ajudar sua nação. No entanto, depois de encontrar e residir com Kaburagi Koji, ele se tornou bastante despreocupado, bebendo cerveja apesar de ser muçulmano, comendo alegremente enquanto os guarda-costas estão em alerta máximo e alegando que ele pode lutar a qualquer hora, mesmo quando bêbado.

Há três anos, Hassad deixou seu país em busca de mais conhecimento, para que um dia pudesse retornar e melhorar a condição de seu país. Quando ele estava saindo, seu irmão mais novo, Giva, tentou impedi-lo, mas Hassad o oprimiu usando a arte marcial estrangeira que ele havia adquirido. Usando isso como um exemplo para destacar ao Giva o que sua nação carecia profundamente, Hassad seguiu em sua jornada global de conhecimento.

HARADA TOKUJIRO, temido por alguns como **Hara-Toku o Kamikaze** ou **Hara-Toku o Patriota**, é o capitão de operações da organização política "Okute Association", [3] o lutador afiliado da Fujima Shipping e um competidor preliminar do Torneio de Aniquilação Kengan

Tokujiro é um indivíduo de aparência perigosa com o lado direito e a parte de trás da cabeça raspados e o resto de seu cabelo preto caindo sobre o lado esquerdo da cabeça, um rosto comprido e sua característica mais marcante é a longa cicatriz costurada que corre pelo lado direito do rosto e sobre o olho.

Ele é um militar até a medula, disposto a usar força extrema e letal para atingir seus





HATSUMI SEN, também conhecido como **Nuvem Flutuante**, é um lutador afiliado às lutas de Kengan. Ele representou o Grupo Nogi durante o Torneio de Aniquilação Kengan.

Hatsumi tem longos cabelos negros que ele deixa cair nas costas, sobrancelhas pretas finas, olhos relaxados, lágrimas pronunciadas e barba por fazer acima do lábio e no queixo. Ele geralmente tem um estilo de vestido casual.

Hatsumi é uma pessoa extremamente relaxada e blasé. Essa atitude indiferente aparece na maioria de suas derrotas no Kengan: nove por dormir demais, quatro por desistir e duas por esquecer que havia uma partida. No entanto, quando ele fica sério, ele fica sério. Hatsumi também é um

mulherengo conhecido que tem problemas em mantê-lo nas calças, então alguns o consideram nada além de um vagabundo. Sua caracterização é como uma nuvem flutuante indescritível.

Dezoito anos atrás, em seus 20 e poucos anos, Hatsumi conheceu e logo começou a namorar Soryuin Shion pela primeira vez. Durante esse tempo, ele levou Shion para a “Terra do Destino” de Tochigi, mas eles brigaram e se separaram porque ela o pegou em traição. Dois anos depois que eles começaram a namorar, Hatsumi saiu novamente, dizendo a Shion que ele estava indo em uma jornada para lutar contra lutadores poderosos, mas Shion percebeu a verdade quando ela pegou um programa de turnê adulto que ele havia abandonado. Ele então deixou o Japão para viajar pelo mundo e lutar em várias lutas underground para se treinar (e desfrutar da companhia de mulheres).

Aos 28 anos, ele foi escolhido por Katahara Metsudo para ser o quinto Presa de Metsudo. No entanto, uma semana após sua candidatura, ele desistiu porque estava entediado, e Kanoh Agito foi escolhido em seu lugar. Ele posteriormente se tornou o lutador de Nogi Hideki por meio de certas conexões não especificadas. Em sua luta de estreia, Hatsumi reencontrou Shion, onde ele explicou a ela que havia realizado seu sonho; ele então começou a flertar com a nova secretária do Grupo Nogi. Embora ele fosse o lutador mais poderoso contratado por Nogi, sua falta de confiabilidade o levou a contratar outros lutadores.



HIMURO RYO, também conhecido como **O Imperador Gelado**, é um dos lutadores afiliados da Livraria Ginokuniya. Ele deveria representar a Livraria Ginokuniya no Torneio de Aniquilação Kengan, mas sua posição foi roubada por Kaneda Sukekichi antes do início do torneio.

Himuro, condizente com seu arquétipo de menino bonito, é um jovem de pele bronzeada com uma mecha de cabelo branco penteado com uma divisão média clara e sobrancelhas brancas. Ele tem uma estrutura esguia com uma musculatura definida. Kaneda Sukekichi notou que Himuro tem uma "pele linda". Como bartender e até lutador, Himuro nunca é pego sem se vestir de maneira formal e elegante, vestindo um colete e gravata borboleta, enquanto é um bartender com uma camiseta branca

abotoada e calça preta. Casualmente, (e possivelmente durante as lutas), ele descarta o colete e a gravata borboleta e desabotoa o topo da camisa, revelando uma parte do peito.

Himuro é um notório mulherengo e aproveita todas as oportunidades para conseguir números de telefone de garotas e fazer mixers com elas, sejam elas secretárias, garotas de programa ou mesmo Katahara Sayaka. Em combate, ele confia em sua própria força. Ele fica bastante irritado e nervoso quando as pessoas que ele percebe como fracas se recusam a recuar, como mostrado quando ele estava lutando contra Kaneda Sukekichi. No entanto, ele é um bom esportista depois de perder, aceitando que Kaneda deve ser mais forte do que ele e tornando-se rapidamente amigo dele.

Nascido e criado dentro do Inside, Himuro cresceu sem pais e fez de tudo para sobreviver. Por fim, ele se desiluiu com a maneira como estava vivendo e deixou o Inside por volta dos 15 anos (ou assim ele acredita - ele não tem certeza de sua idade na época). Depois de sair, ele conseguiu o nome "Himuro Ryo"



INABA RYO, também conhecido como O Fantasma Sombrio, é um assassino que vem do clã Inaba e também do atual herdeiro do clã. Ele representou Penasonic como seu lutador afiliado durante o Torneio de Aniquilação Kengan e foi um dos três assassinos no torneio.

Inaba Ryo é o menor lutador do torneio, medindo 155 cm, com uma estrutura leve,

mas bem definida, pele notavelmente pálida e olhos de aspecto morto com grandes bolsas embaixo deles. Sua característica mais marcante é o cabelo preto extremamente longo e ondulado, que ele geralmente deixa cair sobre o rosto e cair no chão; sob o cabelo, Inaba tem um rosto decididamente fofo. Ryo tende a usar um colete preto liso e uma calça preta lisa, e geralmente é visto com os pés descalços.

Ryo é especialmente conhecido por seu comportamento excêntrico, como sua tendência a andar de quatro como um animal. Apesar disso, ele tem um lado surpreendentemente agradável. Por causa do relacionamento que mantém com sua amiga e empregadora, Urita Sukizo, Inaba subjugou seu verdadeiro senso de identidade: o carma manchado de sangue do sangue de seu assassino e o fato de que os assassinos só poderiam realmente viver no coração da batalha, algo que ele recuperou depois de sua luta com Tokita Ohma.

Como os assassinos do Clã Inaba serviram aos Uritas por gerações, como o atual chefe da família, Inaba Ryo não foi exceção. Porque ele sempre esteve ao lado de Urita Sukizo como seu guarda-costas desde que eram crianças, eles tinham uma relação bizarra que não era de mestre e servo, mas sim de amigos íntimos. Para tanto, Sukizo nunca ordenou que Inaba cometesse qualquer assassinato.



JERRY TYSON, também conhecido como **O Homem Foguete**, era o lutador afiliado da 22nd FAX Corporation. Após sua derrota nas preliminares do Torneio de Aniquilação de Kengan, ele se juntou a Katahara Sayaka como comentarista do torneio. Nos dois anos após o torneio, Jerry se aposentou como lutador afiliado e se tornou um oficial da Associação Kengan

Jerry é um homem negro musculoso e bem constituído, com cabelo preto curto, bigode preto e grosso e um sorriso visivelmente brilhante; ele sempre tende a ter uma expressão facial animada e jovial. Jerry veste calça escura sustentada por pontes e camisa branca (com as mangas arregaçadas), terminando seu traje com uma gravata borboleta.

Jerry é uma pessoa muito barulhenta e animada. Ele é um tanto arrogante, pensando que seu estilo de luta é invencível, mas depois de ser derrotado por Tokita Ohma, ele agora respeita a força dos outros e pode criar um senso de camaradagem com outras pessoas de mentalidade semelhante rapidamente.

Jerry Tyson destacou-se nos esportes desde jovem, especialmente no sprint, tanto que foi selecionado para o time All Star dos Estados Unidos com apenas 15 anos de idade. Aos 17, Jerry se mudou para a China devido ao trabalho de seu pai e lá ele descobriu Wushu chinês. Após cinco anos aprendendo Xing Yi Quan, Jerry se tornou poderoso o suficiente para superar seu mestre. Depois de contemplar as formas das artes marciais, ele desenvolveu seu próprio estilo baseado em armas, pois acreditava que era superior a basear seu estilo em animais.



JULIUS REINHOLD, também conhecido como **O Monstro**, é um lutador afiliado nas lutas de Kengan. Ele representou a Toyo Electric Power Co. durante o Torneio de Aniquilação Kengan. Ele se tornou o lutador afiliado da Iwami Heavy Industries durante o Torneio Kengan Association VS Purgatory.

Julius é uma pessoa monstruosamente musculosa, com uma estrutura avassaladora e bem definida, com alta vascularização. Ele é completamente calvo com muitas veias visíveis em sua testa, tem uma notável falta de sobrancelhas com as cristas das sobrancelhas visivelmente grandes, um rosto geralmente "musculoso" e seus olhos pequenos mantêm um

olhar penetrante. Ele quase sempre tem uma expressão severa e indiferente no rosto.

Julius quase sempre usa apenas um short preto justo. A razão para isso é que não há roupa no tamanho dele. Mesmo que as roupas sejam feitas sob medida para ele, seus músculos crescem tão rapidamente que param de caber, então ele parou de usar roupas completamente

Julius acredita piamente na noção de que a força bruta supera tudo, incluindo a habilidade. Ele também não tem problemas em tomar medidas extremas como precaução. Fora das partidas, ele é normalmente taciturno, a menos que seja falado ou questionado. Quando fala, revela-se bastante direto, mas articulado, propenso a usar expressões de uma palavra.

Homem de origem alemã, a história de Júlio geralmente não foi contada. O que se sabe, entretanto, é que ele ganhou força tanto com doses extremas de esteróides, que matariam um homem normal, quanto com treinamento e aprendizado extremos.

Uma semana antes do torneio, Julius passou por um "condicionamento" que consistia em resistir à força de um carro de F1 que puxava na direção oposta. Julius se mostrou resistente e terminou quebrando as correntes, fazendo com que o piloto do carro de corrida batesse e morresse



KAOLAN WONGSAWAT, também conhecido como **O Deus da Guerra Tailandês**, é um boxeador renomado e atual campeão dos pesos pesados em quatro organizações diferentes, bem como o guarda-costas pessoal de Rama XIII. Um Nak Muay que entrou no cenário do boxe profissional, Kaolan tornou-se o segundo melhor boxeador Libra por Peso da história. Durante o Torneio de Aniquilação Kengan, ele

participou como lutador afiliado da Yato Trading Co.

Kaolan é um homem de alta constituição, de descendência tailandesa, com longos cabelos negros e lisos amarrados em um rabo de cavalo que fica pendurado sobre o ombro esquerdo, olhos finos e perspicazes e uma pequena tiara em volta da coroa. Apesar de ser um boxeador peso-pesado, Kaolan possui uma estrutura menor em comparação com a maioria de seus contemporâneos.

Seu traje nas lutas underground consiste em um par de shorts de boxe, estampado com a imagem de um Garuda, um símbolo do sudeste asiático de justiça, realeza e Dhamma. Ao fazer suas entradas, ele também é visto vestindo uma túnica tradicional de boxeador, sua musculatura ainda visível.

Kaolan está perpetuamente calma ao ponto de ficar sem expressão. No entanto, isso cria uma mente incrivelmente analítica que lhe permite perceber detalhes que outros lutadores perderiam.

Sua motivação mais óbvia é, na verdade, derivada de seu extremo patriotismo pela Tailândia e lealdade a seu governante, Rama XIII. Na verdade, Kaolan não teria participado do Torneio de Aniquilação sem o comando de Rama XIII, denunciando o torneio por ser um mero show de horrores em comparação com a pureza do conflito em algo como o boxe. Apesar disso, ele passou a respeitar muito a determinação e força de vontade de Kaneda Suekichi durante a luta, chamando-o de um verdadeiro guerreiro.

Ao contrário do anterior, entretanto, Kaolan tem um desejo indiscutivelmente egocêntrico: o desejo de lutar contra um inimigo verdadeiramente poderoso até a morte (contanto que o inimigo não seja Saw Paing).

Kaolan começou sua carreira de lutador como nak muay 20 anos atrás, quando o rei da Tailândia, Rama XII, percebeu seus talentos, logo ganhando o nome de "Deus da Guerra Tailandês" após se tornar o maior Nak muay. Aos 15 anos, Kaolan juntou-se à partida anual transfronteiriça entre Mianmar e Tailândia. Lá, ele encontrou Yoroizuka Saw Paing pela primeira vez e o derrotou por decisão do juiz em sua luta. Desde então, Saw Paing passou a desafiá-lo constantemente para uma revanche, até mesmo cruzando a fronteira para fazê-lo.

Um dia, Kaolan começou a questionar a fraqueza de Muay Thai: ele rejeitou amplamente o uso de punhos para atacar. Por ser o guarda-costas do rei, seria desvantajoso para ele lutar contra oponentes que usassem outros tipos de combate, então Kaolan começou a lutar boxe, aliás logo após a aposentadoria de Carlos Medel, e treinou para superar a fraqueza do muay thai. Depois de fazer isso, ele se tornou o campeão dos pesos pesados de todas as quatro principais organizações de boxe em apenas quatro anos.



KIOHZAN TAKERU, anteriormente conhecido como **O Brigão do Sumo**, é um lutador profissional de sumo jūryō e um lutador afiliado nas lutas Kengan. Ele representou Magatani durante o Torneio de Aniquilação Kengan. Ele tinha uma péssima reputação de sempre entrar em brigas, sendo considerado um fracasso em comparação com seus irmãos mais velhos yokozuna. Dois anos após o Torneio de Aniquilação Kengan, Kiohzan se tornou um lutador de sumô

sekiwake e agora é conhecido como O Sekiwake Delinquente.

Takeru, digno de um lutador de sumô, é um indivíduo extremamente corpulento e corpulento, com rosto anguloso, olhos finos e arrogantes, sobrancelhas pretas curtas e cabelo preto preso em um rabo de cavalo tradicional com uma única mecha caindo sobre o lado esquerdo do corpo. Ao contrário de muitos de seus colegas e lutadores de sumô na vida real, os músculos de Takeru são muito proeminentes, até mesmo seus abdominais, lembrando mais um levantador de peso ou até mesmo um fisiculturista.

Takeru normalmente tem um olhar intenso ou bastante agressivo. Ele também tem vários envoltórios em seus braços e cotovelos, embora pareçam mudar ou simplesmente não sejam visíveis sob seu traje. Fora da batalha, Takeru geralmente usa um quimono tradicional com um braço descansando dentro dele. Na batalha, ele usa um mawashi tradicional.

Takeru é um indivíduo notavelmente arrogante que supostamente tem muito orgulho de seu estilo de sumô "antigo", considerando o sumô moderno um fracasso. Como um homem que busca lutar contra os mais fortes e provar que seu método de sumô é o melhor, ele se irrita e se irrita facilmente quando sente que seu orgulho foi desrespeitado. Após sua derrota para Sekibayashi Jun no Torneio de Aniquilação Kengan, Takeru parecia ter se tornado muito mais respeitoso com sua arte marcial, agora levando o sumô moderno a sério novamente.

Takeru, um irmão mais novo de distintos yokozunas ao longo do tempo, teve sua fé no sumô como uma arte marcial diminuindo, atingido pela crença de que, com o corpo forte do lutador de sumô, restringir tal corpo a apenas tapas simples era tolice. Em resposta, ele começou a integrar outros golpes em seu estilo e apelidá-lo de "sumô antigo", para grande desgosto de seus irmãos mais velhos, que acreditam que o estilo de Takeru é uma blasfêmia contra o sumô.

Em algum momento antes do torneio, Takeru aniquilou os membros do Ginásio Manly Kickboxing antes de despachar facilmente seu chefe, Haga Haruki, um campeão peso-pesado do Grande Prêmio do GO-1.



KIRYU SETSUNA, também conhecido como **A Bela Besta**, é um indivíduo misterioso cuja história está intimamente ligada à de Tokita Ohma. Ele foi o lutador afiliado ao Grupo Koyo Academy durante o mais recente Torneio de Aniquilação Kengan.

Kiryu é um jovem de aparência afeminada com olhos gentis e

longos cabelos negros que caem pelas costas e emolduram seu rosto com duas longas franjas. Ele tem uma musculatura incrivelmente definida. Kiryu é uma pessoa muito educada e amigável, desmentindo sua verdadeira natureza obsessiva dirigida a Tokita Ohma, com um ódio irracional por Tokita Niko.

Embora sua obsessão em Ohma inicialmente pareça ser sadomasoquista e sexual, é mais um fervor religioso: ele adora Ohma como um deus que o destruirá e odeia Niko como o diabo que profanou seu deus. Kiryu também sofreu uma forma severa de psicose devido ao uso excessivo da técnica do Demônio Caído, levando-o a alucinar que Niko ainda está vivo e assumindo a forma de pessoas diferentes e que ele deve matar Niko em todas as formas que assumir.

Kiryu nasceu no Inside como órfão de seu rico pai biológico e passou sua vida inteira espancado, detido e indesejado. Antes que seus captores o capturassem, um jovem Tokita Ohma matou seus captores porque acreditava que eles estavam se intrometendo em seu território. Acreditando que Ohma era um deus que iria destruí-lo por sua natureza pecaminosa, Kiryu o perseguiu e permaneceu dentro do interior para que ele pudesse encontrar "deus" novamente. Vendendo-se para a prostituição infantil para ganhar dinheiro e conexões, ele logo ganhou o favor de um dos homens mais poderosos da Goyu.

Indo para o "lado de fora", Kiryu encontrou e matou seu pai biológico, roubando seu dinheiro e usando suas conexões para encontrar "deus" novamente. Dois anos após seu primeiro encontro, Kiryu soube da localização de Ohma no Interior e correu feliz para sua "punição" apenas para descobrir que Ohma havia sido "contaminado" pelo diabo, Tokita Niko, mestre de Ohma. Foi aqui que Kiryu conheceu o Outro Tokita Niko, que informa Kiryu sobre Tokita Niko, além de ensiná-lo o Estilo Niko. Informado pelo Outro Niko sobre Taira Genzan, Kiryu mais tarde encontrou o artista marcial e se tornou seu aluno.

Dois anos depois, Kiryu voltou ao Interior e encontrou Ohma mais uma vez. Aproximando-se de Ohma, Kiryu ativou à força o Espírito Possuidor depois que este foi concedido a ele pelo Outro Niko, causando-lhe uma violência violenta. Ohma quase matou Kiryu, mas foi interrompido no último minuto pela chegada de Tokita Niko. Com Niko parando a violência de Ohma, Kiryu então observou enquanto Niko lutava com o Outro Niko.

Foi logo depois disso que o mestre de Kiryu Taira Genzan desafiou e matou Niko quando eles eram jovens. Então, durante os dez anos, Kiryu e Genzan lutaram nas Lutas da Morte. Neste tempo, antes que Ohma pudesse se vingar do mestre de Kiryu, Kiryu o matou primeiro, ganhando intencionalmente a ira de Ohma



KABURAGI KOJI, também conhecido como **O Curandeiro**, é um lutador Kengan afiliado que representa Koyama Mart, Inc. Sempre que ele luta, seu principal objetivo é eliminar lutadores potencialmente perigosos, portanto, Kaburagi é conhecido como o "lutador que caça lutadores"

Kaburagi é um homem corpulento e obeso, com traços faciais igualmente grossos e cabelo claro raspado com bico de viúva quadrado. Ele normalmente se veste como uma pessoa sombria.

