

Street Fighter Fantasy Module

Street Fighter: O Jogo de RPG saiu em português em 1999, pela editora Trama, numa série de três fascículos. Em 2002 ele saiu novamente, agora numa única edição. No entanto, como o livro saiu por uma editora que costuma lançar revistas, ele dificilmente permanece nas bancas e lojas de RPG.

Pessoas dificilmente podem comprar algo assim, sem ao menos conhecer ou folhear (ainda mais encomendar!). Por isso essa resenha foi feita. Por esse motivo e também para atrair novos jogadores para Street Fighter, jogadores que não têm condições de comprar o livro – apesar dele ser tão barato, custando R\$ 15,00 na soma dos fascículos e R\$ 9,90 na edição encadernada.

Note que essa é apenas uma resenha. É recomendável que você possua o livro básico, mesmo tendo esse netbook. No livro básico há um conto, fichas com uma melhor diagramação, um apêndice com uma aventura, moldes de NPCs úteis – ninjas, bandidos, capangas, agentes, policiais e muito mais – e outras coisas mais. Portanto eu reforço: tenha o livro básico!

AVENTURAS DE FANTASIA EM SF:RPG

Esse suplemento é para os fãs que desejam usar essas características genéricas do SF:RPG para criar aventuras em cenários de fantasia, usando manobras especiais com arcos, espadas e escudos, cavaleiros com armaduras, magos lançado bolas de fogo. Sim, não tem nada de “clássico”... As aventuras que você pode criar usando esse suplemento são furiosas, coloridas e cheias de ação no melhor estilo dos animes.

Diferenças em Relação à Versão da Editora Trama

Durante a revisão deste livro, frequentemente buscamos referências na versão original, “Street Fighter: The Storytelling Game Main Book”, lançada pela editora White Wolf, visando compreender melhor as regras e termos conforme concebidos pelo autor.

Percebemos, após muitos testes e pesquisas junto aos jogadores, que vários termos usados na edição brasileira causaram confusões e má interpretação das regras.

O exemplo mais clássico foi a questão entre os termos “Interrupt” (interromper) e “Abort Maneuver” (Manobra de abortar), traduzidos como “interromper” e “manobra de interrupção”. Apesar de, gramaticamente correta, a tradução da editora Trama destes termos causou uma séria confusão entre os leitores, que acharam que ambos tratavam da mesma regra.

Todavia, isso NÃO é verdade: “interromper” refere-se à possibilidade de um jogador com uma manobra de velocidade mais alta escolher agir durante a fase de movimento do jogador com uma manobra de velocidade mais lenta. Já a “Manobra de Interrupção” (o mais correto seria ter traduzido como “Manobra de Abortar”) é uma qualidade atribuída a certas manobras, as quais poderão, após o gasto de 1 ponto de Força de Vontade, substituir uma manobra previamente escolhida pelo próprio jogador.

Criação de Personagens

AVENTUREIROS NOVATOS

Atributos: 7/5/3

Habilidades: 9/7/4

Antecedentes: 5

Técnicas: 8

Manobras Especiais: 7

Chi e Força de Vontade: por raça

Saúde: 10

Renome: 3

AVENTUREIROS VETERANOS

Atributos: 9/6/4

Habilidades: 15/10/6

Antecedentes: 5

Técnicas: 12

Manobras Especiais: 10

Chi e Força de Vontade: por raça

Saúde: 10

Renome: 9

CAMPEÕES

Atributos: 10/7/5

Habilidades: 20/12/8

Antecedentes: 5

Técnicas: 15
Manobras Especiais: 12
Chi e Força de Vontade: por raça
Saúde: 10
Renome: 15

Pontos de Bônus

Ao gastar os pontos de bônus lembre-se que existem cinco categorias de características que determinam o poder de um aventureiro: Atributos, Habilidades, Técnicas, Manobras Especiais e Vantagens (o que inclui Antecedentes, Chi, Força de Vontade, Saúde e Renome). A maioria dos personagens em SF:RPG divide seus pontos de bônus de forma mais ou menos igual entre essas cinco categorias (claro que pequenas variações existem).