Kaburagi entende os limites de seus próprios poderes e, portanto, encontra imensa gratificação em derrubar lutadores superiores usando suas táticas desleais. Ele encontra orgulho em sua habilidade de esconder substâncias debilitantes e 'armas' dos olhos desavisados do árbitro e da audiência, corajosamente aderindo ao seu "caminho de perversão". No entanto, Kaburagi é um covarde que chorará como tio quando seus planos não se concretizarem.

KOMADA SHIGERU, também conhecido como Komada, **O Rei Deva**, é um yakuza e ex-lutador afiliado ao Grupo Nogi.

Komada é um homem alto e fisicamente imponente com uma enorme tatuagem nas costas de um Deva, que deu origem ao seu apelido de "O Rei Deva".

Não se sabe muito sobre a personalidade e os interesses de Komada, mas ele pode se enfurecer facilmente, como quando Ohma o insultou.





KONO HARUO, também conhecido como **O Destruidor**, é um Super Japan Pro Wrestler e um lutador afiliado nas lutas de Kengan. Durante o Torneio de Aniquilação Kengan, ele representou a Nentendo como seu lutador afiliado. Originalmente um Gurkha, seu nome de nascimento é Haru

Haruo é facilmente o maior lutador no Torneio de Aniquilação Kengan, com um conjunto extremamente pesado, corpo volumoso e acima do peso. Ele tem um rosto rechonchudo e sem pêlos, geralmente olhos semicerrados e cabelo preto bem penteado e repartido para cada lado com uma mecha de cabelo brotando de cima. Haruo usa um par de óculos circulares, bem como um macacão com a empresa que ele está representando, a Nentendo, impresso na parte superior. Depois de seu encontro com Sekibayashi Jun, ele trocou isso

por uma camiseta do Super Japan Pro Wrestling.

Quando Haruo ainda era "Haru", ele era um jovem extremamente alto, musculosamente bem definido, com seu cabelo preso em mechas que caíam de cada lado de sua cabeça. Naquela época, ele usava apenas uma tanga e pesava impressionantes 158 kg.

Haruo é extremamente preguiçoso, viciado em jogos de computador e doces. Ele parecia desinteressado antes de lutar contra Akoya, e preferia jogar videogame. Ele fica facilmente frustrado quando confrontado com desafios, seja em videogames ou em brigas, e tem acessos de raiva frequentes que exigem reparos quase constantes em sua casa.

Haruo, quando ainda "Haru", era uma pessoa gentil e atenciosa com sua aldeia, com os moradores o vendo como um símbolo de força e proteção. Isso foi demonstrado pelo quão relutante ele estava em deixar a aldeia depois que Kono Akio veio para recrutá-lo e pelas lágrimas que ele derramou ao partir.

Enquanto crescia, muitas lendas cercaram Haru, sendo que a mais marcante foi quando ele superou sem esforço seu julgamento de maioridade aos 15 anos. A partir deste ponto, em sua aldeia, Haru passou a ser conhecido como o mais forte dos Gurkhas e ele logo se tornou o líder da aldeia. No entanto, quando Kono Akio veio recrutar Haru, ele teve dificuldade em pensar em deixar a tribo. Mas com a aprovação da tribo, Haru em lágrimas deixou a vila para enfrentar adversários fortes, sem saber que Kono Akio tinha outros planos reservados para ele.

Ao chegar ao Japão, Haru foi absorvido pelas maravilhas e vícios de seu novo ambiente e logo ganhou muito peso, começou a usar óculos e se tornou viciado em doces e videogames. Tudo isso contribuiu para a formação de sua identidade atual de "Kono Haruo".



KURE RAIAN, também conhecido como **O Diabo**, é um assassino do infame Clã Kure. Ele representou Under Mount, Inc. como seu lutador afiliado durante o Torneio de Aniquilação Kengan e foi um dos três assassinos no torneio.

Raian é um homem musculoso de altura acima da média. Ele tem cabelo louro-claro curto e espetado, com ponta de viúva pequena e uma fenda no lado direito da linha do cabelo. Como um membro do Clã Kure, ele tem esclera escura e pupilas brancas. Ele tem uma semelhança passageira com o atual patriarca do clã, Kure Erioh, durante sua juventude.

Seu traje de combate durante o Torneio

de Aniquilação Kengan consistia em um short escuro e uma cruz branca.

Kure Raian parece ser um indivíduo um tanto instável que demonstra tendências violentas e psicopáticas, manifestadas em sua obsessão por dominar e matar. Ele não parece ter nenhum remorso por suas ações violentas e, de fato, parece ter prazer nisso. Ele fala agressivamente e muitas vezes com palavrões. Ele também não parece gostar ou se importar com camaradagem ou eventos sociais festivos, vendo como ele zombou da festa de despedida de seu clã para Tokita Ohma como uma "merda de kumbaya".

Em sua primeira aparição durante o Torneio de Aniquilação Kengan, Raian estava irritado e hostil com quase todos ao seu redor, até mesmo o patriarca de seu próprio clã. Raian sempre fazia o possível para provocar os outros participantes do torneio, Lihito ou Mikazuchi Rei. Ele sempre deixou claro que mataria todos os participantes do torneio para provar que era o "mais forte" mais forte.

Raian também é um indivíduo irritadiço que frequentemente provoca e insulta as pessoas para criar conflitos, como seu ataque a Lihito e depreciação de Mokichi Robinson durante a partida no Torneio de Aniquilação Kengan.

Apesar de si mesmo, Raian pode agir de maneira equilibrada e serena até certo ponto, especialmente dois anos após o Torneio de Aniquilação, demonstrando um lado mais condescendente de sua personalidade que contrasta com sua brutalidade indiscriminada que tende a surgir quando ele está suficientemente motivado - ou provocado.



KUROKI GENSAI, também conhecido como **A Lança Demoniaca**, é um assassino renomado no submundo do crime e lutador afiliado da Motorhead Motors no Torneio de Aniquilação Kengan

Kuroki é um indivíduo poderosamente imponente, com uma grande massa de cabelo preto no alto da cabeça, pelos faciais pretos e espessos, incluindo bigode e barba, e feições faciais severas e endurecidas. Em combate, ele usa um kimono preto

Kuroki é um indivíduo geralmente severo e taciturno, que não faz tagarelice e só fala quando necessário, evitando desperdiçar suas palavras e seu

tempo. Apesar de se recusar terminantemente a aceitar aprendizes, ele parece ser um professor nato e tende a dar o exemplo no meio do combate, embora negue isso.

Por causa de sua tremenda experiência e habilidade, ele tem muito pouca paciência com os arrogantes, especialmente aqueles que são fracos. Ele muito raramente usa sua força total para enfrentar oponentes mais fracos e puxa seus socos antes de matar os golpes. No entanto, nos raros casos em que ele está com raiva, sua ira é terrível e implacável.

Ensinado pelo mestre anterior do Estilo Kaiwan, Shimochi Kazufumi, Gensai treinou e condicionou sua mente e corpo em sua busca pelo domínio da arte do assassinato. Algum tempo depois que seu mestre faleceu,

Gensai foi visitado por Tokita Niko, que veio em busca de conhecimento sobre Gaoh Mukaku. Ao conhecê-lo, Gensai reconheceu o quão poderoso Niko era.

Durante um encontro com o amigo próximo Taira Genzan, este último disse a ele sobre querer renovar e modernizar o estilo Koei porque ele havia se encontrado um aluno promissor.

Em algum momento de seu passado, ele enfrentou e matou o pai de Mikazuchi Rei.

Em um momento desconhecido, Kuroki também foi para o Templo do Monte Shirobara Daisen, uma "terra sagrada" onde muitos artistas marciais vieram treinar desde o período Kamakura. Lá, ele executou a "Austeridade do Purgatório". Apesar da dificuldade e do perigo que o rito representava, Kuroki o realizou com facilidade.



LIHITO, também conhecido como **O Super-homem**, é o presidente da Super Frozen Cold Storage e um lutador afiliado nas lutas de Kengan. Ele foi o primeiro lutador-presidente na história da Associação Kengan.

Lihito é um homem bruto com uma constituição robusta e poderosa, um rosto sem pêlos, cabelo loiro bagunçado e pequenas sobrancelhas loiras. Ele tem uma expressão facial animada, geralmente radiante de

confiança.

Lihito é uma pessoa muito autoconfiante. Ele não tem muita noção, sendo facilmente enganado para se tornar parte do time de Nogi, para tentar ganhar o Torneio de Aniquilação Kengan. Ele também é um pervertido sem vergonha que está sempre experimentando com as mulheres.

Aos 11 anos, Lihito rasgou sua primeira moeda com sua incrível força de aperto. Durante seu tempo na Bakata High School, Lihito encontrou Sawada Keizaburo pela primeira vez, iniciando sua rivalidade competitiva.

MOKICHI ROBINSON, também conhecido como **O Vigário Exterminador**, é um padre anglicano e lutador afiliado nas lutas Kengan, geralmente lutando por Sentory; ele os representou durante o Torneio de Aniquilação Kengan.

Mokichi é um homem alto e musculoso, com longos cabelos loiros esvoaçantes, olhos azuis gentis e uma expressão geral serena no rosto. Ele normalmente usa suas vestes de padre, mesmo quando não está ativamente em serviço de padre. Enquanto luta, Mokichi usa o traje tradicional de aikido.

Ele é um homem muito sereno, geralmente muito feliz e sempre sorridente, especialmente quando sua irmã mais nova, Elena, se junta a ele e o apóia. No entanto, Mokichi é extremamente superprotetor com Elena, tornando-se surpreendentemente agressivo com qualquer homem que se atreva a se aproximar e / ou falar com sua irmã. Em uma ocasião, ele chamou dois observadores de "idiotas mortos" quando os pegou examinando Elena.



Quando criança, Mokichi odiava seu pai, que implacavelmente lhe ensinou Baritsu. Saindo de casa aos 14 anos, ele mergulhou no submundo do crime, onde usou suas habilidades de Baritsu para cometer todos os tipos de vícios. No entanto, depois de descobrir que tinha uma meia-irmã que foi deixada sob seus cuidados, Mokichi mudou para melhor, eventualmente se tornando um homem de Cristo



MEGURO MASAKI, também conhecido como **Aquele que Chora**, e anteriormente rotulado pela imprensa como “Boy M”, era um mercenário assassino trabalhando sob Hayami Katsumasa. Sob as ordens de Hayami, ele se tornou o lutador afiliado da Umiichi Securities durante o Torneio de Aniquilação Kengan.

Meguro era um homem corpulento, com uma parte superior do corpo notavelmente musculosa e uma postura bestial geral curvada. Ele tinha uma mecha bagunçada de cabelo preto espetado na cabeça, olhos psicóticos, uma faixa escura tatuada no meio do rosto de orelha a orelha e um sorriso aparentemente permanente de

boca aberta com sua língua anormalmente longa pendurada para fora. Meguro usava macacão escuro com o meio amarrado com corda e sempre andava descalço. Antes dessa roupa, Meguro usava um judogi preto normal.

Meguro pode ser descrito como uma pessoa clinicamente insana com tendências sádicas, masoquistas e psicopatas severas. Ele gostava muito do ato de assassinar e constantemente dizia para si mesmo como deveria proceder, sempre se perguntando se a morte seria melhor do que o assassinato de seu pai. Seu puro êxtase ao lutar e matar o levou a chorar sangue, o que lhe valeu o apelido de "Homem que Chora". Ele também estava incrivelmente impaciente, o que era uma fraqueza dele.

Em sua juventude, por muito tempo Meguro foi capaz de esconder sua verdadeira natureza e ele colocou uma fachada assustadoramente gentil e amorosa por treze anos, com todos ao seu redor o respeitando por seu talento e comportamento. Depois de se libertar do fardo de esconder sua verdadeira natureza, ele se tornou nada mais do que uma besta.

Meguro era filho do mestre judô Meguro Hiroki, também conhecido como "Meguro o Demônio". Começou a praticar judô aos 7 anos e aos 12 ganhou o Torneio Nacional de Judô Juvenil. Sem que ele soubesse, seu talento e força foram o que impulsionou Arashiyama Jurota a retornar ao mundo do judô para conhecê-lo como seu inimigo.

Aos 13 anos, Meguro se tornou o aluno premiado de seu pai; apenas seu pai e três outros foram capazes de treinar com ele, e todos os outros alunos do dojo tinham certeza de que ele seria uma futura estrela do judô. No entanto, por volta dessa época, Meguro se cansou de manter sua fachada e assassinou em série seus colegas alunos e seu pai, jogando-os no judô até a morte. Imediatamente depois disso, ele foi encontrado por Hayami Katsumasa, que o tirou da grade em troca de domesticá-lo para ser seu peão. Como resultado das ações de Hayami, o caso de Boy M, como a polícia o chamava, esfriou.

Algum tempo depois, com o uso da tecnologia do Worm, Katsumasa clonou Masaki e criou seu "irmão" Hayami Masaki. Após a criação do clone Masaki, Meguro regularmente spared com seu clone, sempre lutando com a intenção de matá-lo. De sua parte, Meguro acha que seu clone é uma raridade por não poder ser morto por seus arremessos.



MUROBUCHI GOZO, também conhecido como **O Imensurável**, é um lutador afiliado nas lutas de Kengan e o lutador que representou a United Clothing durante o Torneio de Aniquilação Kengan. Ele também foi um decatleta lendário que dominou todas as áreas do atletismo.

Murobuchi Gozo é um homem poderoso e atlético de constituição forte, cabelo preto curto e curto com bico de viúva pequeno, rosto comprido, cavanhaque alongado em círculo e olhos confiantes. Ele quase sempre exhibe um sorriso confiante. Murobuchi costuma usar roupas da marca United Clothing, empresa pela qual luta.

Murobuchi é um indivíduo confiante com uma atitude indomável quando se trata de superar desafios aparentemente intransponíveis, sem dúvida devido ao seu passado como um decatleta medalhista de ouro imbatível.

Filho de um pai atirador de martelo e de uma mãe atiradora de dardo, Murobuchi chocou sua família ao se levantar apenas 10 dias após o nascimento. Mas foi apenas no ensino médio que ele se envolveu no atletismo, quebrando recordes em todos os eventos. Aos 16 anos representou o Japão no decatlo e nos 25 anos seguintes tornou-se dominante no mundo do atletismo, conquistando inúmeras vitórias.

Tendo se tornado um herói nacional, seus feitos ultrapassando os limites de um mero atleta, Murobuchi Gozo anunciou repentinamente sua aposentadoria há dois anos aos 41 anos e ele desapareceu do palco público para se concentrar exclusivamente em lutar nas partidas de Kengan. Nas lutas do Kengan, Murobuchi conseguiu dezenove vitórias, sendo a única derrota em sua décima primeira partida, contra Wakatsuki Takeshi como adversário.

NEZU MASAMI, também conhecido como **O Homem da Terra dos Sonhos**, é um ex-lutador de artes marciais underground; ele foi o ex-campeão de Bishamon e lutou pelo Tochigi Destinyland durante o Torneio de Aniquilação Kengan.

Nezu é um jovem alto, musculosamente bem definido, que parece um delinquente clássico estereotipado, com um topete impossivelmente grande e um queixo proeminente. Ele também tem sobrelanceiras de formato único que estão em ziguezague nas pontas. Nezu passa a maior parte do tempo vestido com o traje de mascote de Mockey Mouse. O traje tem apenas metade do tamanho dele, forçando-o a se dobrar em um ângulo impossível.

Nezu é descrito como um forte idiota com uma grande adoração por Mockey Mouse (e Tochigi Destiny Land como um todo). Ele ficou com o coração partido quando descobriu que a Terra do Destino de Tochigi estava fechando.

Nezu entrou nos ringues de luta clandestina aos 18 anos e logo se tornou o campeão de Bishamon (uma associação similar a Kengan)





MUTEBA GIZENGA, também conhecido como **O Genocida**, é um infame mercenário cego do Congo. Ele foi contratado por Togo Tomari para representar a Iwami Heavy Industries como seu lutador afiliado durante o Torneio de Aniquilação Kengan.

Muteba é um homem negro alto, muito musculoso, com olhos esbranquiçados e cuja cabeça e corpo inteiros estão cobertos por inúmeras tatuagens tribais. Enquanto lutava no Torneio de Aniquilação Kengan, ele usa apenas um par de sungas pretas, exceto entre as rodadas, onde

normalmente usa roupas formais de alta classe, como seu terno branco com chapéu de feltro e óculos de sol.

Muteba é um indivíduo bastante calmo e composto e é conhecido por ter prazer na "caça ao homem" de seus oponentes; ele acredita no ideal de que pessoas sem dinheiro ou poder conheçam seu lugar. Ele também tem um apetite sexual voraz. Apesar de desfrutar da emoção de uma "caça ao homem" e também de lutar contra adversários fortes, Muteba valoriza sua sobrevivência acima de tudo e não continuará uma perseguição se achar que não vale a pena o risco.

Apesar de seu prazer na "caçada a humanos", Muteba se ofende quando comparado a assassinos em série como Meguro Masaki e não tenta matar seus outros oponentes porque não há razão para isso. Ele mostra respeito pelo espírito de luta e estilo de Sekibayashi Jun, e geralmente é amigável com todos que encontra. Apesar de sua profissão sombria e atitude composta, Muteba quase sempre tem um sorriso e um comentário jovial para qualquer situação.

Muteba também se preocupa muito com a moda, considerando-se um sapeur, e se veste com ternos chiques nas horas de folga.

Muteba serviu como mercenário durante vários conflitos africanos, incluindo uma das Guerras Civas da Costa do Marfim, e perdeu sua visão durante um desses conflitos. Em algum momento no passado, Muteba cruzou as lâminas e lutou contra Kure Horio do Clã Kure enquanto ele era guarda-costas de um senhor da guerra local. Ele acabou abandonando este senhor da guerra quando as finanças deste acabaram, permitindo que Horio o assassinasse.

Durante sua carreira, ele serviu como guarda-costas de Toyoda Idemitsu quando este fazia negócios em Dubai. [9] Ele também trabalhou ao lado do Falcon na Malásia.

Cerca de meio ano atrás, Muteba foi contratado pelo governo de Serra Leoa para controlar a fase do golpe de Estado por uma força rebelde. Desafiando a força rebelde fortemente armada desarmada e sozinho, Muteba massacrou seu exército sem dar um único tiro.

Em algum momento após a partida de Kengan de Iwami Heavy Industries com o Gold Pleasure Group, Togo Tomari contratou Muteba para cuidar de piratas somalis que perseguiam traficantes de armas. Impressionada com sua eficiência a sangue-frio, ela o contratou para ser seu lutador afiliado.



NIKAÏDO REN, também conhecido como **O Vigilante**, é o capitão dos Lobos Celestiais, um grupo de mercenários chineses e atualmente um dos guarda-costas de Katahara Metsudo. Ele representou o Byakuya News durante o Torneio de Aniquilação Kengan, depois de roubar a posição de lutador afiliado sob as ordens da Toyo Electric Co..

Ren possui um rosto andrógino com olhos afiados cercados por delineador preto, cílios afiados, rosto sem pêlos e cabelo preto repartido para o lado, com um lado sendo varrido sobre o lado esquerdo de seu rosto. Ele tem um físico extremamente tonificado, mas magro. Ele tende a ter uma expressão severa e sem nome no rosto e usa um chángshān sem mangas

com padrões florais no lado direito.

Na batalha, ele usa uma roupa preta muito mais reveladora, cobrindo apenas seu peito e virilha, e deixando sua barriga exposta. A parte superior tem um símbolo nas costas com uma notável semelhança com um yin-yang. Ele também usa luvas sem dedos e polainas nas canelas. Esta roupa não é uma roupa tradicional dos Lobos Celestiais e, na verdade, é feita para se adequar ao seu próprio gosto. Ele também é conhecido por usar roupas extremamente picantes em público.

Ren é uma pessoa decididamente narcisista que acredita firmemente em sua própria força; seu narcisismo é cegante, vivendo conforme a batida de seu próprio tambor e sendo completamente alheio à observação dos outros. Ele é enganosamente enérgico e está disposto a usar força letal para manter a ordem.

MIKAZUCHI REI, também conhecido como **O Deus do Relâmpago**, é um assassino do Clã Mikazuchi e o atual mestre do Estilo Raishin. Durante o Torneio de Aniquilação Kengan, ele representou o Gold Pleasure Group como seu lutador afiliado; ele foi um dos três assassinos no torneio.

Rei é um jovem atraente com um rosto jovem, cabelo preto espetado volumoso com duas franjas muito grandes que caem de cada lado do rosto, olhos com uma aparência entediada e um físico fortemente definido.

Ele é um homem extremamente confiante, beirando a arrogância, acreditando-se imbatível devido ao seu estilo de artes marciais (embora depois de lutar contra Saw Paing, ele começou a duvidar de si mesmo). Ele também está obsessivamente apaixonado por sua empregadora, Kurayoshi Rino, agarrando-se a ela e escondendo o rosto em seu decote em todas as oportunidades que pode, e parecendo chateado sempre que ela está prestando atenção em outra pessoa; Rei ama tudo sobre Rino. Para Rino, Rei parou de matar e jurou com seu amante que nunca mais mataria.



Antes disso, Rei era uma máquina de matar completamente apática, não sentia nada de especial sobre isso e nunca hesitou em matar pessoas ou vingar a morte de alguém, mesmo seu pai. Apesar de tudo isso, Mikazuchi Rei ainda é um lutador que quer se fortalecer. Depois de ser derrotado por Kuroki Gensai, ele se concentrou em tentar ultrapassá-lo, pensando que "ele" agora não era suficiente.



OHKUBO NAOYA, também conhecido como **O Rei do Combate**, é o campeão absoluto da Ultimate Fight MMA. Ele representou Muji TV como seu lutador afiliado durante o Torneio de Aniquilação Kengan.

Durante seu tempo no Torneio de Aniquilação de Kengan, ele formou um círculo com Kaneda Suekichi, Himuro Ryo e Lihito, conhecido como os "Quatro Patetas"

Ohkubo é um homem com um indivíduo extremamente musculoso, de

aparência poderosa e grande altura, algo de que ele se orgulha, justapondo a aparência estereotipada dos povos japoneses como sendo o completo oposto. Notavelmente, seus ombros, costas e músculos do braço são enormes, condizentes com sua experiência no Wrestling. Ele tem um rosto redondo e liso, com lágrimas sutis, cabeça raspada e sem pelos faciais.

Durante as lutas, ele usa apenas shorts com listras verticais pretas e vermelhas. No casual, ele costuma usar camisetas, calças e ocasionalmente usando bonés de beisebol e correntes com Himuro Ryo comparando-o a um rapper. Durante o Kengan VS. Torneio do Purgatório, ele está vestido como Kuidaore Taro, o mascote da área de Osaka de onde ele vem.

Ohkubo é um homem tolo e despreocupado, considerado por muitos menos do que intelectual, como evidenciado por sua teimosia em jogar Shogi a ponto de perder a compostura. Sua personalidade é muito parecida com a de Lihito, com os dois se dando bem principalmente com base em seus interesses comuns pervertidos e lascivos.

Dito isso, tudo isso esbarra em um lutador extremamente inteligente e analítico. Ohkubo, apesar de ser considerado um flip-flopper na escolha dos esportes, tem se dedicado totalmente à luta, não perdendo um único dia de treinos e sendo direcionado à vitória, a ponto de não perder o espírito de luta ao ser derrotado pelo Fang, quando muitos outros que foram derrotados pelo Fang podem reivindicar o mesmo feito. Ele também exibe um comportamento mais impulsivo e de sangue quente sempre que algo dá errado.

Inicialmente um jogador de beisebol, com sonhos de ingressar nas grandes ligas, Ohkubo se juntou à equipe de Wrestling em seu primeiro ano do ensino médio, onde logo se distinguiu como um talentoso Wrestler em um piscar de olhos. Enquanto estava no ensino médio, ele se classificou entre os 4 melhores lutadores nacionais e em seu último ano ele venceu o campeonato nacional, ganhando uma vaga no campeonato mundial. Porém Ohkubo logo abandonou o wrestling e foi para o Boxe, do qual participou por dois anos (tornando-se um membro da seleção nacional) antes de desistir e ingressar no MMA, muitos acreditavam que ele em breve também abandonaria o MMA, dado a sua história, no entanto, ele tem ficado no MMA e mesmo assim, não perdeu um único dia de treinos tanto para o Boxe quanto para o Wrestling.

Tendo acabado de assinar um contrato para "Ultimate Fight" (a maior promoção de MMA do mundo), Ohkubo apareceu em um documentário onde soltou sua "bomba infame", uma série de comentários inflamados sobre o derrotismo japonês, declarando que "Se você puder" "Não faça nada sozinho, então cale a boca e me observe, seu idiota!" Sua declaração incendiária pegou o mundo de assalto, mas, apesar da reação que o atingiu, Ohkubo finalmente acabou se tornando o primeiro peso-pesado japonês do Ultimate Fight



YOROIZUKA SAW PAING, também conhecido como **O Espírito que Uiva**, é o lutador afiliado da Village of the Dawn no Kengan Annihilation Tournament.

Saw Paing é um lutador birmanês com um físico esguio e alto. Ele provavelmente parece muito mais jovem do que é, com um rosto jovem e sem pêlos, cabelos castanhos espetados e volumosos e olhos castanhos. Fiel à sua personalidade, ele geralmente tem uma expressão determinada e entusiasmada com olhos arregalados e um sorriso perpétuo.

Durante as lutas, ele não usa nada exceto shorts vermelhos, um mongkol (também conhecido como mongkhon) e um pra jiad em ambos os braços, sendo sua bandana e

braçadeiras, respectivamente, tradicionalmente usadas durante as lutas de Muay Thai para dar confiança e sorte ao lutador. Fora das lutas, ele costuma usar shorts e camisas havaianas.

Saw Paing é o oposto de seu rival autoproclamado, Kaolan Wongsawat; enquanto o último é calmo e apático, Saw Paing é sangue-quente, impetuoso e facilmente excitável. Ele grita com frequência e grita alto o suficiente para abafar o locutor do microfone em um estádio lotado. Seu pai adotivo, Sanemitsu, afirma casualmente que

Saw Paing não é uma pessoa muito inteligente, embora tenha (um certo grau de) bom senso. Apesar de sua natureza de sangue quente, Saw Paing é surpreendentemente compreensivo.

Sua rivalidade com Kaolan é aparentemente unilateral; depois de Kaolan vencê-lo em uma partida internacional, ele frequentemente cruzava a fronteira para desafiá-lo para uma revanche, até mesmo escalando o apartamento de Kaolan para fazê-lo, para grande aborrecimento do último.

Aos 16 anos, Saw Paing participou da partida anual transfronteiriça entre Mianmar e Tailândia. Lá, ele encontrou Kaolan pela primeira vez e foi derrotado em sua luta pela decisão do juiz.

Dois anos antes dos eventos de Kengan Ashura, Saw Paing foi informado da morte de seu irmão Ne Win Paing. Deveu-se à participação deste último nos jogos Kengan; Yoroizuka Sanemitsu também revelou que estava ciente da situação difícil de sua aldeia. Saw Paing negou positivamente antes de pedir a Sanemitsu um favor para transferir as pessoas de sua aldeia para a aldeia de propriedade de Sanemitsu. Ele então ofereceu seus serviços a Sanemitsu e entrou ele mesmo nas partidas de Kengan.



SAWADA KEIZABURO, também conhecido como **A Ave da Escuridão**, é um lutador afiliado nas lutas Kengan, normalmente para Murder Music. Ele representou Murder Music durante o mais recente Torneio de Aniquilação Kengan.

Sawada é um jovem muito andrógino com belos olhos com sombra e delineador aplicado, cílios bem feitos, lábios com batom aplicado neles e um penteado notavelmente único que lembra o de um leão Kabuki.

Sawada tem uma figura ágil extremamente bem definida, condizente com sua formação de bailarino.

Sawada acredita fortemente em boas maneiras, etiqueta e justiça, especialmente no que diz respeito às mulheres, ficando agressivamente feroz quando essas coisas são questionadas. Ele também fica extremamente ofendido quando referido com calúnias homofóbicas.

Sawada era originário de uma família de proeminentes dançarinos tradicionais japoneses e tinha talento suficiente para se tornar o herdeiro de sua família. No entanto, um incidente o levou a mudar para o balé e, eventualmente, ele tomou o caminho para se tornar um lutador. Durante seu tempo na Karei High School, Sawada encontrou Rihito pela primeira vez, iniciando sua rivalidade violenta.



SEKIBAYASHI JUN, também conhecido como **Anjo Infernal**, é um famoso Super Japan Pro Wrestler, bem como um lutador afiliado nas lutas de Kengan. Ele representou Gandai no Torneio de Aniquilação Kengan.

Sekibayashi é um monstro de um homem com uma musculatura densa e pesada condizente com seu poder como lutador profissional. Ele tem traços faciais amplos, orelhas de couve-flor, geralmente fixa o cabelo em trancinhas, olhos determinados e uma tatuagem distinta ao redor do olho esquerdo.

Jun é um orgulhoso lutador profissional que leva sua ocupação muito a sério, sustentando que, como lutador, é sua responsabilidade tankar todo e qualquer dano que surgir em seu caminho. Para tanto, luta tendo como primeiro golo divertir o público e derrotar o adversário no segundo. Enquanto no modo de batalha, Sekibayashi sempre mantém Kayfabe.

Nascido Sekibayashi Junpei, Sekibayashi foi um delinquente durante sua adolescência sem boas maneiras. Orgulhoso e agressivo por nunca ter sido derrotado, ele logo escolheu entrar na Super Japan Pro Wrestling aos 15 anos depois de escolher e perder uma luta com seu presidente, Babadozan Hiroshi, a ponto de estar "quase morto", embora seu espírito fizesse Babadozan gostar dele. Depois dessa experiência, Sekibayashi foi submetido a um regime de treinamento e dieta exaustivos. Seu cansaço nos pontos em que vomitava a comida com violência e regularidade. Seis meses após seu treinamento, as vinte pessoas que se juntaram a Sekibayashi foram reduzidas a quatro. Babadozan então o convidou para jantar e batizou Sekibayashi com seu nome de anel de "Anjo Infernal" Sekibayashi Jun, um nome que Sekibayashi inicialmente achou impensado.

Cinco dias depois, Babadozan foi mortalmente esfaqueado por um bandido, no entanto, Sekibayashi aderiu à ordem de seu presidente de que Sekibayashi treinaria, não importando se os pais de Sekibayashi ou ele próprio morressem. Sekibayashi treinando até mesmo no dia do funeral de Babadozan. Sekibayashi fez sua estreia um ano depois.

Sekibayashi estava presente no Torneio Rokushin Kaikan, como o segundo para Kurachi Karugo, que assumiu como seu mentor após a morte de Babadozan. Depois de ver a derrota de Kurachi no terceiro round para Ikeuchi Mentaro, Sekibayashi perguntou por que ele não bloqueou nenhum de seus ataques. Kurachi então disse a ele que ser um lutador significava acreditar no wrestling. Esta lição deixou uma profunda impressão em Sekibayashi e influenciou a maneira como ele lutou depois disso.

Três anos atrás, o personagem de luta livre de Sekibayashi, "Anjo Infernal", convocou um lutador de luta mortal cruel e cruel conhecido como "Deva Infernal" Marvelous Seki. Enquanto ele tinha apenas uma carreira de um ano, Marvelous Seki lutou em combates mortais extremos um após o outro e trouxe terror ao ringue SJPW. Marvelous Seki eventualmente retornou ao inferno depois de sua lendária "Thousand Fluorescent Lamps Deathmatch" contra o "God of Pro Wrestling" Kurachi Karugo.



KANEDA SUEKICHI, também conhecido como **Matador de Gigantes**, é um lutador afiliado nas lutas de Kengan. Ele representou a Livraria Ginokuniya durante o Torneio de Aniquilação Kengan depois de roubar o lugar do lutador afiliado de Himuro Ryo.

Suekichi é um homem pateta e desprezível, com cabelo preto liso repartido ao meio e caindo de cada lado da cabeça, olhos finos que parecem perpetuamente fechados e uma expressão sorridente e satisfeita que raramente deixa seu rosto. Suekichi parece usar roupas tradicionais japonesas. Sua aparência facial quase não mudou desde que ele era criança.

Suekichi tem um comportamento suave e educado que esconde seu lado ferozmente astuto e calculista. Desde muito jovem, ele teve uma sede colossal de força devido à sua constituição física relativamente fraca.

Desde o nascimento, Suekichi era uma criança frágil e doente, constantemente atormentada por doenças, quase morrendo duas vezes. Quando começou a estudar, ele havia feito quatro cirurgias.

Antes de entrar no Torneio de Aniquilação Kengan, o

mestre de Suekichi (que lhe ensinou o Estilo Kujin) tentou dissuadi-lo de entrar, pois não era lugar para pessoas comuns.

TAKEMOTO HISAYASU é um lutador afiliado nas lutas Kengan. Durante o Torneio de Aniquilação Kengan, ele foi o representante original do Byakuya News, antes de ser derrotado e sua posição roubada por Nikaido Ren.

Apesar da idade, Takemoto tem uma estrutura bem definida, é quase totalmente calvo, com alguns cabelos grisalhos remanescentes na nuca, olhos esbranquiçados e muitas rugas adornando seu rosto, um sinal de sua velhice.

Aos 45 anos, Takemoto fundou a arte marcial "Takemoto Combat Kenpo". Após a fundação da arte marcial, ele lutou em mais de 90 lutas ao ar livre nos 37 anos seguintes e foi vitorioso em todas elas, ganhando assim o título de "Deus da Guerra".



Takemoto foi visto sentado a uma mesa durante a viagem do S.S. Kengan. Após o anúncio de Katahara, ele foi atacado e incapacitado por Nikaido Ren, que conseqüentemente roubou a posição de Takemoto como lutador representante do Byakuya News.



WAKATSUKI TAKESHI, também conhecido como Tigre Selvagem, é o lutador afiliado da Furumi Pharmaceuticals; ele representou a empresa durante o Torneio de Aniquilação Kengan. Wakatsuki é o lutador Kengan afiliado há mais tempo e tem o maior recorde de vitórias de todos os lutadores afiliados.

Takeshi é um indivíduo poderoso e imponente, com musculatura densa e bem definida. Ele tem cabelo loiro curto, pelos faciais loiros grossos no queixo, sobrancelhas escuras, bochechas esculpidas e olhos exigentes.

Takeshi tende a usar tops justos que acentuam seu corpo já musculoso, bem como calças e calçados simples para finalizar suas roupas.

Depois de sua batalha com Julius Reinhold, o lado direito da cabeça de Takeshi foi raspado e permaneceu assim pelo resto do torneio de Aniquilação de Kengan. Seu cabelo voltou ao estado original desde então e a diferença de tom de pele no lado do rosto que havia sido enxertado ainda está presente. No passado, Takeshi pintava o cabelo de preto, antes de voltar à sua cor natural de cabelo.

Ele geralmente é quieto e é fácil de fazer amizade. Fora da batalha, ele é sensato, fazendo observações que algumas pessoas não perceberiam, mas na batalha, isso começa a escorregar; mesmo assim, ele não está totalmente sem razão. Isso foi mostrado durante sua batalha com Júlio, onde ele recebeu todos os golpes de Júlio, depois o derrotou com um chute violento na cabeça, depois que ele deduziu que não poderia vencer com golpes corporais. Ele valoriza a força acima da maioria das outras coisas, embora também seja humilde e modesto, e honestamente admita que fica nervoso ao entrar em uma luta. Apesar de sua personalidade calma e controlada, Takeshi é surpreendentemente desleixado.

Takeshi was different from the moment he was born, having a birth weight of 12150g, due to his body's abnormally high muscle density. He was unable to live a normal life because of his condition, and lived inside Furumi

Laboratório secreto da Farmacêutica até os sete anos de idade, quando seu futuro empregador Furumi Heihachi o ajudou a aprender a controlar sua força, encorajando-o a socá-lo o mais forte que pudesse. Quando criança, ele mandou cinco membros do clube de judô para o hospital depois de arranjar uma briga com ele, sem se arranhar.

Takeshi teve a carreira mais longa de qualquer lutador da Kengan Association, vencendo um total de 306 lutas e ganhando mais de três trilhões de ienes para a Furumi Pharmaceuticals antes do Torneio de Aniquilação Kengan. No entanto, ele perdeu duas vezes: uma para Hatsumi Sen e outra para Kanoh Agito. Sua derrota para Kanoh, 8 anos atrás, resultou em uma lesão no tornozelo que nunca cicatrizou completamente e permanece literalmente como o se Calcanhar de Aquiles até hoje. Desde então, Takeshi está esperando por uma chance de se vingar de Kanoh.



UTSUBUKI KOKURO, também conhecido como **Soldado Lobo**, é um lutador freelance novato nas lutas de Kengan que estreou há um ano e tem causado uma tempestade desde sua chegada. Ele é considerado o topo da lista dos lutadores da Nova Geração.

Kokuro é um homem de pele bronzeada com traços largos, morenos e intimidantes. Ele tem uma musculatura notavelmente poderosa, típica da maioria dos lutadores afiliados, cabelo preto preso em um bulbo relaxado e desbotado, um queixo angular com uma fina camada de pelos faciais correndo ao longo de sua mandíbula e sobrancelhas pronunciadas com uma aparente falta de sobrancelhas. Ele é fumante, frequentemente visto com um cigarro aceso na boca ao relaxar. Kokuro parece preferir usar roupas simples junto com sandálias básicas.

Em contraste com sua aparência intimidante, Kokuro é na verdade um indivíduo bastante respeitoso e cordial. Ele repreendeu Koga por chamar de "fracos" os oponentes que ele havia derrotado e elogiou o menino depois de nocauteá-lo por lutar com justiça, chegando a chamar Koga de ambulância. Em batalha, Kokuro é particularmente racional, capaz de tomar decisões pragmáticas que não são afetadas pela presunção em suas próprias habilidades.

Vindo de uma família de atletas, Kokuro tinha um bom histórico em todos os tipos de eventos desde criança, em particular no caratê de Bogu. Ele foi o campeão do torneio nacional de Gachirinkai por cinco anos consecutivos, uma conceituada escola de caratê de Bogu que usava o sistema de pontuação.

KARO YOSHINARI, também conhecido como **O Gigante do Mar do Japão**, é um pescador que trabalha para a Ajiro Fisheries. Ele representou Ajiro Fisheries como seu lutador afiliado durante o Torneio de Aniquilação Kengan.

Karo é um senhor mais velho e corpulento, de aparência pesada, com uma expressão experiente e cansada do mundo. Ele é careca, com muitas cicatrizes cobrindo sua cúpula, tem maçãs do rosto proeminentes e tem um bigode branco espesso que um pouco se confunde com sua barba branca espessa. Karo usa macacão de pescador sobre uma camiseta branca de manga curta e um hachimaki de corda na cabeça.

Karo é um homem educado e quieto que parece ter uma visão tranquila da vida. Ele é altamente protetor do porto e fará de tudo para preservá-lo.



Karo é um homem lendário entre os homens do mar, com histórias incríveis que o cercam, incluindo: estrangulando um grande tubarão branco até a morte no mar, salvando sozinho a tripulação inteira de um navio que afundava durante uma tempestade e afundando um navio ativista ambiental que invadiu as águas japonesas sozinho e capturou o terrorista internacional Paul Manson.

Antes do torneio, Karo descobriu sobre os planos da Toyo Electric Power Co. de fechar a Ajiro Fisheries e construir sobre seu porto. Informado sobre o acordo que Toyo havia feito com eles, Hayami Katsumasa disse a Karo que, se jogasse seu fósforo, ele deixaria o porto em paz. No entanto, mais tarde, um envelope não marcado foi entregue a Karo e o homem desesperado descobriu os verdadeiros planos de Toyo para o porto deles.



4 - MANOBRAS

AX KICK (revisado)

Pré-Requisitos: Chute 2, Jump

Pontos de Poder: Savate, Karate 2, Thay KB, Kickboxe, Forças Especiais, Wu Shu 3, Outros 4.

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 Street Fighters 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 pulando também são acertados e sofrem knockdown.

Custo: nenhum.