O estilo da crônica será definido pela escolha feita pelo Narrador para as estatísticas iniciais dos personagens. Combinando as estatísticas iniciais com o número adequado de pontos de bônus ele pode determinar exatamente o tipo de personagem que será criado.

Sem treinamento	15 PB	Atributo	5 PB por ponto
Novato	+35 PB (total 50)	Habilidade	2 PB por ponto
Experiente	+55 PB (total 105)	Técnica	5 PB por ponto
Herói	+75 PB (total 180)	Antecedentes	1 PB por ponto
Campeão	+90 PB (total 270)	Manobras Especiais	4 PB por ponto
Lenda Viva	+90 PB (total 360)	Chi ou Força de Vontade	1 PB por ponto
		Saúde	3 PB por ponto
		Renome permanente	2 PB por ponto

Atributos

Funcionam da forma normal, conforme descritos em SF:RPG.

Porém, um Atributo extremamente mal interpretado merece explicação adicional: a Aparência. Normalmente jogadores e Narradores interpretam a Aparência em termos do quanto o personagem é atraente – não é errado, mas não é completamente correto. Em mundos de fantasia existem às vezes dezenas de raças com padrões de beleza muito diferentes então a atratividade, embora seja um componente, não é o principal fator no Atributo Aparência.

Em outras palavras, considere a Aparência uma medida do quanto o personagem é *impressionante* sem levar em consideração outros fatores – dessa forma, um grande líder orc cheio de cicatrizes usando os colares feitos dos ossos de vários guerreiros que ele derrotou com as próprias mãos pode muito bem ter Aparência 4 ou 5... Da mesma forma que o imenso e assustador dragão vermelho ou um demônio das profundezas. Nesses casos, uma Aparência alta é reflexo de poder e confiança.

Habilidades

A maioria das Habilidades funciona da forma normal, conforme descrito em SF:RPG. Outras Habilidades funcionam de forma ligeiramente diferente, conforme descrito abaixo.

A habilidade **Condução** é usada para bigas, carroças, barcos e – dependendo do cenário – veículos mágicos como navios voadores.

A habilidade **Sobrevivência** é usada para lidar com animais e cavalgar também.

A habilidade **Arena** pode ser usada para responder perguntas sobre a história de *dungeons* (masmorras) e outros locais de aventuras.

A habilidade **Computador**, por outro lado, não existe. Substitua-a por **Erudição**, uma medida da educação formal do personagem. Pelo menos um nível nessa Habilidade é necessário para o personagem ler e escrever palavras simples e quanto maior o nível, melhor a capacidade de leitura do personagem e seus conhecimentos em ciências básicas como matemática, filosofia e religião.

A habilidade **Mistérios** é usada para segredos arcanos e mágicos e para identificar magias e realizar rituais.

Regra Opcional: Sem Técnicas

Caso o Narrador não queira usar Técnicas, as manobras especiais ficam baseadas em habilidades específicas. Armamento, Arquearia, Briga, Esportes e Foco.

Habilidades Físicas

Armamento, Arquearia, Briga, Condução, Dissimulação, Crime, Esportes, Sobrevivência

Habilidades Sociais

Animais, Astúcia, Expressão, Intimidação, Manha, Perspicácia, Persuasão, Socialização

Habilidades Mentais

Ciências, Erudição, Foco, Investigação, Medicina, Mistérios, Ofícios, Política

Antecedentes

Os Antecedentes Aliados, Mascote, Contatos, Recursos e Staff funcionam da forma normal (conforme descritos em SF:RPG), mantendo em mente apenas a natureza do cenário (assim, um membro do staff do herói pode ser uma criatura não humana, por exemplo). Outros Antecedentes funcionam de forma ligeiramente diferente, conforme descrito abaixo.

O antecedente **Arena** pode representar não apenas uma arena de lutas e torneios, mas sua própria masmorra – ou um castelo, forte ou torre.

O antecedente **Apoio** continua representando uma entidade ou organização que presta assistência ao aventureiro, mas em um mundo de fantasia essa entidade pode ser de natureza sobrenatural – um dragão ancestral, ou um morto-vivo poderoso, como um lich, por exemplo. Também pode ser um reino, uma guilda de ladrões ou magos, ou uma ordem de cavalaria.