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: -2

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

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 Hex do oponente e executa o Aiki Throw. Quando for determinar o dano deste ataque, a Força do oponente é usada no lugar da Força do lutador. O oponente sofre Knockdown e pode ser arremessado até 1/2 da técnica de Apresamento do lutador em qualquer direção. 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, Kung-fu 3, Outros 4

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), ele então se move 1 hexágono para entrar no Hex 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

AIR SMASH (revisado)

Pré-Requisitos: Esportes 1, Jump

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

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” 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 opoenees 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

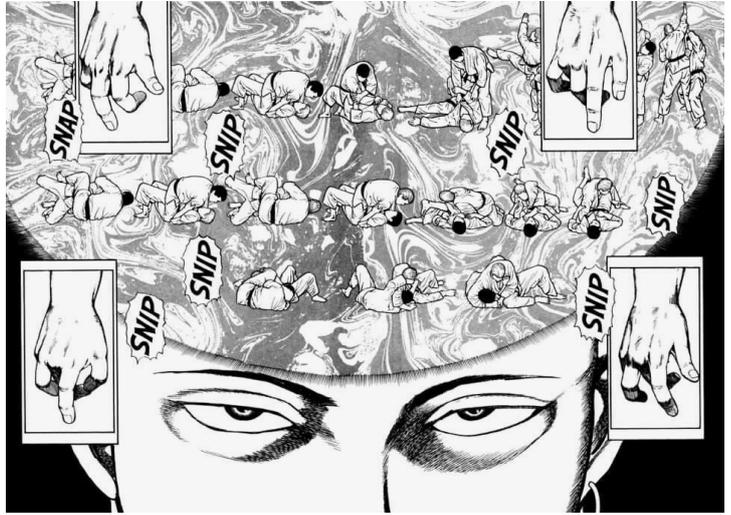
Dano: +4

Movimento: -1

BATTLE CHESS / SHIN GO (Foco)

Pré-requisitos: Foco 4, Estilos 4, Inteligência 3

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

Velocidade: -

Dano: -

Movimento: -

COUNTERPRESSURE (Punho do Guerreiro 26)

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

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

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: Esta manobra funciona como o 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 um Apresamento Sustentado, este dano será aplicado a cada turno.

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: - 3

Movimento: Veja descrição acima

DISARMING (Revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 2, Esportes 1

Pontos de Poder: Aikidô, Tai Chi Chuan, Forças Especiais 1; Jiu Jitsu, Sanbo, Kung Fu 2; Outros 3

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

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

Custo: Nenhum

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: +1

DRAGON RUSH (Dragon Punch rush)

Pré-requisitos: Soco 4, Esportes 3, Power Uppercut, Jump

Pontos de Poder: Karatê Shotokan, Kickboxing, Muay Thay 4, Kung Fu 5

Ao desferir o Dragon Rush, o personagem usa uma curta corrida seguida de um uppercut e aproveita o desequilíbrio do oponente para acertá-lo mais uma vez, derrubando-o de vez. No entanto, o segundo impacto não tem um grande salto, dotado de dano menor.

Sistema: Funciona de forma similar ao Double Dread Kick. O segundo impacto causa Knockdown no oponente caso cause dano.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +1; +3

Movimento: +0

ESQUIVES (revisado)

Pré-Requisitos: Esportes 2

Pontos de Poder: Todos os Estilos 1

Uma técnica de evasão muito similar a certos movimentos de Aikido. O lutador simplesmente dá um passo para o lado para fora do ataque, salvando seu corpo da linha de ataque. A sobrevivência no 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. Esta manobra permite evadir projéteis da mesma forma que a manobra Jump. **Esquives é uma manobra de Interrupção (Abort)**

Custo: nenhum

Velocidade: +3

Dano: nenhum

Movimento: Dois

DISPLACEMENT (revisado)

Pré-Requisitos: Esportes 2, Soco 2

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

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

Sistema: Essa manobra só é completamente com sucesso se o lutador tiver Movimento o bastante para iniciar um contra-ataque e mais rápido que seu adversário. Quando o oponente começar seu ataque, o

lutador deve ter uma Velocidade maior para interromper o ataque; de outra forma o Displacement será pouco efetivo. O lutador executando o Displacement pode então se movimentar na direção do oponente se movimentando totalmente para a esquerda ou direita dele. Uma vez que o movimento do oponente está completo, o lutador “deslocado” pode se mover para trás e contra-atacar se o lutador tiver algum Movimento ainda. Essa manobra pode ser usada para se esquivar de projéteis (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: +1

Movimento: +1

EAR POP (revisado, soco)

Pré-Requisitos: Soco 2

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

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 entre nos 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. Qualquer lutador que usar o Ear Pop automaticamente perde um ponto de Honra temporário.

Custo: nenhum.

Velocidade: -1

Dano: -2

Movimento: -1

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

Pré-requisitos: Chute 3, Esportes 2, Jump

Pontos de Poder: Kung Fu 2, Jeet Kune Dô, Wu Shu 3, Forças Especiais 4, Outros 5

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

FLYING HEEL STOMP (revisado)

Pré-Requisitos: Esportes 3, Chute 2, Jump

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

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

GRAPPLING DEFENSE (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 3

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

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 seu 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. Exemplo: E. Honda apresa 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: +4

Dano: nenhum

Movimento: Dois

HUNDRED HAND SLAP (revisado, soco)

Pré-Requisitos: Soco 5

Pontos de Poder: Sumo 4; Sanbo 5.

Em lutas formais de sumo não é permitido aos sumotori golpear com os punhos fechados, apenas com tapas e golpes com a base da palma da mão, usando a mão aberta. Esta restrição levou os sumotori a desenvolver uma impressionante técnica que utiliza golpes com a mão aberta. Com o Hundred Hand Slap, o sumotori cria uma super-veloz chuva de golpes que sobrepõem o oponente.

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

Sistema: um lutador que usa o Hundred Hand Slap rola três vezes para dano, usando o modificador abaixo para cada golpe.

Custo: 1 Força de Vontade.

Velocidade: -2

Dano: +0

Movimento: -2

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, Luta Livre 4.

Esse soco no coração foi desenvolvido para somente atordoar oponentes, deixando-os vulneráveis para um próximo impacto. Um soco 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: O Dano rolado é multiplicado por 2 apenas para efeitos de atordoamento.

Custo: nenhum.

Velocidade: -1

Dano: +2 (ver descrição)

Movimento: -1

IMPROVED PIN (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 4, Esportes 2, Pin

Pontos de Poder: Aikidô, Baraqah, Jiu Jitsu, Lua, Luta-Livre, Forças Especiais, Kung Fu, Pankration 2, Silat, Tai Chi Chuan, Wu Shu 3, Outros 4.

Esta manobra é simplesmente um aperfeiçoamento da técnica Pin.

Sistema: O lutador pode usar um Improved Pin sobre qualquer oponente, independentemente do oponente estar derrubado (Knockdown) ou sofreu Dizzy, utilizando os modificadores abaixo. Em todos os outros casos, aja exatamente como um Pin. **Deve adentrar o Hex** do Oponente.

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

Velocidade: +0

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

Movimento: -1 (1º turno)/ Um (outros turnos)

IRON BODY (Punho do Guerreiro 10)

Pré-Requisitos: Foco 3, Força 4, Toughskin

Pontos de Poder: Muay Thai, Pankration, Sanbo, Sumô 2; Outros 3

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

KNEE BASHER (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 2, Chute 1

Pontos de Poder: Thai Kickboxe, Capoeira, Forças Especiais, Sumô, Kickboxe, Pankration, Luta-Livre 2; Outros 3.

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 Knocked Down. Caso o lutador mantenha o apresamento, a manobra ele causa Knockdown quando liberta a vitima. O dano é baseado na Técnica de Chute em vez de Apresamento.

Custo: nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: Um

HEEL STAMP (revisado)

Pré-Requisitos: Chute 1, Esportes 1

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

O Heel Stamp foi desenvolvido para aumentar a distância entre o ninja e um inimigo que esteja pressionando-o muito. O ninja 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 propulidos 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 acido sulfúrico e etc...). O ninja se move para trás um hexe, enquanto o alvo se move na direção oposta. O alvo é movido em uma distancia em hexágonos iguais a **Força + Esportes do Ninja – a Força do Oponente**.

Custo: nenhum.

Velocidade: +2

Dano: +0 (Não causa dano)

Movimento: +1

HEAD BUTT HOLD (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 2, Headbutt

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

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 Street Fighters levaram este golpe um passo à frente, segurando seus oponentes e esmagando-os com repetidas cabeçadas.

Sistema: esta manobra é um Apresamento Sustentado. Portando, 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

HIGHER ANALYSIS / FALLEN DEMON (Foco)

Pré-requisitos: Foco 4, 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 extras como bônus igual seu **nível de Foco**. O efeito colateral dessa manobra deve ser conversado e trabalhado com o Narrador, sendo sugerido que o personagem usuário do Fallen Demon comece a demonstrar distúrbios comportamentais (paranóia, delírios de perseguição, alucinações) e mesmo testes para agir de modo psicótico e/ou esquizoide.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -

Dano: -

Movimento: -

PUSH (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 2

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

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 empurado um número de hexágonos igual ao Apresamento do atacante e sofre knockdown. Colidir com objetos, superfícies e/ou pessoas podem trazer danos extra

Custo: nenhum.

Velocidade: +1

Dano: nenhum (Força + Apresamento, para Dano Máximo 1)

Movimento: Um

PUNISHMENT (apresamento)

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

Pontos de Poder: Pankration, Jiu-jitsu, Forças Especiais 4; Outros 5

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

PIN (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 2

Pontos de Poder: Aikidô, Jiu Jitsu, Lua, Luta-Livre, Pankration, Tai Chi Chuan 2; Baraqah, Jeet Kune Dô, Kung Fu, Karatê Shotokan, Silat, Wu Shu 3; Forças Especiais 4; Outros 5.

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 ou Air Throw.

Sistema: O praticante de Jiu Jitsu ganha 3 pontos Força apenas para explorar seu adversário (manter o apresamento, não fazendo danos no turno). O lutador pode escolher infligir danos ou não em cada turno, após o primeiro, 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)

ROPE BOOST (Punho do Guerreiro 12)

Pré-requisitos: Esportes 2

Pontos de Poder: Luta Livre, Pankration, Sanbo 1; Outros 2

Manobra clássica dos ringues de luta livre. O lutador corre até as cordas e se arremessa contra elas, pegando impulso e voltando com um soco ou chute que geralmente leva o oponente ao chão.

Sistema: De forma similar ao Wall Spring, o lutador deve correr até as cordas (ou até outra superfície elástica que possa para-lo e jogá-lo de volta), dar impulso e voltar correndo na direção contrária. Ao fazê-lo, o lutador ganha +2 de movimento nesse retorno. Assim também como no Wall Spring, o lutador pode decidir usar o Rope Boost para atacar com algum golpe básico (dessa forma, substitua a velocidade e dano abaixo pela velocidade e dano da manobra escolhida), porém só poderá utilizar seus golpes mais fortes (Fierce ou Roundhouse, ou ainda Golpe Berserk). Caso o golpe acerte, causará um Knockdown (e uma tremenda dor de cabeça, certamente).

Custo: Nenhum

Vel: +2

Dano: Nenhum

Movimento: +0/+2

REMOVAL / POSSESSING SPIRIT / ADVANCED / NEAR-DEATH CLARITY / HIDDEN POWER (foco)

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

Pontos de Poder: Outros 5

Uma técnica custosa porem de poder indiscutível. Recebe muitos nomes, pois diferentes estilos e pessoas desenvolveram essa habilidade. Para alguns é a capacidade de remover



conscientemente os limites do cérebro sobre a produção de força muscular; para outros é a ampliação da atividade cardíaca e pulmonar possibilitando maior gasto e liberação de energia celular para músculos e cérebro; e há ainda aqueles que se autocondicionam a agir sem limitações quanto 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 da desta manobra passa a ganhar +1 em Velocidade, Dano e Movimento para todas as Manobras. O Lutador passa a atacar o Adversário até derruba-lo e pode vir a atacar outros após fazê-lo (a cada turno o lutador perde 1 ponto de honra temporário). Diferente do Frenesi dos Híbridos Animais, o lutador pode usar manobras especiais, mas ainda não pode usar seus combos. Enquanto sob efeito o lutador começa a gastar 1 Chi ou Força de Vontade ou Saúde por turno (escolhido na compra da manobra). A saúde utilizada aqui equivale a Dano Agravado.

Para encerrar o lutador deve fazer um teste de 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

RECORD (Punho do Guerreiro 25)

Pré-requisitos: Foco 4, Inteligência 4

Pontos de Poder: Kabaddi 4; Outros 5

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 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

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

Pré-requisitos: Apresamento 3, Throw

Pontos de Poder: Jiu Jitsu, 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

SLEEPER (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 3

Pontos de Poder: Lua 2, Sanbo, Forças Especiais, Jiu-Jitsu, Ninjutsu, Luta Livre, 3; Sumô 4; Outros 5.

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

SPEAR HAND ATTACK (soco)

Pré-requisitos: Punch 4, Knife Hand Strike, Lunging Punch

Pontos de Poder: Karate Shotokan, Kung Fu 3, Forças Especiais 4, Outros 5

Uma mão com os dedos rígidos destendidos e unidos, em forma de lança, e um ataque perfurador de bloqueios. O simples executado à perfeição e o uso eficiente de energia e estratégia são a regra desta manobra poderosa. A “Lança do Diabo” é uma técnica de mortal beleza.



Sistema: A manobra combina os efeitos de **Knife Hand Strike** (Apenas metade do Vigor do oponente será efetivo, arredonde para baixo, o alvo Bloquear, a Manobra perde esse efeito) e **Lunging Punch** (É uma Manobra de Agachamento. Só pode ser Bloqueada é pelo Kick Defense).

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: +0

SLIDE KICK (revisado)

Pré-Requisitos: Chute 2, Esportes 1

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

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 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

Movimento: +1

TIGER KNEE (revisado)

Pré-Requisitos: Chute 4, Esportes 2, Jump

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

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 causa knockback em oponentes em pé.

Custo: 2 Força de Vontade.

Velocidade: +3

Dano: +2

Movimento: +0

TORNADO THROW (<http://www.sfrpg.com.br/shotokan>)

Pré-requisitos: Apresamento 4, Esportes 2, Throw

Pontos de Poder: Luta Live, Sanbo 4; Forças Especiais 5

Agarrando o oponente, o lutador o gira no ar algumas vezes, ganhando velocidade, e o atira com força contra o solo.

Sistema: Como todo Apresamento, o lutador deve entrar no hexágono do adversário. Um Tornado Throw que cause dano também provoca knockdown. A vítima é arremessada a qualquer hexágono adjacente ao atacante, à sua escolha.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: +5

Movimento: Um

WRIST LOCK (revisado)

Pré-Requisitos: Apresamento 3,

Pontos de Poder: Aikidô, Jiu Jitsu 1; Forças Especiais, Kabaddi 2; Outros 3.

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

Sistema: este golpe é um Apresamento Sustentado e causa, além do dano normal, um knockdown no primeiro turno (e que é mantido até a vítima se soltar).

Custo: Nenhum.

Velocidade: +0

Dano: +0

Movimento: Um

5 - EMPRESÁRIOS KENGAN, EMPRESAS, CLÂS e SOCIEDADES

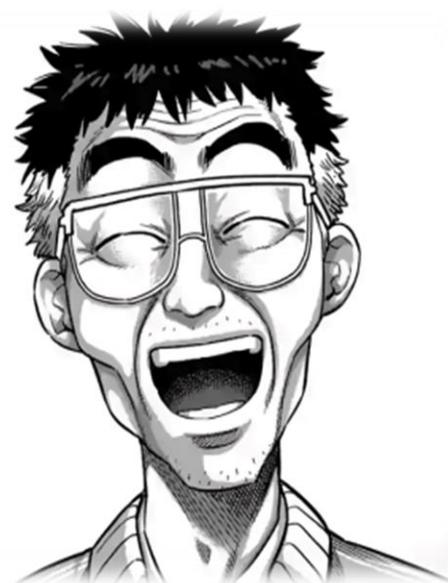
- **EMPRESÁRIOS KENGAN** (revisado, <http://www.sfrpg.com.br/>)

Um Empresário cuida dos negócios de um **Street Fighter**, arranjando transporte, alojamento e competições. Empresários surgem em vários segmentos da sociedade e fazem o que fazem por praticamente qualquer razão. Entretanto, na Associação Kengan, os empresários detem controle efetivo sobre as Disputas sobre a vida dos Lutadores. Esse controle pode ser pequeno (o lutador é um contratado que apenas executa um serviço) ou extremo (o lutador deve sua vida ao empresário ou, pior, tem uma dívida de honra com ele). Alguns são ricos debutantes com pouca experiência, outros são experientes homens e mulheres de negócios acostumados com a Associação e as Disputas, e busca de diversão. Outros são predadores do mundo negócios e usam a Associação Kengan inescrupulosamente para chegar aonde quiserem, mesmo seguindo as regras das Disputas e sacrificando Gladiadores. Um 4º tipo surge fez por outra, raro, mas existente: o ex-lutador.

De qualquer forma, um Empresário é a pessoa ir a decidir as futuras disputas do **Lutador/Gladiador** (ou time), providenciará condicionamento, treino, alimentação, moradia (se necessário) e cuidados médicos, além de poder participar da vida particular do mesmo se assim concordarem. Alguns tonam-se amigos, até amantes. Ele, e seus motivos, irão determinar contra qual empresa e Gladiador irão lutar, quando e aonde isso ocorrerá, tudo como se fosse uma transação comercial da mais alta importância, ou assim espera o Lutador.

Um Empresário sábio também providenciará uma equipe para cuidar do Lutador/Gladiador, que pode ser composta de secretárias, treinandores, tutores, motoristas, médicos e até guarda-costas. Quanto mais alto o nível do personagem, mais competente é o Empresário e mais Recursos, Apoio e Staff e poderá ofertar aos Gladiadores (e esperará mais devoção em retorno).

Bons empresários também mantêm um olho nas estratégias dos outros empresários. Isto torna fácil para um novato com um empresário fraco para enfrentar um experiente. Um empresário experiente irá perceber estas ciladas e escaparão delas. A importância de um bom empresário não deve ser negligenciada por um Lutador.. Um Empresário não deve economizar com Lutadores/Gladiadores, eles definitivamente não farão dinheiro algum indo parar no hospital luta-após-luta ou serem desmoralizados por Gladiadores adversários ou passados pra trás. Um bom empresário é necessário para um Lutador Kengan tanto quanto uma boa Técnica de Bloqueio. Um bom lutador é tão importante para um Empresário Kengan quanto um bom Diretor de divisão de sua empresa. Ambos irão proteger seus interesses.



1 Empresário Fraco. Poucos contatos e pouquíssimas ambições, mas Associado a Kengan. Não espere muito dele. Talvez Disputas duras e pouco rentáveis.

2 Empresário Mediano. Ele se esforça para trabalhar no negócio e, algumas vezes, consegue. Ainda assim, sua inexperiência fica evidente nas Disputas desequilibradas que você enfrenta. Ele possibilita acesso a eventuais Staff (secretária) e Apoio (transporte e informações) de nível 1.

3 Empresário Competente. Ele geralmente toma de seu negócio com sagacidade e arrojo, e você é uma peça importante desses negócios. Sua experiência é razoável e busca mante-lo o melhor possível. Ele possibilita acesso a constantes Staff (secretária, treinador) e Apoio (transporte, cuidados médicos, alimentação e informações) de nível 2.

4 Empresário Esperto. Ele tem a, influencia, manha e a ambição, ele tem a determinação e o faro de um predador. Ele conhece todos os Associados pelo primeiro nome e até é convidado a reuniões importantes. Ele é um lutador no mundo dos negócios tão bom quanto você nas Disputas. Ele possibilita acesso a eventuais Staff

(secretária, treinadores, médicos) e Apoio (transporte, cuidados médicos, alimentação e informações de boa qualidade) de nível 3

5 Empresário Extraordinário. Ele tem poder, dinheiro, influencia e contatos e pelo mundo todo e pode colocar você em Disputas milionárias, em qualquer lugar. Se você fizer a sua parte e vencer as lutas, então tudo está ótimo e pode partir para a próxima — de primeira classe. Porém, se entrar em uma maré de azar e começar a perder uma atrás da outra, provavelmente terá que encontrar um novo Empresário, este não entra em canoa furada. Ele possibilita acesso a eventuais Staff (secretária, treinadores, mentores, médicos, tutores) e Apoio (transporte, cuidados médicos, alimentação e informações de qualidade superior) de nível 4.