O antecedente **Empresário** não tem muito uso em uma aventura de fantasia – embora possa representar um tipo de personagem especial, um “empresário de aventureiros” ou uma guilda, que recebe uma parcela dos ganhos dos heróis em troca de cuidar de seus negócios e arranjar-lhes novas aventuras.

O antecedente **Sensei** ainda funciona da mesma forma – mas mantenha em mente que em um mundo de fantasia o personagem que ensinou seus poderes ao herói pode ser surpreendente, como uma entidade sobrenatural ou divindade.

NOVOS ANTECEDENTES

ARTEFATOS

Seja como for, Artefatos nunca podem oferecer um bônus maior do que o seu próprio nível nesse Antecedente. Ou seja, mesmo que você tenha um poderoso Artefato de nível 4 (equivalente a aproximadamente 12 pontos de bônus) ele não pode conceder Chi +5, pois o bônus máximo do Artefato é +4. Mas ele poderia conceder +4 pontos de Chi e Força de Vontade extras, além de qualquer outro bônus que o Narrador julgar apropriado.

Considere que Manobras Especiais de Artefatos custam apenas 2 ponto de bônus por ponto de poder, quando adquiridas para um Artefato.

Custos em pontos para Artefatos

Atributo ou Técnica	5
Habilidade, Saúde, Chi ou FdV	2
Manobra Especial	PPx2
Bônus de arma (velocidade, dano ou movimento) ou armadura	2

X	Nenhum artefato.
•	Os benefícios do seu item equivalem a 3 pontos de bônus. Exemplos: itens que concedem +1 em alguma Habilidade ou um ponto adicional de Chi, Força de Vontade ou Saúde, ou uma manobra especial de nível 1.
••	Os benefícios do seu item equivalem a 6 pontos de bônus. Exemplos: um item que concede +1 em qualquer Atributo ou Técnica ou +3 em alguma Habilidade ou uma manobra especial de nível 2 ou 3.
•••	Os benefícios do seu item equivalem a 9 pontos de bônus. Exemplos: uma arma com bônus de +1 em Velocidade, Dano e Movimento (ou qualquer combinação similar) e que permite ao usuário utilizar alguma manobra especial de nível 1 ou 2.
••••	Os benefícios do seu item equivalem a até 12 pontos de bônus. Exemplos: um item que concede +2 em qualquer Atributo ou Técnica ou +1 em dois Atributos ou Técnicas diferentes.
•••••	Os benefícios do seu item equivalem a até 15 pontos de bônus. Assim como a Excalibur do Rei Arthur ou o Mjolnir de Thor, artefatos deste nível são icônicos e provavelmente definem o personagem. Exemplos: um item que concede +3 em qualquer Atributo ou Técnica ou +1 em até três Atributos ou Técnicas diferentes.

RAÇA

Em um cenário de fantasia, nem todos os personagens são humanos.

O Narrador deve definir o custo e poderes de qualquer nova raça que decidir incorporar em sua campanha.

X	Humano: normalmente a raça mais comum em mundos de fantasia. Humanos não têm modificadores de Atributos. Começam com 7 pontos para distribuir entre Chi e Força de Vontade, da forma que o jogador decidir.
•	Halfling: os pequenos halflings são surpreendentemente bem-sucedidos como aventureiros. Halflings têm For -1, Des +1, Car +1, Per +1 e Saúde -2. Halflings possuem um talento ladino natural e recebem +2 dados em todos os testes envolvendo as habilidades Segurança e Furtividade. Seus valores iniciais são Chi 3 e Força de Vontade 4. Meio-Elfo: humanos e elfos vivem romances que resultam em descendentes meio-elfos. Ocasionalmente, linhagens humanas também mostram possuir “sangue élfico”. Assim como os humanos, meio-elfos não têm modificadores de Atributos. Também como os humanos, meio-elfos têm 7 pontos para distribuir entre Chi e Força de Vontade, da forma que o jogador decidir. Meio-

elfos são líderes naturais e recebem +2 dados em todos os testes envolvendo as habilidades Lábria e Liderança.

•• **Anão:**

?

Anões têm Vig +1, Car -1, Man -1 e Saúde +2. Eles recebem +2 dados em todos os testes envolvendo as habilidades Segurança e Arena. Seus valores iniciais são Chi 1 e Força de Vontade 6.

Meio-Orc: ?

Meio-Orcs têm For +1. Eles recebem +2 dados em todos os testes envolvendo as habilidades Intimidação e Sobrevivência. Seus valores iniciais são Chi 2 e Força de Vontade 5.

••• **Elfo:** ?

Elfos têm Des +1, Vig -1, Apr +1 e Per +1. Eles recebem +2 dados em todos os testes envolvendo as habilidades Prontidão e Luta às Cegas. Seus valores iniciais são Chi 5 e Força de Vontade 2.

Orc: ?

Orcs têm For +2, Int -1 e Rac -1. Eles recebem +2 dados em todos os testes envolvendo as habilidades Intimidação e Interrogação. Seus valores iniciais são Chi 2 e Força de Vontade 5.

•••• **Meio-Abissal ou Meio-Celestial:** ?

Meio-abissais recebem Des +1, Man +1 e Rac +1. Também recebem 1 ponto de poder adicional para gastar em qualquer manobra representando um poder demoníaco, a critério do Narrador. Seus valores iniciais são Chi 4 e Força de Vontade 3.

Meio-abissais podem adquirir as seguintes manobras pelo custo listado entre parênteses: Cobra Charm (2), Fireball (3), Mind Control (2).

Meio-celestiais recebem Vig +1, Apr +1 e Per +1. Também recebem 1 ponto de poder adicional para gastar em qualquer manobra representando um poder celestial, a critério do Narrador. Seus valores iniciais são Chi 3 e Força de Vontade 4.

Meio-celestiais podem adquirir as seguintes manobras pelo custo listado entre parênteses: Chi Kun Healing (2), Fireball (3).

••••• **Meio-dragão:** ?

Meio-dragões recebem For +1, Vig +2, Apr -1 e Saúde +2. Também recebem 3 pontos de poder adicionais para gastar em qualquer manobra representando poderes dracônicos, a critério do Narrador. Seus valores iniciais são Chi 4 e Força de Vontade 3.

Meio-dragões podem adquirir as seguintes manobras sempre pelo custo listado entre parênteses: Head Butt (1), Fireball (2), Flying Fireball (1), Inferno Strike (3), Improved Fireball (3), Repeating Fireball (4), Toughskin (2), Yoga Flame (4).

Estilos

Na maioria dos cenários de fantasia não existirão os estilos clássicos de SF:RPG. Nesse caso, o Narrador pode escolher três opções para o seu cenário:

- Desconsiderar os estilos e determinar que apenas manobras comuns podem ser aprendidas (i.e., aquelas manobras que podem ser aprendidas por todos os estilos; v. SF:RPG, pág. 100-101).

- Desconsiderar os estilos e determinar que qualquer manobra pode ser aprendida por qualquer um, pagando o custo *mais alto* da manobra.

- Desconsiderar as descrições dos estilos e assumir apenas a lista de manobras. Essa abordagem admite que existem diversos estilos no cenário de fantasia que são de alguma forma "similares" aos estilos clássicos. Assim, um personagem poderia escolher o estilo "Espada Defensora", criando uma história para seu estilo e simplesmente assumir que a lista de manobras do estilo é similar, digamos, ao Karatê Shotokan, com as mesmas manobras – mas usando uma espada. Da mesma forma, outro jogador pode criar o estilo "Lança do Vento" e usar a lista de manobras do Kung Fu, e assim por diante.

Manobras com Armas

Para Manobras Especiais com armas, simplesmente substitua a Técnica principal da manobra (a Técnica usada para calcular o dano ou com pré-requisito maior) pela Técnica com Arma apropriada. Ao anotar o nome da manobra na ficha simplesmente inclua uma anotação (arma) após o nome da manobra. Essa indicação demonstra que a manobra só pode ser usada com uma arma – o personagem não pode executar a manobra desarmado, mesmo que possua os pré-requisitos necessários.