5.1 CONSTRUINDO UM EMPRESÁRIO KENGAN



Este personagem comumente é interpretado pelo Narrador em campanhas de KENGAN, mas pode ser interpretado por um dos jogadores. Há poucas diferenças na criação de personagem que fazem com que este tipo de personagem seja mais fraco fisicamente do que os Gladiadores. Entretanto, eles possuem benefícios como poder financeiro, poder político, influência, contatos, conhecimento da Associação e melhor interação com os demais Empresários e Arbitros de Disputas.

Quando está se criando um empresário, você pode ajustar os pontos de criação de personagem como segue:

- **Atributos (7/5/3)**, os preferidos para estes personagens são **Sociais e Mentais**, dependendo do estilo de negociação que preferem;
- Habilidades preferidas para este personagem são

Administrar, Apostar, Finanças, Liderança, Arena, Estilos, Perspicácia, Medicina, Intimidação, Lábria, Computação, Publicidade;

- Empresários recebem **11/9/6 pontos para Habilidades** durante a criação de personagem;
- Empresários recebem **8 pontos em Antecedentes**. Em geral aplicam em recursos, arena, aliados e fama;
- Empresários recebem **4 pontos em Técnicas**;
- Empresários recebem **3 pontos para Manobras Especiais**;
- Personagens empresários podem comprar pontos adicionais de Técnicas e Manobras Especiais com Pontos Bônus normalmente. Eles recebem **15 pontos de Bonus**;
- Estes personagens não estão normalmente interessados em lutar com nenhum estilo de luta, mas alguns aprenderam alguns movimentos de seus lutadores ou de seu passado. Eles podem somente comprar movimentos que possam ser comprados por todos os estilos (veja em Movimentos Comuns);
- Empresários recebem **3 pontos** iniciais pra distribuir em **Renome** (Glória/Honra). Os ganhos e perdas dos Lutadores/Gladiadores em Disputas Kengan afetam diretamente o Renome do Empresário.

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 5

Saúde Inicial: 6

- AUXILIARES DOS EMPRESÁRIOS E GLADIADORES (SECRETÁRIAS, INSTRUTORES, TREINADORES E TUTORES)

Como a maioria dos atletas, Gladiadores Kengan e Empresário Kengan são tão bons quanto sua rede de suporte. O apoio de um campeão é a força de seu time de suporte. Quando um atleta ou lutador vence, não é somente uma vitória sua, mas também uma vitória de quem o ajudou a chegar lá.

Um staff é um indivíduo ou indivíduos que trabalham com o Lutador ajudando-o a aprimorar suas habilidades ou cuidando de alguns outros aspectos da vida de um Empresário. Membros de staff podem ser os mais variados indivíduos, incluindo membros da família do lutador ou amigos. Podem ser simplesmente profissionais contratados para um trabalho específico.

Ter uma habilidosa equipe de suporte pode fazer uma diferença tremenda para alguns Street Fighters. Um Staff pode incluir estudantes, treinadores pessoais, nutricionistas, massagistas, motoristas, analistas financeiros e até mesmo líderes de torcida. Cada membro de um Staff é um indivíduo único com suas próprias habilidades e motivações.

Membros de Staff são normalmente interpretados pelo Narrador e não estão sempre envolvidos com a história. Porém, se você quiser, outro jogador pode interpretar o papel de um membro do Staff. De fato, toda uma crônica poderia ser baseada ao redor de um único Lutador ou Empresário Kengan e o time que dá suporte a ele. O Narrador criará as estatísticas para os seus membros do Staff.

5.2 PROFISSIONAIS DIVERSOS (Resisado, Shotokan)



SECRETÁRIO PESSOAL/EXECUTIVO

Um Empresário Associado Kengan deve contar com si mesmo, seu Gladiador e seu/sua secretária executiva. Enquanto os Empresários pensam, refletem, articulam e arquitetam estratégias, táticas, projetos e ações, serão o secretariado e os gladiadores que fazem tudo acontecer e cabe à secretária/secretário agir como oficial de campo nessa guerra. Eles são habilidosos de forma a complementar as

habilidades e pontos fortes de seus empregadores. São elas que elaboram contratos, memorandos, fazem telefonemas, entregam relatórios e mantem a equipe informada e pronta para agir no momento, modo e ritmo corretos.

Este personagem normalmente é interpretado pelo Narrador em campanhas de KENGAN, mas pode ser interpretado por um dos jogadores. Há poucas diferenças na criação de personagem que fazem com que este tipo de personagem seja mais fraco fisicamente do que os Gladiadores. Entretanto, eles usualmente possuem benefícios como contatos, aliados, staff e conhecimento, além de melhor interagirem com os demais Secretários e Empresários Associados.

Quando está se criando um Secretário, você pode ajustar os pontos de criação de personagem como segue:

- **Atributos (7/5/3)**, os preferidos para estes personagens são **Sociais e Mentais**, dependendo do estilo de trabalho do qual são exigidos;
- Habilidades preferidas para este personagem são Manha, Lábria, Perspicácia, Apostar, Arena, Estilos, Condução, Computação e Prontidão;
- Empresários recebem **9/7/5 pontos para Habilidades** durante a criação de personagem;
- Empresários recebem **8 pontos em Antecedentes**. Em geral aplicam em contatos, aliados e staff;
- Empresários recebem **4 pontos em Técnicas**;
- Empresários recebem **3 pontos para Manobras Especiais**;

- Personagens Secretários podem comprar pontos adicionais de Técnicas e Manobras Especiais com Pontos Bônus normalmente. Eles recebem **15 pontos de Bonus**;
- Estes personagens não estão normalmente interessados em lutar com nenhum estilo de luta, mas alguns aprenderam alguns movimentos de seus lutadores ou de seu passado. Eles podem somente comprar movimentos que possam ser comprados por todos os estilos (veja em Movimentos Comuns);
- Secretários recebem **3 pontos** iniciais pra distribuir em **Renome** (Glória/Honra).

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 4

Saúde Inicial: 6

TREINADORES

Treinadores especializam-se em manter seus clientes no topo da forma física. Um personal trainer regula diversos aspectos da vida de um Street Fighter: desde uma dieta até os hábitos de dormir, administrando todos os seus passos.

Um treinador baixa o custo para aumentar os atributos físicos de um personagem (Força, Destreza e Vigor).

MENTORES

Também conhecidos com especialistas em etiqueta, mentores são usados por Gladiadores famosos ou ricos. Embora seu valor seja subestimado pela maioria dos lutadores, especialistas em etiquetas podem fazê-lo caminhar entre a casta da nobreza, abrindo novas portas e opções de torneios, cultivando uma vida social mais elevada que os becos mundanos a que a maioria dos Gladiadores estão acostumados. Mais do que um Street Fighter já se tornou uma estrela do cinema ou da moda como resultado do treinamento de seu mentor. Quer ser muito famoso e rico? Um mentor pode ser o primeiro passo.

Um mentor baixa o custo da compra de Atributos Sociais (Carisma, Manipulação e Aparência).

TUTORES

Tutores ajudam seus estudantes a expandir seu pensamento. Um bom tutor usa uma variedade de métodos para melhorar as habilidades que exigem a memória dos lutadores, sua percepção do mundo à sua volta e suas habilidades de reação às circunstâncias mais adversas.

Embora muitos street fighters não consigam ver benefícios deste tipo de membro de staff, os que conseguem enxergar seus valores tornam-se pensadores mais sofisticados e conseguem descobrir mistérios e segredos inacessíveis à maioria dos lutadores.

Um tutor baixa o custo para melhorar os Atributos Mentais (Percepção, Inteligência e Raciocínio).

INSTRUTORES

Instrutores existem em todas as formas e tamanhos. Eles podem ensinar qualquer coisa desde mecânica, à primeiros socorros e Bungee Jump. Uma boa fonte de instrutores é essencial para qualquer personagem que algum dia sonha em crescer fora das arenas. Um instrutor pode ensinar qualquer Habilidade que lhe for familiar. Entretanto, um instrutor nunca pode aumentar o nível de habilidade do estudante acima do seu próprio.

Um instrutor reduz o custo para aprender novas Habilidades (Talentos, Perícias e Conhecimentos) e melhorar as já existentes. Ao invés de ganhar somente um instrutor ao adquirir um nível neste Antecedente, o personagem pode optar por ganhar uma fonte de instrutores (podem ser acadêmicos, gangue de rua, ou qualquer outro grupo de instrutores). Enquanto este grupo nunca estará pessoalmente envolvido com o personagem como um instrutor sozinho, eles podem permitir ao jogador aprender um número maior de habilidades. O jogador e o Narrador devem decidir de antemão qual tipo de grupo e quais tipos de habilidades o personagem pode aprender com eles.

TREINAMENTO ASSISTIDO (Resisado, <http://www.sfrpg.com.br/>)

Mesmo quando alguém consegue *experiência* suficiente em pontos para adquirir novas características (ou aprimorar as já existentes), o Narrador pode impedir tal avanço, exigindo que o personagem receba treinamento antes de adquirir a próxima **Manobra Especial**, aquela bolinha em **Força**, em **Habilidades** ou em **Técnica** que o jogador queria. Neste treinamento, o personagem pode estudar/treinar de forma autodidata ou com um assistente/professor (sensei, tutor, mentor, treinador e etc.). O treino/estudo transformará a experiência acumulada em melhorias na ficha do personagem. Isso leva, em geral, algumas semanas (dependendo da qualidade do assistente/professor) e é feito (em tempo de jogo) entre uma aventura e outra.

Um **Instrutor** deve ter a habilidade **Instrução** para estar apto a ensinar qualquer um de seus conhecimentos ao pupilo. A **Habilidade** pode ser aplicada para qualquer uma das áreas de sua especialização. Um **Instrutor** nunca pode ajudar um lutador a obter mais do que **5 pontos em qualquer área**. Este modo extenso e intenso de evolução só pode ser obtido sozinho.

Ensinar nem sempre resulta em uma diminuição do custo em *experiência*. Um **Instrutor** deve rolar sua **Inteligência + Instrução** e obter um número de sucessos igual ao nível corrente do **Atributo ou Habilidade** que o personagem está aperfeiçoando. Se o **Instrutor** não conseguir sucessos suficientes, o personagem deve pagar o custo total de *experiência*. Entretanto, se um professor consegue o número de sucessos necessários então o *custo de experiência* do personagem cai conforme segue: valor corrente **X3** para **Atributos**, **X2** para **Técnicas** e **X1** para **Habilidades**. Manobras também podem ser compradas de forma assistida, através de um Sensei e/ou Mestre.

Senseis e mestres, na posição de **Instrutor**, tem um arsenal de manobras especiais no seu repertório que eles podem passar para seus alunos. Este é sem dúvida, o principal motivo para um Gladiador escolher este ou aquele sensei em particular.

Para aprender uma nova **Manobra Especial**, um jogador primeiro deve ter adquirido os pré-requisitos do movimento. Obviamente não existem atalhos. Um lutador tem de aprender o básico antes de avançar para movimentos mais sofisticados. Se um dos requisitos consistir de outra **Manobra Especial**, então o lutador necessitará aprender a **Manobra Especial** que o pré-requisito exige primeiro. Narradores terão que usar seu bom senso com esta regra. Alguns movimentos e seus pré-requisitos são muito similares: Dashing Uppercut, que requer o Dashing Punch, pode provavelmente ser aprendido sozinho sem um mestre. Rekka Ken, por outro lado, é completamente diferente. A mão de um Sensei pode ser necessária para aprender a manobra. (*Opcional: manobras que possuam custo em Chi ou Força de Vontade devem ser aprendidas somente com um Sensei.*)

Esta decisão cabe somente ao Narrador, ele decidirá se o aprendizado de cada manobra especial necessitará de um Sensei ou não. Entretanto, toda vez que um personagem recebe instrução para uma nova **Manobra Especial**, ele beneficia-se de uma redução no custo em pontos de *experiência*. Quando aprende com um Sensei ou com um mestre, o Narrador rola **Carisma + Instrução** e deve obter um número de sucessos igual ou superior ao custo em **Pontos de Poder** da manobra em questão.

Um sucesso significa que o Sensei conseguiu passar os ensinamentos ao aluno e que ele receberá algum benefício no custo total da manobra (**3x** o custo em **Pontos de Poder** ao invés dos **4x** normal). Falha indica que o estudante conseguiu aprender a manobra, mas deve pagar o custo total de experiência. Uma falha crítica indica que o Sensei não conseguiu transmitir os ensinamentos ao aluno e ele não irá aprender a manobra desta vez, mas não irá perder seus pontos de experiência. **EXEMPLOS:**

MÉDICOS

Um doutor do ringue é um staff que está apto a curar dano agravado entre os rounds ou até mesmo temporário. Aplicando gelo e anestésicos locais, o doutor pode permitir ao lutador ignorar os efeitos de dano agravado até que a luta termine. O doutor do ringue é um tipo de médico altamente especializado que usa suas habilidades de um jeito muito específico. Eles estão treinados para cuidar de um lutador em poucos minutos (2-20), o tempo que eles possuem entre os rounds.

Seu treinamento médico é muito diferente do treinamento que a maioria dos personagens tem acesso. O doutor do ringue rola seu **Raciocínio + Medicina. Para cada sucesso obtido, um ponto de dano agravado irá ser temporariamente removido do personagem.** Isto dura somente até o fim da batalha e qualquer ponto de dano agravado irá afligir o personagem novamente após o final do combate. **Dano agravado irá curar normalmente quando tratado por um doutor do ringue ou não.** Um personagem deve tomar cuidado, é possível se machucar seriamente deste jeito.

Qualquer doutor pode curar um ponto de dano agravado de qualquer personagem. Esta cura é uma adição à maneira regular, entretanto **somente um ponto de dano agravado pode ser curado por um doutor a cada 2 dias.** Enquanto a medicina moderna é vista como a solução definitiva para um problema médico, o fato é, somente o tempo pode curar a maioria dos danos, a menos que você tenha sido treinado nas artes do Chi Kun Healing, Heal ou Regeneration.

MORDOMO

Um mordomo é muito mais que uma pessoa que abre portas quando você manda. Ele organiza as tarefas de sua casa e cuida dela (uma mansão ou algo do tipo) muito bem. Ele também fará o que precisar no seu dia-a-dia, como arrumar suas roupas e levá-las para você, manter seus compromissos em dia e avisá-lo quando se esquecer. Ele também o acompanhará em suas viagens caso você o chame.

GUARDA-COSTAS

OK, você pode se virar no ringue, mas pode se safar dos fãs alucinados? Um Whirlwind Kick pode limpar o caminho para você sair do hotel, mas isso poderia acabar num grande problema com a lei. Esses caras são treinados para habil e diplomaticamente mover as multidões para fora do caminho ou protege-lo de atentados a sua saúde. Eles também vigiam suas costas fora das arenas. Todos os Associados Kengan usam guarda-costas, às vezes são os próprios Gladiadores e em outros casos são mercenários contratados ou mesmo Sociedades Secretas.

MOTORISTA

Você deve ter coisas legais para dirigir. Eles são ótimos na direção, treinados não somente para conduzi-lo pela cidade, mas também para percursos perigosos. Precisa passar rapidamente pelas ruas da sombria cidade? Então você precisa de um motorista.

PILOTO

Esses condutores de jatos podem levá-lo através do Atlântico ou numa zona muito quente. Se você puder comprar, alugar ou emprestar um avião, esses caras o farão voar para você. Um piloto costuma ser



um membro de staff obscuro, mas eles voam em grande estilo. E quem mais poderia te salvar voando das selvas de Mriganka quando as coisas estivessem complicadas?

EMPREGADO

Cansado depois de uma noite dura combatendo contra Gladiadores desconhecidos? Um dia selvagem no mundo dos negócios? Deixe um empregado preparar seu banho e arrumar sua cama. Não é porque você é duro-naqueda que não possa aproveitar umas mordomias.

INVESTIGADOR

Investigadores desempenham uma tarefa importante e perigosa: adquirir informações que deveriam permanecer ocultas. Eles variam de investigadores que seguem pessoas até sofisticados espões industriais. Podem ser contratados para obter dados incógnitos envolvendo de governos, empresas, sociedades, empresários e lutadores, entre outros. Conhecimento é poder, né?

CIENTISTA

Você precisa de equipamentos de tecnologia de ponta ou de uma formula antiga de uma substancia especial? O cientista te proverá. Ele é o especialista em tecnologia (engenharia, materiais, computadores...) e ciências (química, genética, história...). Eles são inteligentes e com recursos adequados podem contruir/produzir/identificar/responder quase qualquer coisa. São importantes para personagens com Cibernéticos e /ou que usam substancia ilegais que aumentam o desempenham atlético.



5.3 COMBATE SOCIAL – EMPRESARIAL (Punho do Guerreiro 16)

O combate possui regras próprias em RPG porque os jogadores não podem trocar socos e pontapés nas sessões para definir quem vence. Não é seguro, não é objetivo de um jogo de mesa, e tampouco traria qualquer representação do que são seus personagens.

Assim, RPGs nasceram com regras de combate. Nas questões sociais e de interpretação, porém, inicialmente o jogador devia tentar usar palavras e argumentos para convencer seus colegas ou algum NPC. Conforme os jogos evoluíram, surgiram habilidades sociais e testes para definir quão bem o personagem vai, independente do argumento que o jogador usou, já que um jogador eloquente pode ter um personagem pouco hábil com palavras e vice-versa.

O livro básico apresenta diversos testes possíveis, assim como as aventuras oficiais e semioficiais. Mas não há regras para combate social, algo que surgiu mais tarde, em RPGs mais recentes, e tem destaque principalmente em Guerra dos Tronos (em que há até pontos de vida sociais, e uma vez derrotado, o personagem cede). Este breve artigo traz orientações para lidar com combates sociais dentro das regras originais de Street Fighter.

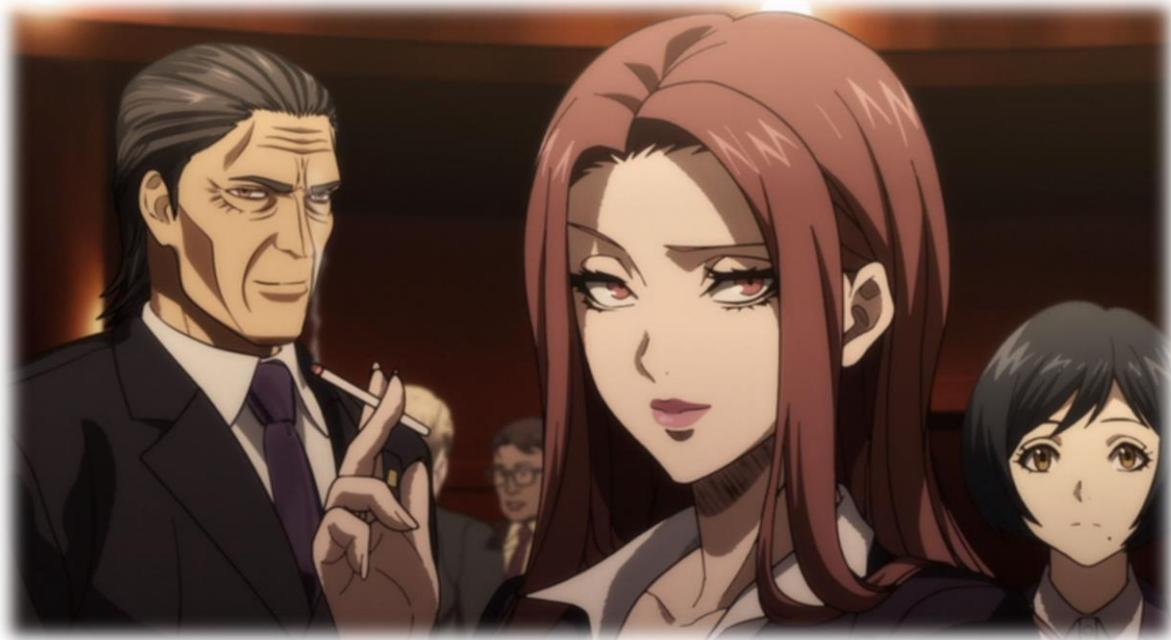
Um combate social é qualquer situação em que um personagem tenta se impor sobre outro usando Atributos Sociais. Kengan não é apenas sobre luta, então nem sempre é interessante lutar. Há duas situações de combate social, e ambas se resolvem com ações prolongadas e resistidas: o confronto e a imposição.