Para a maioria das armas, apenas manobras de Soco, Esportes e Foco podem ser escolhidas. Algumas armas flexíveis ou longas são apropriadas para *algumas* manobras de Chute (como um Spinning Foot Sweep executado com uma lança ou bastão), mas exceto nesses casos prefira as versões similares das manobras de Soco. Manobras de Bloqueio funcionam como manobras especiais para armas e escudos também (um guerreiro com a manobra Maka Wara usando um escudo poderia danificar ou destruir a arma que o ataca, por exemplo; ou um lanceiro poderia girar sua arma tão rápido na manobra Missile Reflection que rebate todas as flechas lançadas contra ele).

Chi e Força de Vontade

Por raça. Ignore os valores iniciais de Chi e Força de Vontade para o estilo do personagem. Na maioria dos cenários o Chi será chamado por outro nome –Magia, provavelmente – mas os efeitos e regras são os mesmos, por isso o nome Chi é mantido nesse livro.

Renome

Todos os personagens continuam começando com 3 pontos de Renome. As formas de ganhar ou perder Renome mudam, já que nos cenários de fantasia normalmente não existe um circuito de lutas.

O Renome de um personagem é uma representação do somatório das crenças – dos outros e de si mesmo – sobre ele. Renome incorpora o coração e a alma de todo herói, pois em um mundo heróico uma pessoa só pode realizar os maiores feitos sendo nobre e puro também internamente.

Glória representa como o personagem é visto e o quanto é respeitado entre outros heróis e por seus iguais. Não é uma medida do quanto ele é conhecido (isso é o antecedente Fama), e sim do quanto alguém vai querer ouvi-lo e dar atenção a seus conselhos, ou desejar que ele esteja a seu lado em uma batalha. Dessa forma, um personagem com Glória alta é extremamente respeitado entre heróis, mágicos e reis, embora o povo comum não necessariamente tenha alguma ideia de quem ele seja.

Em um certo nível, Glória determina o quão bem o personagem será tratado por outros heróis e pela comunidade heroica (os Aventureiros) em geral. Entretanto, também pode ser uma faca de dois gumes, pois quanto mais reconhecimento um personagem obtém, pior ele será visto por aqueles que têm algum motivo para não gostar dele. Normalmente, o personagem pode adicionar metade do seu nível permanente de Glória a todos os testes Sociais amigáveis realizados com outros heróis e pessoas de posição elevada que reconheçam e respeitem os seus feitos. Inversamente, caso o PdM tenha motivos para não gostar do personagem (a critério do Narrador), ele terá uma penalidade, ao invés de bônus, igual à metade do seu nível de Glória.

Honra representa o que o herói pensa de si mesmo, e funciona como uma medida de sua moral dentro e fora das aventuras. Um personagem com Honra alta trata os outros (e espera ser tratado) com cortesia e respeito, enquanto um personagem com Honra baixa será desprezado, ignorado ou temido, dependendo de quão formidável ele é.

Testes de Honra para recuperar Chi e Força de Vontade podem ser feitos sempre que o personagem demonstrar atitudes apropriadamente heroicas – evitar atacar um oponente atordoado ou aceitar o pedido de ajuda de um inocente, por exemplo.

Testes de Honra também são feitos para que o personagem resista às tentações mundanas, como sedução, suborno. Contra tais tentações, normalmente a Força de Vontade não é usada, e sim a Honra. Já no caso de influências mágicas ou sobrenaturais, a Honra normalmente não é usada, apenas a Força de Vontade.

A tabela abaixo contém exemplos sobre possíveis premiações de Renome temporário, tanto em Glória quanto em Honra. Perceba que premiações em Glória requerem que o herói normalmente aja com a presença de testemunhas (mesmo que estas sejam apenas seus companheiros) ou torne seus feitos conhecidos de alguma maneira. Já premiações de Honra não têm essa necessidade.