CONFRONTO: Nessa situação, os personagens discutem/dialogam. Ambos estão ativos, expondo seus pontos de vista, um querendo convencer o outro. Os jogadores interpretarão o que dizem, assim como interpretam seus golpes em ação, mas os dados definirão como um argumento impacta no outro. Ambos rolarão Manipulação ou Carisma + Lábias (ou Etiqueta ou Furtividade ou Perspicácia, dependendo do contexto), e aquele que conseguir tirar primeiro um número de sucessos igual à Força de Vontade do outro vencerá.

Por exemplo: Chun Li e Guile discutem como é melhor entrarem em Mriganka para uma missão de espionagem; Chun Li quer entrar como turista com identidades falsas, e Guile prefere invasão nadando pela baía. Ela rola Manipulação + Investigação (8 dados) e ele rola Manipulação + Furtividade (10 dados), Habilidades relaciona - das aos argumentos que eles usam. No turno 1, Chun Li tira 5 sucessos; Guile tem

Força de Vontade 9, e restam mais 4 pontos para ceder. Ele tira 3 sucessos; Chun Li tem Força de Vontade 8, e restam 5 sucessos. No turno 2, Chun Li tira falha crítica. Ela calculou mal e perdeu todo o poder de convencimento que tinha conquistado, e perde seus sucessos. Guile rola, e tira 5 sucessos. Ele convence completamente Chun Li de que as identidades falsas seriam descobertas por M. Bison, e o melhor é entrar por mar.



IMPOSIÇÃO: Nesse caso, um personagem fala, tentando impor seu ponto de vista sobre outro, que ape - nas tenta resistir. É interessante para discursos (Carisma + Lábria), ou ainda para convencer um suspeito a falar (Carisma + Interrogação). Neste caso, aquele que se impõe rola o teste adequado, e o alvo rola sua Força de Vontade (pelas regras gerais, a Força de Vontade permanente, mas em condições estressantes o Narrador pode determinar que seja rolada a atual). É uma ação prolongada e resistida, e aquele que conseguir 3 sucessos primeiros vence.

Por exemplo: M. Bison discursa no fórum das Nações Unidas de modo a convencê-los de que ele é um rei justo e Mriganka sofre perseguição da CIA. Ele rola Carisma + Lábria (9 dados), e o Narrador define que aqueles líderes têm Força de Vontade média 7 (são homens duros de uma longa carreira política). No primeiro turno, M. Bison tira 5 sucessos, e os líderes em conjunto tiram 3. M. Bison larga na frente, com 2 sucessos. No turno 2, M. Bison tira 3 sucessos, e os líderes tiram 5. Retorna-se à estaca zero. Parece que aquilo vai ser longo e complicado, e o ditador já começa a pensar se não é melhor controlar todas aquelas mentes.

Talento Revisado

Etiqueta

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

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

5.4 APOSTAS *(Punho do Guerreiro 23, revisado)*

Um problema que essa regra pode gerar é a obrigação de registrar quanto dinheiro um personagem tem no momento. Muitos grupos não gostam de jogar dessa maneira, preferindo apenas medir o que o personagem pode e não pode comprar com base em seu nível de Recursos. Mas sem medir a quantidade de dinheiro, como utilizar Apostar? Uma forma simples, e alinhada com a regra original, é fazer os sucessos nas apostas aumentarem o nível de Recursos do personagem durante a aventura. Isso não significa que ele de repente se tornou milionário, mas que ganhou uma bolada e pode adquirir coisas caras, pagar viagens, fazer muitas coisas até aquele dinheiro acabar. Essa mudança de padrão de vida também pode trazer um impacto interessante nas aventuras.

O personagem rola Raciocínio + Apostar. O resultado do teste define o ajuste em Recursos do personagem para aquela aventura: Isso pode ser feito no começo da aventura, simulando a rotina de apostas do personagem, ou então quando o torneio começar.

O valor máximo é 5, e o mínimo é 0. Contudo, se o personagem chegou a um resultado negativo, ele adquiriu dívidas, e isso pode dar um bom plot para aventuras:



- **Falha crítica: -3;**
- **Falha: -2**
- **1-2 sucessos: -1**
- **3 sucessos: sem ajuste**
- **4-6 sucessos: +1**
- **7-9 sucessos: +2**
- **10 sucessos: +3**

Enquanto estiver em dívida, o jogador pode aplicar redutores em seus Recursos para simular um pagamento.

Por exemplo: Saul Goodman possui Recursos 2, e resolveu apostar no início da aventura, tirando falha crítica. Ele apostou muito mal, e está devendo 1 ponto de Recursos. Após ser perseguido pela máfia das apostas e ter sobrevivido, Saul enfim inicia uma nova aventura. Ele passará por essa aventura com Recursos 1, realizando o pagamento. Na próxima aventura, se não tiver outro azar nas apostas, ele retornará a seus Recursos 2. Outra forma de pagar é abdicando de um ganho em Recursos.

Por exemplo: Nacho Vargas tem Recursos 1, apostou e tirou uma falha. Ele está devendo um ponto em Recursos, e está sendo perseguido. Mas nessa mesma aventura Nacho consegue um patrocínio, concedendo 1 ponto em Recursos. Ele paga a dívida, mas só contará com esse ponto a partir da aventura seguinte. Ao reduzir seus Recursos, ainda que temporariamente, o lutador abdica do que eles representam.

Saul Goodman, no exemplo citado acima, teria que deixar sua casa e vender seu carro, alugando um pequeno apartamento e andando de metrô ou de motocicleta até recuperar seu padrão de vida. Ainda, lucrar em apostas permite que o personagem desfrute de muitos luxos, ainda que só por uma história.



Perícia

Apostar

Não é fácil apostar nesse mundo. Você tem que ter certeza de ganhar e ser esperto e manipulador. Como, por exemplo, incentivar um pobre coitado a resistir mais no ringue enquanto você coleta o dinheiro

das apostas. Às vezes é seu amigo lá, mas o dinheiro é bom, e alguém quer participar das apostas. Ocasionalmente as apostas são contra ele.

- Amador: Você faz apostas sobre qualquer coisa mas raramente fatura bem.
- Experiente: As loterias parecem atratentes, mas entende que probabilidades não estão a seu favor.
- Competente: As pessoas pedem a sua opinião em corridas de cavalos e em pontos de vantagem no blackjack. Você pode apostar com razão, mas seus amigos não confiam no seu julgamento.
- Especialista: Você decidiu carregar um pager pois muitas pessoas precisam de sua ajuda, onde quer que esteja. Fazer apostas se tornou lucrativo, e você quase sempre ganha. Todos os donos de casas de apostas conhecem você pelo nome. Eles não gostam de você, mas aceitam suas apostas.
- Mestre: Você não precisa de emprego diário. Ninguém na cidade quer apostar com você, mas tudo bem. Você tem seu próprio dinheiro para cobrir a maioria das apostas. Você tem sua própria clientela e ela só aposta com sua opinião. Você é um especialista em calcular probabilidades e estatísticas. Às vezes você perde, mas muito raramente.

- **Valores envolvidos na nas Disputas**

- **Apostas paralelas nas Disputas**

5.5 EMPRESAS: Dinheiro, Poder e Influência

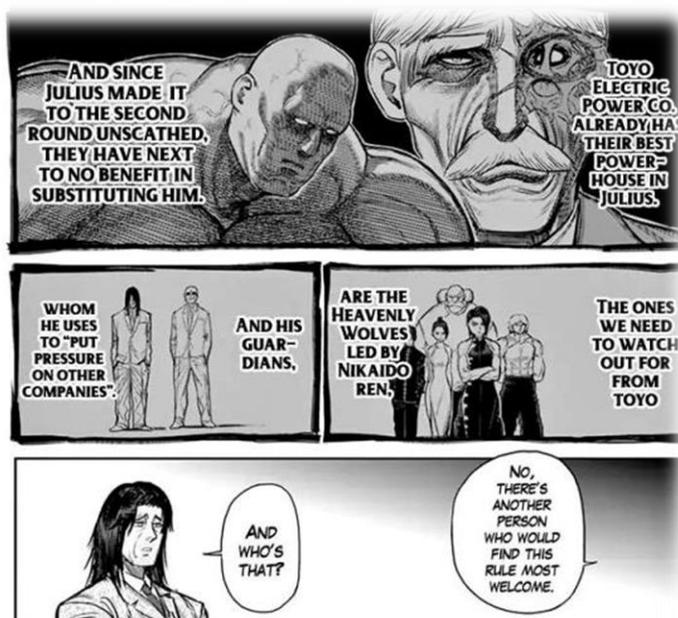
DINHEIRO É PODER (Revisado, <http://www.sfrpg.com.br/>)

Uma ideia para não se preocupar com quanto cada personagem tem de dinheiro é fazendo testes de Recursos, uma vez que esse antecedente reflete seu poder de compra. Cada objeto exige um número de sucessos em um teste de Recursos para ser comprado e diversos personagens podem somar seus Recursos para juntos comprarem algo muito caro, de propriedade do time, por exemplo.

A dificuldade do teste de Recursos e a quantidade de sucessos necessário depende do tipo de objeto, e o Narrador sempre pode exigir que a compra seja interpretada durante a crônica, inclusive evitando exageros e apelações, como ficar comprando muitos itens iguais, apenas porque é fácil ou ficar vendendo itens comprados facilmente para arranjar mais dinheiro.

- **Objetos comuns:** objetos que não exigem porte são legalizados e de acesso comum a civis. A dificuldade de compra para este objeto é 6.
- **Objetos com exigências legais:** exigem porte, como armas de fogo, e além de passar no teste devem ser interpretados na crônica, como o personagem sendo membro de uma força militar ou tendo de tirar o porte de arma. A dificuldade de compra para este objeto é 7 ao invés de 6.
- **Objetos raros ou únicos:** objetos artesanais raros ou peças únicas exigem interpretação durante a crônica e a dificuldade de compra é 7 ao invés de 6.
- **Objetos ilegais ou comprado por meios ilegais:** qualquer coisa comprada no mercado negro deve exigir que o personagem tenha o mesmo nível em Manha que tem em Recursos, para poder comprar coisas ilegais tão caras quanto gostaria. Caso o personagem possua Manha 3 e Recursos 5, por exemplo, só poderá comprar coisas ilegais que exigiriam Recursos 3, ou então aumentar em 1 a dificuldade de compra deste objeto para cada ponto de diferença entre Manha e Recursos. A dificuldade para comprar objetos no Mercado Negro é 7 ao invés de 6 e o jogador que comprar algo no mercado negro perder 1 ponto temporário em Honra. Essa dificuldade adicional representa a dificuldade de comprá-los, e pode ser maior se for um objeto ilegal e raro ao mesmo tempo (dificuldade 8). Além disso, o mercado negro costuma cobrar mais caro que o tradicional, além de ser bem perigoso.

Com base nestas dificuldades e regras para cada tipo de objeto, podemos consultar a tabela abaixo para ver quantos sucessos precisamos no teste, de acordo com o valor do objeto em questão, e a quantidade de rendimentos que temos por mês devido ao antecedente Recursos (início deste post).



Valor do Bem x Sucessos

Até 10% da sua renda mensal, não exige teste de Recursos

Até a metade da sua renda mensal exige 1 sucesso

Até o total da sua renda mensal, 2 sucessos

Menos da metade do seu patrimônio (o valor que você receberia em caso de falência), 3 sucessos

Até o total do seu patrimônio, 4 sucessos

Até o dobro do seu patrimônio, 5 sucessos

Até o triplo e assim por diante, 6 sucessos, 7 sucessos, etc.



Exemplo: se meu personagem tem Recursos 3 (o que me dá uma renda mensal de \$3.000 e economias no total de \$50.000) e eu quiser comprar um uniforme novo de karatê que custa \$1000 (algo comum, que custa menos do que metade do salário do personagem) preciso de apenas um sucesso com dificuldade 6 no meu teste de Recursos. Agora se eu quiser comprar uma Harley-Davidson novinha, no valor de \$50.000 (total de economias do personagem), preciso de 4 sucessos, o que é impossível para mim no momento, mas que pode ser possível se algum amigo me ajudar, se eu financiar a moto ou mesmo

se eu juntar dinheiro.

Em caso de falha, o Narrador deveria impedir novas tentativas na mesma cena ou até mesmo na mesma sessão de jogo. Caso permita na mesma sessão, um aumento na dificuldade seria bem vindo, para desmotivar sucessivas tentativas. Obviamente isso vale para todos os envolvidos na compra, se ele teve ajuda.

Toda vez que você comprar algo com sucesso que custe mais do que sua renda mensal, o Narrador pode lhe remover 1 ponto temporário no antecedente Recursos até o final da sessão ou um mês dentro do jogo, representando a perda de recursos que isso causou no seu patrimônio.

- **Juntando Dinheiro:** algumas vezes não temos dinheiro para comprar o que gostaríamos no momento. Nestes casos, o mais indicado é juntar dinheiro. O teste de Recursos pode ser encarado como uma jogada resistida visando comprar algo que exija muitos sucessos. O jogador pode testar seus Recursos para juntar sucessos apenas uma vez por mês dentro do jogo (quando recebe seus rendimentos), ou toda vez que possuir um aumento no seu Antecedente Recursos. Anote a data e sucessos de cada jogada em um campo de segurança, para não se esquecer.
- **Financiando, pedindo empréstimo ou alugando:** outras vezes o personagem precisa muito do equipamento no momento e não tem como esperar para juntar o dinheiro necessário. Nesse caso ele precisa financiar ou pedir um empréstimo. Role o teste de compra normalmente, mas você precisará de metade dos sucessos que precisaria normalmente (arredondado para cima). Porém, você perderá 1 ponto temporariamente do seu antecedente Recursos (afetando seus próximos testes de compra), mostrando o seu comprometimento mensal em pagar a dívida. O Narrador tem a palavra final de quando você reaverá esse ponto, mas uma ideia pode ser 1 mês dentro do jogo para cada sucesso de diferença entre o teste de Recursos no momento do financiamento e o número de sucesso que precisava originalmente.

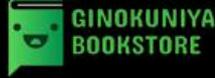
Exemplo: meu personagem de Recursos 3 quer comprar aquela Harley de \$50.000 que exige 4 sucessos, o que é impossível para ele no momento. Ele decide financiar, então precisa de apenas 2 sucessos com dificuldade 6. Caso seu financiamento seja

aprovado (i.e. passou no teste), ele ficará com apenas Recursos 2 por um bom tempo, por causa da dívida contraída, perdendo boa parte do seu poder de compra.

No caso de aluguel, encare como um financiamento que dura um mês sem os seus pontos de Recursos, seguindo as mesmas regras do financiamento.

- **Barganhando:** o personagem ainda pode querer barganhar fazendo um teste de Manipulação + Lábria contra a Manipulação + Lábria do vendedor. Se o personagem tiver sucesso, diminui em 1 a dificuldade do seu teste de Recursos para a compra daquele item em questão, se perder, compra o produto pelo preço normal. Em caso de falha crítica, aumentará em 1 a dificuldade de compra daquele produto com aquele vendedor durante uma cena.
- **Vendendo:** uma regra simples para venda de bens é comparar com a tabela de compra, de acordo com o valor de venda do bem. O personagem ganharia 1 ponto temporário de Recursos para cada 2 sucessos que seria exigido para comprar um item daquele valor que está sendo vendido. Obviamente o Narrador deve exigir interpretação dessa venda, o personagem pode querer barganhar, etc.

Esse ponto temporário em Recursos poderia ser “queimado” (i.e. perdido) para comprar algum bem depois, sem mexer no seu patrimônio estável (seus pontos permanentes em Recursos).



CAPANGAS

GUARDA PESSOAL DE METSUDO

Aparência: Roupa Formal completa (Ternos, calças e gravatas pretas, camisa branca impecável). Rostos com cicatrizes de brigas e olhos com óculos escuros estilosos. **Conceito:** Guarda-costas.

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

Habilidades: Prontidão 3, Perspicácia 2, Intimidação 2, Interrogação 2, Manha 1, Luta às cegas 2, Condução 2, Segurança 2, Liderança 1, Sobreviência 1, Investigação 1, Estilos 1, Arenas 1, Computador 1

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

Renome: Chi 1, Força de Vontade 7, Saúde 10

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
JAB			6	5	2
STRONG			4	7	2
FIERCE			3	9	1
SHORT			5	6	2
FORWARD			3	8	1
ROUNDHOUSE			2	10	1
BLOQUEIO		Absorção +2	8	-	0
MOVIMENTO			7	-	5
APRESAMENTO		Ignora Bloqueio	4	6	um
JUMP			7	-	2
KNEE BASHER			3	10	um
BUFFALO PUNCH			2	11	um
THROW		Ignora Bloqueio, Knockdown – arremesso a 4 Hexes	2	8	um



SEGURANÇAS KENGAN

Aparência: Roupa Tática Cinza, colete de kevlar leve e capacete. Pronto para proteger e atacar. **Conceito:** Segurança patrimonial.

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

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

Técnicas: Soco 1, Bloqueio 2, Apresamento 1, Esportes 2, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 2

Renome: Chi 1, Força de Vontade 4, Saúde 7. Colete (+2 de absorção contra Armas de Fogo), Comunicador auricular, Tonfa metálica (+0 de velocidade, +2 Dano e +0 de movimento, +1 de absorção em bloqueios), Pistola Leve.

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
TONFA JAB			6	5	2
TONFA STRONG			4	7	2
TONFA FIERCE			3	9	1
JAB			6	5	2
STRONG			4	7	2
FIERCE			3	9	1
BLOQUEIO		Absorção +2 (+3 com tonfa)	8	-	0
MOVIMENTO			7	-	5
APRESAMENTO		Ignora Bloqueio	4	4	um
DEFLECTING PUNCH STRIKE		Absorção +3 e Contra-ataque	6	8	-
KIPPUP		Reduz modificador negativo de Knockdown	-	-	-
PISTOLA LEVE		Dano Agravado	5	7	1

SOLDADOS DE HAYAMI KATSUMASA

Aparência: Roupa Tática Preta, colete de kevlar leve e capacete de motociclista modificado. Pronto para atacar. **Conceito:** Mercenário Profissional Japonês

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

Habilidades: Prontidão 2, Perspicácia 2, Intimidação 2, Condução 2, Segurança 2, Furtividade 2, Sobrevivência 2, Investigação 1, Arena 1, Computador 1,

Técnicas: Soco 1, Bloqueio 1, Apresamento 1, Esportes 3, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 2

Renome: Chi 1, Força de Vontade 5, Saúde 7. Colete (+2 de absorção contra Armas de Fogo), Comunicador auricular, Faca (+1 de velocidade, +1 Dano e +0 de movimento), Pistola Leve.

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
FACA JAB			7	5	3
FACA STRONG			5	7	3
FACA FIERCE			4	9	2
JAB			6	4	2
STRONG			4	6	2
FIERCE			3	8	1
BLOQUEIO		Absorção +2	8	-	0
MOVIMENTO			7	-	5
APRESAMENTO		Ignora Bloqueio	4	4	um
DRUNKEN MONKEY ROLL		Evasão	7	-	6
ESCOPETA		Dano Agravado	4	10	2

MERCENÁRIOS LOBOS CELESTAI

Aparência: Roupa Formal completa (Ternos, calças e gravatas pretas, camisa branca). Rostos jovens, olhos afiados e forte determinação. **Conceito:** Mercenário Profissional Chinês

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

Habilidades: Prontidão 2, Perspicácia 2, Intimidação 2, Interrogação 1, Manha 2, Lábria 2, Luta às Cegas 2, Condução 2, Furtividade 2, Segurança 2, Sobrevivência 1, Medicina 1, Investigação 2, Estilos 1, Arenas 1, Mistérios 1, Computador 1

Técnicas: Chute 2, Bloqueio 2, Apresamento 2, Esportes 2, Armas de Fogo 2

Renome: Chi 1, Força de Vontade 6, Saúde 7, Comunicador auricular.