PREMIAÇÕES EM GLÓRIA E HONRA		
Ação	Premiação em Glória	Premiação em Honra
Salvar a vida de um PdM importante	Valor da Glória permanente do PdM	+1
Fazer uma descoberta arcana ou exploratória de importância	+1	+0
Fazer uma descoberta arcana ou exploratória de abrangência ou importância mundial	+2	+1
Fazer uma descoberta arcana ou exploratória de grande abrangência ou importância vital	+3	+1
Descobrir um novo uso inovador para a mágica, o saber ou a tecnologia atuais	+1	+1
Completar com sucesso uma negociação ou tratado público importante	+1	+0
Completar com sucesso uma negociação ou tratado público extremamente vital ou complexo	+2	+1
Frustrar os planos de um servo, espião ou agente de um inimigo poderoso	+1	+1
Frustrar os planos de um servo, espião ou agente de um inimigo muito poderoso ou próximo a um centro de poder não-hostil	+3	+1
Demonstrar bravura (aceitar um desafio, lutar na linha de frente de uma batalha)	+1	+0
Demonstrar bravura incomum (aceitar o desafio de um líder adversário renomado, lutar na linha de frente de uma batalha contra um exército de força superior)	+2	+1
Demonstrar covardia (fugir de um desafio quando não há motivos fortes, como proteger inocentes)	-1	-1
Demonstrar covardia que mais tarde causa a morte ou prejudica inocentes	-3	-5
Atacar uma força menor (um oponente indefeso ou desarmado, por exemplo), exceto em defesa de terceiros	+0	-1
Atacar uma força maior sem motivo justo (proteger inocentes, etc.)	-1	-1
Vencer um duelo (qualquer tipo: combate, poesia, mágica, charadas, etc.)	+1	+0
Perder um duelo (qualquer tipo: combate, poesia, mágica, charadas, etc.)	-1	+0
Ignorar alguém precisando de ajuda	+0	-1
Sofrer ferimentos enquanto protege um inocente	+0	+1
Evitar o uso de força letal desnecessária (atordoar ou nocautear ao invés de matar)	+0	+1

Posto, Divisão e Situação Atual

Em cenários de fantasia normalmente não se usa Posto ou Divisão. O reconhecimento de um aventureiro é função de seu Renome, não seu Posto. Da mesma forma, não se mantém um histórico de lutas do personagem.

Opcionalmente, você pode considerar "aventuras" bem sucedidas como lutas para calcular o "posto" de um aventureiro.

Saúde

Funciona da forma normal.

Armas e Dano Agravado: golpes com armas que causem mais dano que o Vigor do alvo causam dano agravado em todos os níveis de Saúde acima do Vigor do alvo. Assim, um golpe com arma causando 5 pontos de dano em um alvo com Vigor 3 causará 2 níveis de dano agravado e 3 níveis de dano comum.

Manobras Especiais e Dano Agravado: manobras especiais que custem Chi ou FdV que causem mais dano que o Vigor do alvo causam dano agravado em todos os níveis de Saúde acima do Vigor do alvo. Assim, uma Fireball causando 5 pontos de dano em um alvo com Vigor 3 causará 2 níveis de dano agravado e 3 níveis de dano comum.

Recuperação de Dano: conforme explicado em SF:RPG, pág. 62. Os personagens recuperam todo o dano comum sofrido após quinze minutos de descanso (ou ao final de uma cena) e dano agravado requer um dia de descanso por nível.

Novas Regras

TAMANHO

Cada categoria de tamanho acima do normal impõe uma penalidade de -1 na Velocidade de todas as manobras, mas concede os seguintes benefícios: Força +2, Vigor +1 e Saúde +4. Assim, um personagem de tamanho Incrível (o máximo possível dentro da série) teria Força +10, Vigor +5 e Saúde +20, mas com uma penalidade de -5 na Velocidade de todas as manobras.

Para redução de tamanho, considere que o alvo tem uma penalidade de -1 no dano e absorção de todas as manobras para cada categoria de tamanho inferior. Porém, seu tamanho reduzido garante um bônus de +1 na velocidade de todas as manobras por categoria.