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
SHORT			6	5	2
FORWARD			5	7	1
ROUNDHOUSE			3	9	1
BLOQUEIO		Absorção +2	8	-	0
MOVIMENTO			7	-	5
APRESAMENTO		Ignora Bloqueio	5	5	um
SLIDE KICK		Causa Knockdown	4	8	3
JUMP		Aérea	8	-	2
WALL SPRING		Aérea	7	-	2/4
DOUBLE HIT KICK		Acerta duas vezes	3	6/6	1
PISTOLA PESADA		Dano Agravado	6	9	1

ARBITROS KENGAN

Aparência: Olhar atento e concentração máxima, esta pessoa vertida com roupas sociais não perde um golpe nem a situação dos lutadores. **Conceito:** Juiz de Lutas Ilegais

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

Habilidades: Prontidão 2, Perspicácia 3, Lábia 2, Manha 2, Luta as Cegas 1, Condução 1, Segurança 1, Furtividade 1, Arenas 3, Medicina 2, Computador 1, Estilos 3

Técnicas: Soco 1, Bloqueio 1, Apresamento 1, Esportes 1, Foco 1

Renome: Chi 1, Força de Vontade 4, Saúde 5.

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
JAB			5	2	2
STRONG			3	4	2
FIERCE			2	6	1
BLOQUEIO		Absorção +1	7	-	0
MOVIMENTO			7	-	5
APRESAMENTO		Ignora Bloqueio e Aparar	3	3	um
THROW		Causa Knockdown	1	5	um

EMPRESÁRIO KENGAN

Aparência: Terno caro, relógio chamativo, celular na mão e cigarro boca. Sempre tratando de ações, dinheiro e empreendimentos, seus olhos focam lucro e poder. **Conceito:** Empresário.

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

Habilidades: Prontidão 1, Perspicácia 2, Lábia 2, Manha 1, Finanças 3, Condução 1, Segurança 1, Apostar 2, Etiqueta 2, Arenas 2, Administração 3, Computador 2, Estilos 2, Linguística 1

Antecedente: Recursos 4, Contatos 3, Arena 1, Aliados 2

Técnicas: Soco 1, Bloqueio 1, Esportes 1, Arma de Fogo 1

Renome: Chi 1, Força de Vontade 6, Saúde 5.

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
JAB			4	2	1
STRONG			2	4	1
FIERCE			1	6	0
BLOQUEIO		Absorção +1	6	-	0
MOVIMENTO			5	-	4
APRESAMENTO		Ignora Bloqueio	2	3	um
PISTOLA LEVE			5	7	0
JUMP		Aerial	5	-	1
THROW		Apresamento, arremessa 2	0	5	1

SECRETÁRIA KENGAN

Aparência: Roupas elegantes para o ambiente corporativo, celular, tablet, caneta e óculos. Um ar atarefado e ansioso. **Conceito:** Secretária em ascensão.

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

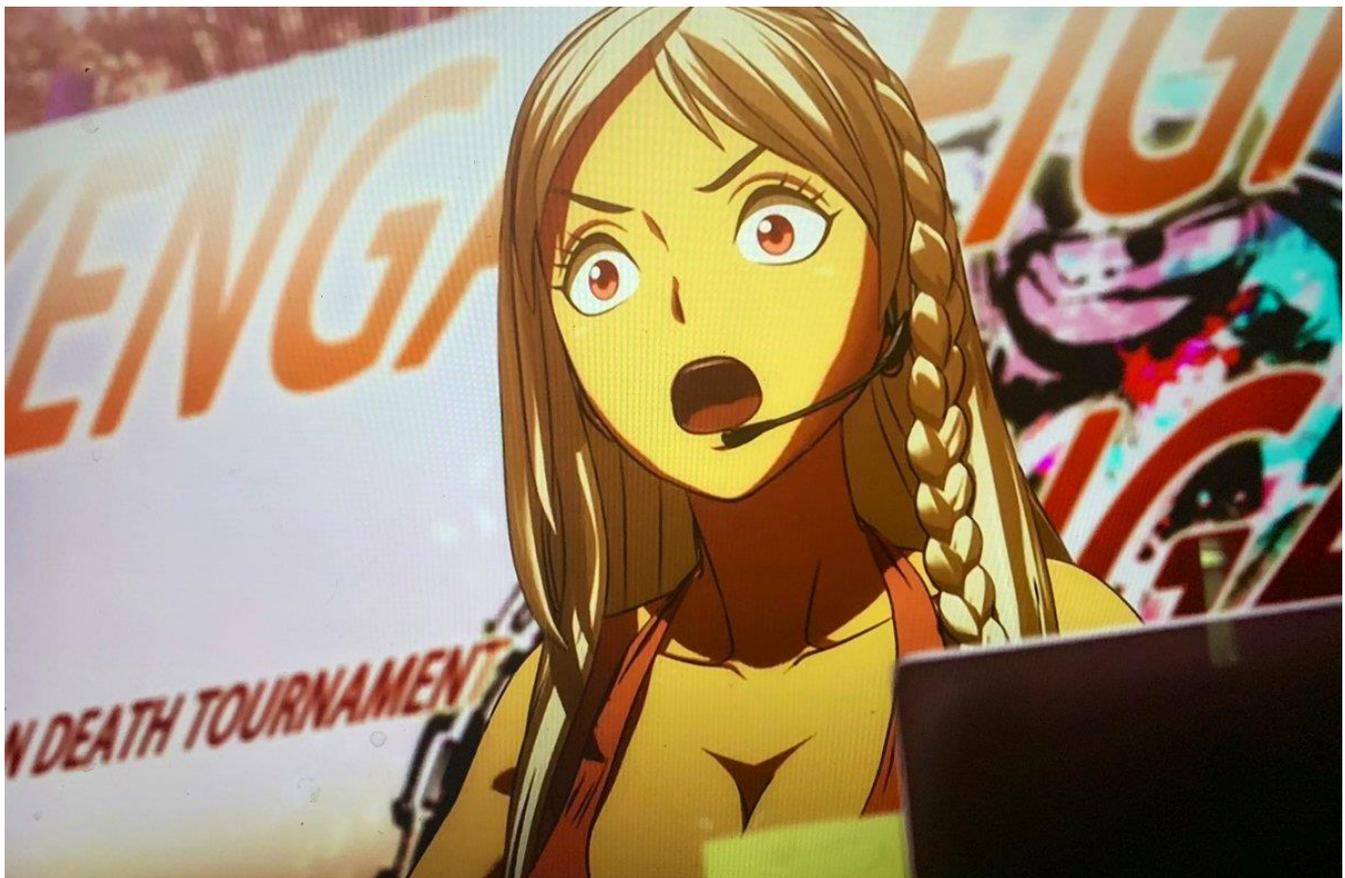
Habilidades: Prontidão 1, Perspicácia 2, Lábria 2, Manha 2, Finanças 1, Condução 1, Segurança 1, Etiqueta 3, Arenas 1, Administração 2, Computador 3, Publicidade 2, Linguística 2

Antecedente: Apoio 3, Contatos 2, Recursos 2, Aliados 3

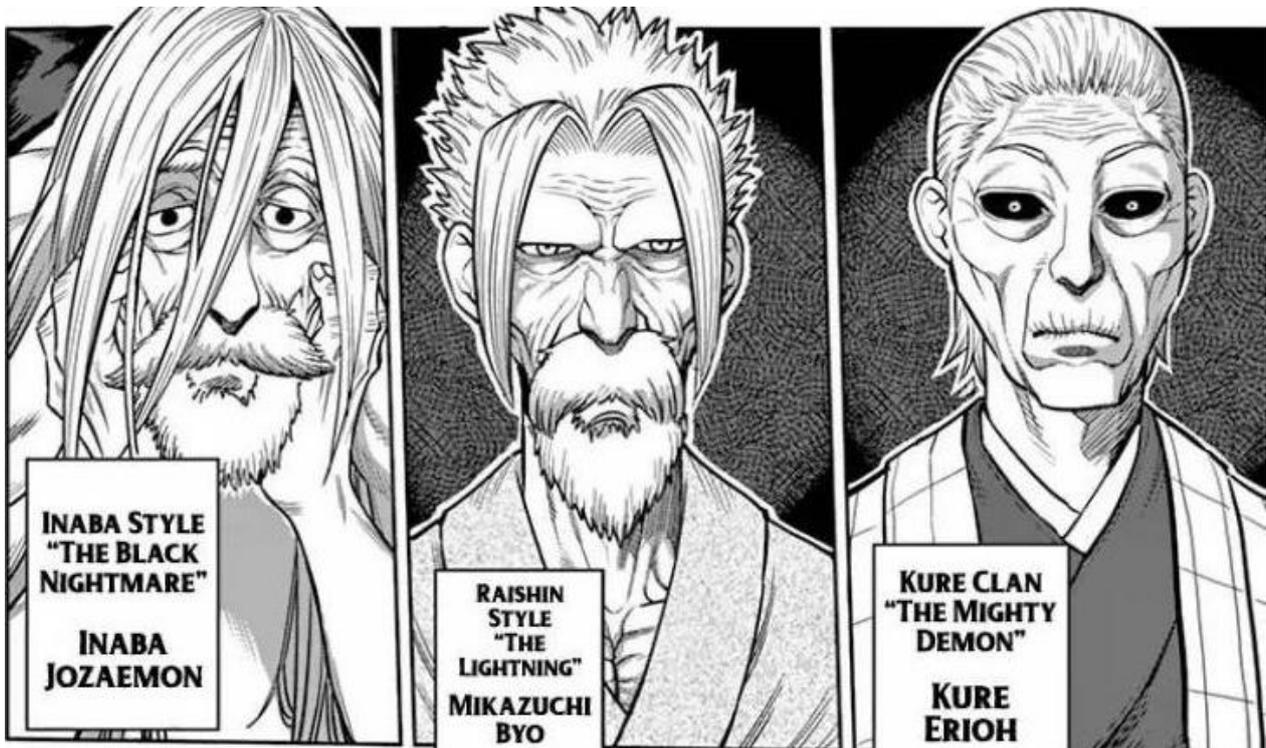
Técnicas: Bloqueio 1, Esportes 2,

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

Manobra	Custo	Efeito	Vel.	Dano	Mov.
JAB			5	1	2
STRONG			3	3	2
FIERCE			2	5	1
BLOQUEIO		Absorção +1	6	-	0
MOVIMENTO			5	-	5
APRESAMENTO		Ignora Bloqueio	2	3	um
KIPPUP		Reduz modificador negativo de Knockdown	-	-	-
JUMP		Aerial	3	-	2



5.5 CLÃS DE RENOME



CLÃ INABA (O Pesadelo Obscuro)

Embora pouco se saiba sobre o Clã Inaba, eles são um clã conhecido por usar o cabelo como armas em combates desarmados. Os herdeiros do Clã Inaba começam a fortalecer seus cabelos na infância, ensaboando-os com uma droga milagrosa especial, mais forte do que qualquer fórmula moderna de crescimento de cabelo. Com anos de treinamento, o cabelo pode ser manipulado livremente. Os assassinos do Clã Inaba serviram à família Urita por gerações. Inaba Ryo conhece seu empregador Urita Sukizo desde que eles eram crianças, embora Sukizo veja Ryo mais como um amigo do que como um assassino.

O Estilo Inaba é um estilo de artes marciais criado e utilizado pelo Clã Inaba. Inclui várias técnicas envolvendo o uso de cabelo, acrobacias, furtividade e footwork exclusivo. É uma variante do Ninjutsu do Livro do Jogador.

Manobras de Clã: Extendible Limbs, Blind, Wall Spring, Light Feet, Ax Kick, Knife Hand Strike, Sleeper.

CLÃ MIKAZUCHI (O Relâmpago)



O Clã Mikazuchi é uma família de assassinos clandestina, mas renomada. Pouco se sabe sobre o Clã Mikazuchi ou seu funcionamento interno, embora seja um clã conhecido por sua velocidade. Existem duas razões para a velocidade do Mikazuchi: - a primeira é o rito de sucessão do Estilo Raishin que permite atingir um "estado de unidade", no qual os Mikazuchi aplicam uma forma de autossugestão que desbloqueia os limitadores musculares do cérebro, permitindo-lhes liberar todo o seu potencial físico



(muito parecido com a Remoção de Kure). -A segunda é que a partir do momento em que aprendem a andar, eles se envolvem em um treinamento drástico para produzir pernas especializadas para correr. A combinação de autossugestão e pernas poderosas permite ao Mikazuchi atingir velocidades que excedem em muito até mesmo o Clã Kure. Devido à grande tensão que essas velocidades colocam no corpo, o Mikazuchi só consegue manter essas velocidades por uma fração de segundo.

O Estilo Raishin é um punho de assassinato misterioso e temível que foi secretamente transmitido pelo clã Mikazuchi por 1200 anos. Aparentemente criada por Takemikazuchi-no-Kami, a arte marcial foca em seus usuários se tornarem um com tudo a fim de alcançar um estado de unidade, permitindo assim que seus usuários "se tornem como o próprio relâmpago". Por causa da constituição física única necessária para usar o Estilo Raishin, é uma arte marcial que só pode ser usada por pessoas de sangue Mikazuchi. Seu estilo é uma variação do **Wu Shu**.

O estilo não se concentra apenas no uso de armas para assassinatos, mas também extensivamente no combate corpo a corpo, tornando-o um estilo para todos os fins. Armado ou desarmado, o Estilo Raishin se concentra principalmente na utilização da velocidade sobre-humana inerente do clã. O estilo Raishin também tem muitos traços semelhantes às artes marciais chinesas; por exemplo, na luta de Mikazuchi Rei contra Saw Paing, Rei usa uma técnica semelhante em função a "fajin: força penetrante de armadura", uma técnica que produz um impacto que penetra no exterior para atingir o interior do corpo humano. O Estilo Raishin possui um kata conhecido como "Controle do Chi", que ajuda a desanuviar e clarear a mente.

Manobras do Clã: Removal, Speed of the Mongoose, Light Feet, Dashing Punch, Psychokinetic Channeling, Lunging Punch.

CLÃ KURE (O Demônio Poderoso)

O **Clã Kure** é uma liga poderosa de assassinos que são notórios em todo o submundo do crime, onde são amplamente conhecidos como Os Descendentes do Tabu (Kinki no Matsuei). Ao redor de uma determinada cidade, a 500 quilômetros de Tóquio, eles são o clã mais influente na região daquela cidade, com a grande maioria dos Kure vivendo na Vila Kure, uma cidade provinciana daquela região.

O Clã Kure foi formado há 1300 anos, quando o Clã Wu original se dividiu em três. Enquanto os que permaneceram no continente chinês e os que migraram para o ocidente mantiveram o nome Wu, os que migraram para o Japão fundaram a família hoje conhecida como Clã Kure.

Desde o período Asuka, o Clã Kure passou por um processo de 1300 anos de reprodução seletiva, adoção de técnicas especiais e artes de combate externas. Como resultado, a cada geração, os Kure se tornaram uma raça especializada para a batalha.

Este processo seletivo de criação, que é feito por meio de congressos com filhas de famosos artistas marciais ou pela introdução de excelentes sementes de fora do clã, os Kure atingiram o pico de desempenho físico em relação à força, velocidade e durabilidade. Em seu sangue, eles possuem mais de vinte tipos de endorfinas e, combinados com sua resistência física anormal, eles possuem, seja por ataques cortantes ou sendo esmagados no chão. Como concorrentes no ramo de assassinatos, eles têm uma rivalidade com o clã Mikazuchi. Sua rivalidade vem de volta, com o Estilo Raishin de Mikazuchi sendo usado para resistir ao Clã Kure por gerações.

O Estilo Kure é a arte do assassinato projetada pelo clã para dar e tirar vida. De acordo com o atual patriarca do clã, Kure Erioh, não há movimento que os Kure não possam combater. Seu estilo é uma variação de **Special Forces Training** (Treinamento de Forças Especiais).

Manobras de Clã: Removal, Head Bite, Ear Pop, Eye Rake, Toughskin, Regeneration.



OUTRAS ORGANIZAÇÕES

THE WORM

The Worm é uma misteriosa organização chinesa que se esconde na escuridão do submundo.

O Worm é uma antiga Sociedade Secreta Chinesa que puxou os cordões das guerras e da política por milhares de anos; eles se infiltraram em quase todas as instituições.

A Worm pesquisa tecnologia relacionada ao cérebro há pelo menos mais de 30 anos, patrocinando e coletando informações de cientistas como Bando Yohei e Yamashita Kenzo; no caso dos dois últimos, Mind Uploading e Cyberbrain foram tópicos de interesse, respectivamente.

Embora pouco se saiba sobre o Worm, sabe-se que todos os que estão conectados a ele têm sua insígnia de centopéia tatuada em seu corpo. Enquanto a maioria dos membros possui uma tatuagem preta, os mais próximos da cabeça têm uma branca. Para evitar vazamentos de informações, o worm não permite que os infiltrados saibam quem mais está se infiltrando.

O chefe do Worm, também conhecido como Conector (Tsunagaru-mono; lit. *pessoa que conecta*), é aquele que controla toda a organização.

Abaixo da cabeça, há dois tipos de subordinados de alto escalão: os Subordinados Diretos (como Naidan Mönkhbat), que são reconhecidos por sua tatuagem de centopéia branca e se reportam diretamente à cabeça, e os Oficiais, que são responsáveis pelos vários ramos da organização (ou seja, Xia Ji é o Chefe da Filial do Extremo Oriente).

Abaixo dos oficiais estão os Combatentes Seniores (como Jadamba Sumyabaazar), que doutrinam o Médio e os Combatentes Juniores para a causa e os treinam. Os combatentes juniores têm vários subordinados próprios. Membros de escalão inferior do Worm podem ser combatentes ou sabotadores e são os únicos que se envolvem em "personificação". Eles também são conhecidos por usar cirurgia reconstrutiva em seus membros para ajudar na infiltração e substituição de personificação. [3] Por outro lado, os combatentes seniores não falsificam sua identidade; por esta razão, eles são mais difíceis de expor do que outros membros.

É possível que alguém como um Combatente Júnior seja promovido a um Subordinado Direto.

PURGATÓRIO

Purgatory (RENGOKU) é uma das organizações de artes marciais underground mais proeminente no Japão, rivalizando até com as lutas de Kengan. A organização foi fundada e hospedada por Toyoda Idemitsu.

Quinze anos antes dos eventos de Kengan Omega, Toyoda Idemitsu fundou o Purgatório. Sua política de colocar seu valor distinto de entretenimento na linha de frente trouxe um apoio explosivo e reuniu muitos gladiadores (Tōshi), pagando-lhes grandes somas de dinheiro de luta. Além disso, o estádio de luta do Purgatório é construído nas montanhas, longe da civilização, e normalmente recebe mais de dezenas de milhares de espectadores por noite de evento.

Recentemente, o Purgatório se tornou a promoção de artes marciais underground de maior escala no Japão e tem um ímpeto maior até mesmo do que a Associação Kengan. Toyoda procura artistas marciais talentosos, a qualquer custo, até mesmo headhunting a manchete de lutadores de promoções menores de artes marciais (que desde então se extinguíram); alguns dos lutadores afiliados à Associação Kengan foram transferidos para o Purgatório. O Purgatório garante "um grau" de segurança e dinheiro de luta igual ou superior ao dos principais artistas marciais públicos (isso só se aplica à lista A e alguns gladiadores da lista



B, no entanto). O Purgatório recentemente absorveu o Bishamon, a terceira maior promoção de artes marciais underground no Japão.

De acordo com Kureishi Mitsuyo, que já foi um gladiador, o nível geral de força da lista C não é particularmente alto, sendo uma variedade de níveis diferentes com os diamantes brutos sendo promovidos para a lista B relativamente rápido. A própria lista B, embora seja um nível mais alto do que a lista C, também é um saco misturado. No entanto, a lista A está em um nível totalmente diferente, com apenas "caras fortes" e "caras superfortes" na lista A. Kureishi acrescentou que os "caras superfortes" são quase tão fortes quanto os lutadores de alto nível nas lutas de Kengan, se não mais fortes.

As regras do Purgatório são únicas e separadas daquelas de outras organizações undergrounds de artes marciais, dando-lhes o equilíbrio perfeito entre "extremo e competitivo". Um gladiador perderá a partida automaticamente se:

- ✓ Knockdown: nocauteados e não conseguirem voltar a se levantar após contagem de 10 do árbitro.
- ✓ Ringout: qualquer parte de seu corpo entra em contato com o solo fora do ringue.
- ✓ No Kill: Um gladiador causa a morte de seu oponente durante a partida.

Um gladiador que quebra a regra "No Kill" não é apenas desqualificado em sua luta, mas seu dinheiro de luta também é confiscado.

BISHAMON

Bishamon foi uma proeminente organização de artes marciais underground japonesa, a terceira no ramo depois das lutas de Kengan e do Purgatório, antes de ser absorvida por este último. Não se sabe muito sobre Bishamon, exceto sua fama como "brutal" no mundo das artes marciais underground japonesas e sua associação com os mais diferentes grupos Yakuza e Gangues urbanas. No Bishamon os Oyabuns disputavam certas questões através do mesmo sistema da Associação Kengan, com lutas entre Gladiadores. Antes de ser absorvido pelo Purgatório, o número de lutadores registrados de Bishamon ultrapassava o da Associação Kengan.

6 – Antecedentes



- **CIBERNÉTICO** (Resisado, <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 desempenho, alterações cibernéticas de altíssima tecnologia e a presença de lutadores “modificados”, um novo gênero de guerreiros – meio-humanos, meio-máquinas, apenas conhecidos como Cibernéticos.

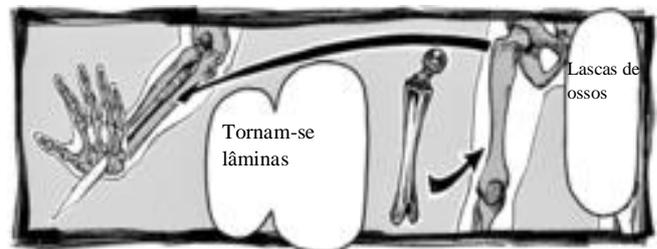
A criação de um Cibernético é uma inacreditável proeza da engenharia, programação e cirurgia, inigualável a qualquer outra tecnologia maravilhosa desta década, ou até mesmo da próxima. Carne humana, ossos, músculos e nervos são enxertados a implantes eletrônico-mecânicos para produzir a síntese do homem-máquina.

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 em Disputas Kengan, uma vez que em Disputas armas são proibidas e Cibernéticos são armas na perspectiva da Associação. 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 Gladiador começam a ser permitidas, mas são universalmente mal-vistas.

Em termos de mecânica de jogo, os Cibernéticos 1) *não ganham nenhuma melhoria em atributos mentais/físicos* 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** e 6) *tem 12 caixas de Honra Temporária ao invés de 10 caixas para preencher para ganhar pontos de Honra Permanente.* Usar Cibernéticos para ganhar membros extras é considerado ilegal e proibido pela Associação.

Entretanto Cibernéticos Ocultos são aceitáveis nas disputas Kengan. Bom, pelo menos a maioria deles. **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 **Hanafusa Hajime**, lâminas feitas com seus próprios ossos posicionadas punhos. 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 Gladiadores. Caso sejam pegos nos truques serão imediatamente eliminados da Disputa e seus Empresários Associados pesadamente penalizados. Fora das Disputas... vale tudo, tudo mesmo.



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 Transhumano 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. Consequentemente, eles evitam grandes cidades, vivendo nas periferias das selvas se isolando.

Poucos estudantes destes assim chamados Híbridos Animais, chegaram a 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 acabam mortos 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 o 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 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*.

Como já dito, Híbridos Animais são totalmente proibidos de participar de Disputas Kengan, mas fora das Disputas vale tudo, tudo mesmo. Guarda-Costas 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 inacreditavelmente 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** (Resisado, <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 Kengan existem elementais e eles são avidamente buscados e valorizados por possibilitarem pesquisas de suas capacidades e por serem poderosos nas Disputas. Empresários acreditam que trazem elementos táticos difíceis de serem previstos nas lutas e Gladiadores agem com cautela quando descobrem que enfrentarão um Elemental. Alguns são 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 o Híbridos Animais são iguais aos do Livro do Jogador.

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** (Resisado, <http://www.sfrpg.com.br/>)

Não só empresas poderosas existem em Kengan. Famílias, Clãs e Sociedades Secretas vivem associados ao universo das Disputas e o mundo dos negócios, oferecendo serviços, gladiadores, assassinos,

espões 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 clãs (como os Kure ou Inaba) e sociedades secretas (como os Wu e The Worm) em Kengan. 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 dojô do clã, mas seus ensinamentos geralmente consistem da maneira correta de lavar ou limpar as áreas particulares dos líderes. Treinos e estudo são intensos. Você realiza missões acompanhado de agentes mais experientes.

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 Genin; 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 Chunin 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 Jonin 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.

- **APOIO** (Resisado, <http://www.sfrpg.com.br/>)

Alguns Empresários sejam CEOs ou mesmo Proprietários majoritários, de companhias e organizações oferecem Apoio a Gladiadores em resposta a sua filiação e dedicação. Elas podem variar desde agências do governo como a Interpol, até franchises ou corporações como uma cadeia de lanchonetes McBurger. A qualidade do Apoio pode variar muito, mas qualquer nível é útil. Contudo, Apoio é uma mão que lava a outra.

Esse Antecedente tem uma perspectiva dupla: Quando é comprado pelo Empresário ele descreve o poder de sua Empresa, quando comprado por um Gladiador ele descreve quanto de atenção e suporte esse recebe de uma empresa.

Em troca da sua assistência, estas companhias e organizações demandam que os Gladiadores façam favores para elas, primordialmente na forma das Disputas.

1 Pequena empresa: Você consegue alguma assistência em suas viagens em troca de propaganda para alguns dos produtos da empresa. Exemplos: empresas de sapatos, empresas de xampu, financiamento familiar.

2 Empresa média: Estas empresas normalmente oferecem aos Gladiadores viagem e alojamento gratuitos em troca de sua filiação Kengan. Estes favores podem incluir entregar documentos em mãos, distribuir mercadoria, ou dar uma olhada em um dos escritórios regionais da empresa. Exemplos: empresas de bebidas, escolas de artes marciais, empresas de cereais.

3 Empresa Grande ou organização governamental. Este tipo de grupo deverá cobrir todas as despesas de um Gladiador e até mesmo dar a ele uma pequena verba mensal. Em troca, essa organização frequentemente pede missões de observação e guarda-costas. Exemplos: Agências do Governo, companhias poderosas.

4 Poderosa Companhias ou Agência Governamental serviços como os mencionados acima. Neste nível de Antecedente, contudo, o personagem tem uma posição de responsabilidade. Ele mais ou menos trabalha para a companhia que usa habilidade de combate como bem e capital. A agência ou companhia espera um serviço eficiente dele em troca. Não é incomum que um personagem com este nível de Apoio seja rotineiramente enviado em missões de espionagem e sabotagem industrial.

5 Super-poderosas Companhias, Agências e Governos. Um personagem trabalhando para uma delas é basicamente propriedade do seu Apoio. As missões são constantes e perigosas, mas os pagamentos e benefícios são excelentes.

- ARENA (revisado, Shotokan)

A **Arena** é o orgulho de um Empresário e/ou Gladiador, e reflete a sua casa, o lugar familiar para ele. É possível que o personagem adquira ou construa uma arena e a mantenha desconhecida das pessoas comuns. Porém, as arenas secretas não são apreciadas por Street Fighters, que raramente pisarão nelas. O Street Fighting é um espetáculo a ser compartilhado com o público, não um vício a ser escondido de olhos alheios.



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/gladiadores), 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 dojô formal ou outro lugar particular com certa tradição,

3 Uma arena de renome; alguns Empresários e Gladiadores 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, que facilmente poderia patrocinar um torneio Kengan. Se ao menos os secretários deles retornassem as suas ligações...

Propriedades especiais:

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 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 na Associação Kengan. Os **empates de velocidade de manobras que também empatam em Raciocínio e Percepção são automaticamente ganhos por você** quando você luta aqui.

4 Sua arena é única e tem algo espetacular. Ela tem esconderijos 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 rodada.** Você pode decidir o que realmente faz isso acontecer. No entanto, um oponente que for bem-sucedido num teste de **Percepção + Conhecimento de Arenas** pode negar essa vantagem, se seus sucessos forem iguais ou maiores do que o seu rolamento de **Raciocínio + Conhecimento de Arena.**

5 Você tem um total conhecimento de sua arena, que não é superado pelo de ninguém em todo o circuito. Pelos **três primeiros turnos de qualquer rodada,** 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** pode negar essa vantagem, se os sucessos forem iguais ou maiores seu rolamento de **Raciocínio + Conhecimento de Arena.**



7 – Locais de Conflito e Arenas

THE INSIDE



O **INSIDE** ou **Setor Interno** ou **Território Ilegalmente Ocupado** é um termo comumente usado para um território massivamente ocupado dentro do Japão, onde a aplicação da lei japonesa não tem controle e, portanto, as leis não têm sentido e vale tudo.

O Inside está localizado no extremo sudoeste da Prefeitura de Yamanashi, cobrindo uma área de 48,77 km quadrados e tem uma população entre 200.000 e 300.000. Formada por volta de 1868, a região não tem regras e está cheia até a borda com todos os tipos de

vícios, incluindo, mas não se limitando a, drogas, violência e prostituição. Depois de abandonar efetivamente a área em 1947, o governo japonês refere-se a ela exclusivamente como "Territórios ilegalmente ocupados", e faz propaganda dizendo que ela está cheia de um gás venenoso e radioatividade onde ninguém pode sobreviver, a fim de disfarçar a verdade e evite o pânico em massa.

O Inside é conhecido por ser um ambiente hostil de “matar ou morrer”, cheio de prédios dilapidados, bosques escuros, rios poluídos, bordéis e traficantes de drogas, e até mesmo a Yakuza foge desse lugar abandonado de esperança. As pessoas que têm a infelicidade de viver ali precisam lutar diariamente apenas para sobreviver e, muitas vezes, não têm educação, nem papéis e, às vezes, nem mesmo um nome. Isso torna muito difícil para as pessoas de dentro saírem e se integrarem à sociedade legal normal.

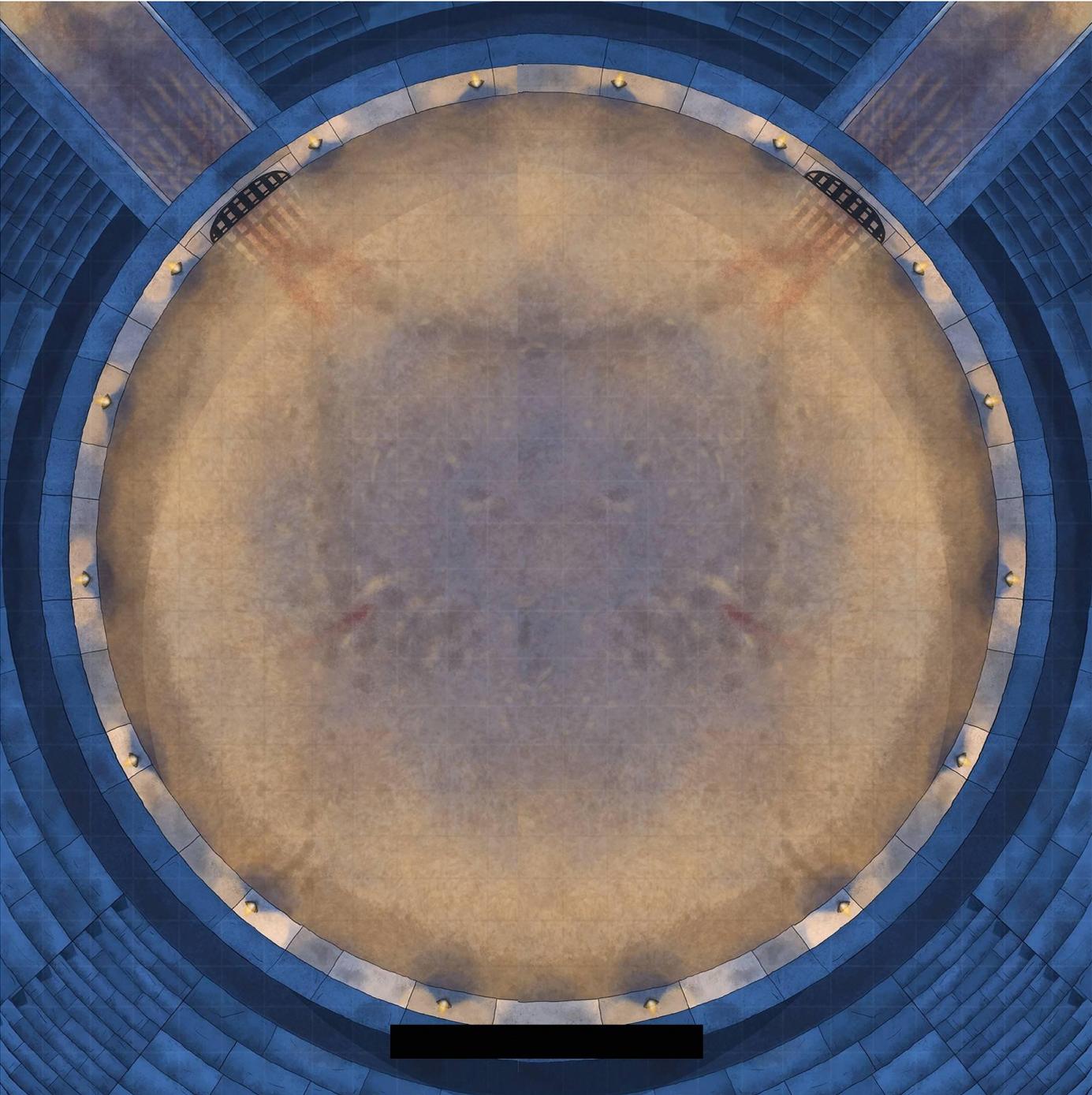


Arenas

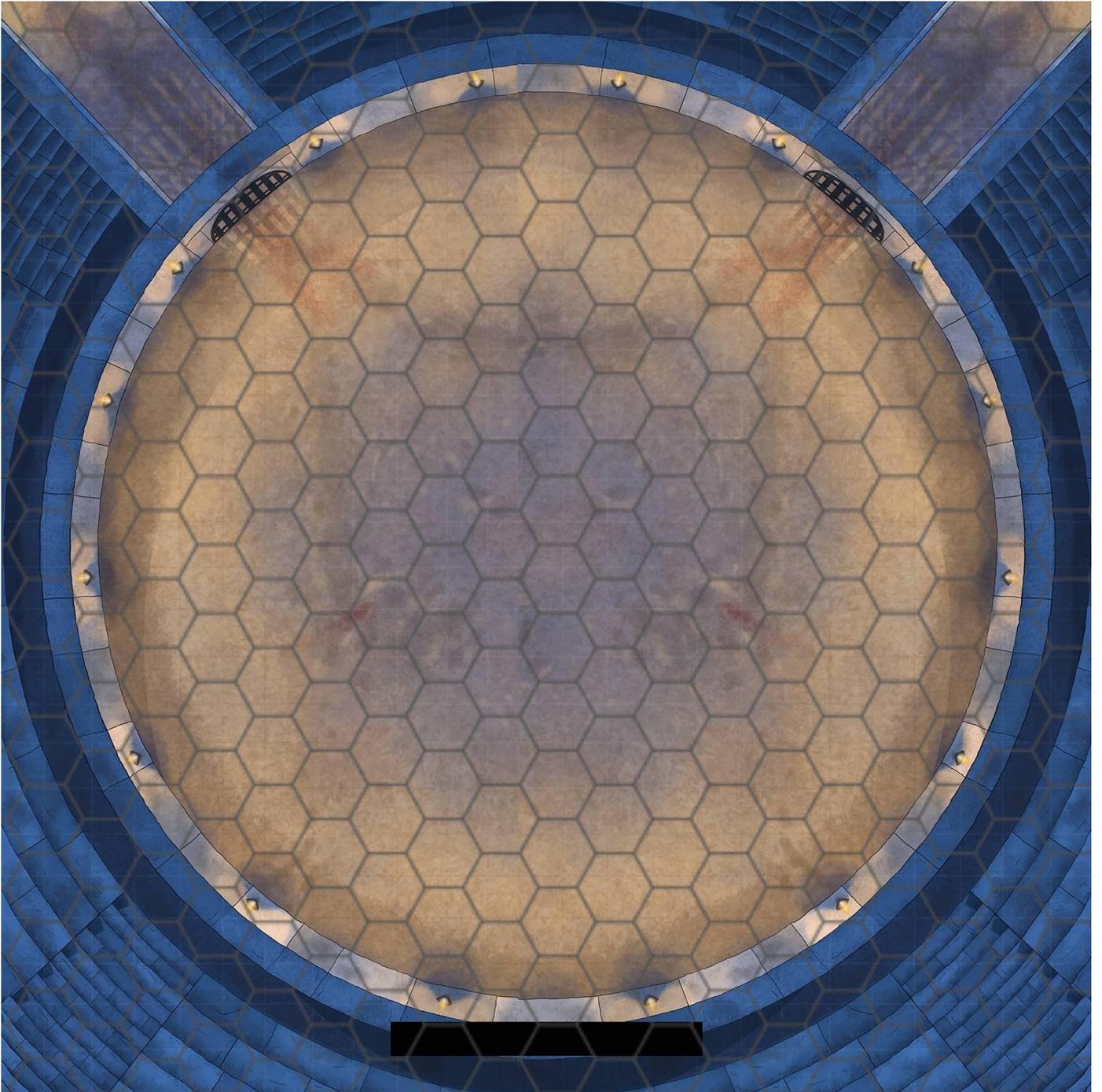
Arenas Kengan são tão diversificadas quanto os Gladiadores e Empresários o são. Um estacionamento a noite iluminado por 12 faróis de carros caríssimos de luxo, um prédio abandonados onde empresários e convidados observam a batalha um andar acima do frio concreto onde os gladiadores estão, um grande e iluminado estádio em uma ilha secreta... faça sua escolha.



Arena do Torneio Kengan Aniquilação



Arena do Torneio Kengan Aniquilação – com grid hexagonal



CONSIDERAÇÕES FINAIS

- Textos e Históricos são oriundos do Site da KENGANVERSE da Fandom ([https://kenganverse.fandom.com/wiki/Kengan_Ashura_\(manga\)](https://kenganverse.fandom.com/wiki/Kengan_Ashura_(manga))) e foram traduzidos e modificados pelos autores.
- Parte do material utilizado é oriundo da publicação Punho do Guerreiro e provem de Eric Henrique "Musashi" de Souza e colaboradores da página Shotokan RPG: <http://www.sfrpg.com.br/shotokan/>
- Parte da inspiração e ideias advem de Matt Meade e da página (SFRPG.COM): <http://www.sfrpg.com/>
- Um agradecimento a todo o pessoal do grupo do facebook: (<https://www.facebook.com/groups/sfrpgbr/?fref=ts>) pelas várias discussões sobre regras e personagens, que fizeram tal suplemento ficar como é hoje.
- O sistema utilizado na adaptação pertence à White Wolf, e, para que o jogo seja perfeitamente desfrutado, faz-se necessário o livro básico de **Street Fighter: O Jogo de RPG**, publicado no Brasil pela Editora Trama pelo conjunto das revistas Dragão Brasil Especial #9, #11 e #13, ou ainda, em um só livro, na edição #24, além de seus suplementos, ou da **Edição de 20 anos**, que podem ser baixados em: <http://www.sfrpg.com.br/shotokan/>
- A atual versão foi desenvolvida por **Felipe Vasconcellos**, felipe.crocodilo@gmail.com.

As imagens utilizadas pertencem, assim como tudo o que remete a Kengan, Kengan Ashura e Kengan Omega e aos personagens apresentados, nomes de manobras, artefatos e antecedentes, à seus autores, Sandrovich Yabako (criador e redator) e Daromeon (criador e ilustrador)

Seu uso aqui é para entretenimento e distribuição gratuita *on-line* e sem qualquer finalidade financeira.