Normal (0) -> Pequeno (-1) -> Miúdo (-2) -> Diminuto (-3) -> Ínfimo (-4) -> Minúsculo (-5)

Normal (0) -> Grande (+1) -> Enorme (+2) -> Imenso (+3) -> Colossal (+4) -> Incrível (+5)

Exemplo: F3/D2/V3, Vel 5, Saúde 6 -> tamanho enorme -> F9/D2/V5, Vel 3, Saúde 14

Equipamento

Armas

Arco

Chicote/Corrente

Espada

Lança

Martelo/Maçã

Atacando Objetos

Atacar um objeto é como atacar um alvo qualquer – o atacante joga seu dano, subtraindo a Absorção do objeto (seu Vigor) da parada de dados. Os sucessos causam dano ao objeto, que sempre terá Saúde igual ao seu Vigor + Tamanho.

Objetos obviamente não ficam atordoados, mas um dano que supere seu Vigor deixa rachaduras e danificações visíveis. Um objeto que perca toda sua Saúde é destruído.

Papel 0

Gelo 1

Madeira 3

Madeira reforçada com metal (baús, carroças, etc.) 5

Pedra 8

Ferro 10

Assim, uma porta de ferro (o tipo mais comum em masmorras) de tamanho normal (Tamanho 5) teria Vigor 10 e Saúde 15. Já uma porta similar de madeira teria Vigor 3 e Saúde 8.

Para quebrar uma parte de um objeto maior (como abrir um buraco em uma parede pelo qual um personagem possa passar) considere que a seção do objeto a ser atacada deve possuir um Tamanho inferior ao do objeto inteiro, a critério do Narrador. Assim, abrir um buraco em uma parede de pedra grande o bastante para um humano passar requer um ataque contra uma seção da parede com Tamanho 5 (logo, essa parte da parede teria Vigor 8 e Saúde 13).

O Narrador pode julgar que alguns tipos de objetos são imunes a certos ataques e que o personagem precisa possuir um dano igual ou superior ao Vigor do objeto para tentar afetá-lo.

Armadura

Armaduras concedem um bônus à Absorção total do personagem, mas também impõem uma penalidade na Velocidade e Movimento e nível efetivo de Esportes para todas as manobras. Assim, um guerreiro com Des 5, Vig 4, Rac 4 e usando uma couraça tem Velocidade Básica 6 e Absorção 9.

Armadura	Velocidade	Absorção	Movimento / Esportes	Observações
Couro	-1	+1	0	
Cota de Malha	-2	+3	-1	
Couraça	-3	+5	-2	

Escudos

Escudos concedem um bônus de ABS +2 para as manobras de Bloqueio, mas escudos muito grandes e pesados impõem uma penalidade na velocidade das mesmas manobras de Bloqueio (mas não de outras manobras). Adicionalmente, quando um personagem usa um escudo para bloquear, o dano é rolando normalmente contra o escudo e subtraído da Saúde do item.

Escudo	Velocidade	Absorção (bloqueio)	Movimento	Observações
Broquel	+1	+1	0	Saúde 5
Escudo leve	+0	+2	0	Saúde 7 (madeira) ou Saúde 10 (metal)
Escudo pesado	-1	+3	0	Saúde 15 (madeira) ou Saúde 20 (metal)
Escudo de corpo	-2	+5	-1	Vigor 10 e Saúde 20

Dessa forma, um guerreiro com Vigor 3 e Bloqueio 2 usando um escudo pesado de madeira (Absorção +3, Saúde 15) tem Absorção 8 mas sofre uma penalidade de -1 na Velocidade de manobras de Bloqueio. Ao bloquear um ataque que cause 4 pontos de dano o escudo perde 4 níveis de Saúde.

Magia

A manobra Magic Casting deve ser adicionada a qualquer manobra que seja usada como uma magia. Isso aumenta em muito o poder da manobra, ao custo de requerer mais energia para que ela possa ser usada.

Manobras Especiais

Foco

Magic Casting

Soma (Foco) ao dano da manobra, custo adicional (idem Super Move).

Assim, embora a manobra Fireball cause +2 de dano, a manobra Fireball (Magic Casting) causaria +2 + Foco de dano.

Rage

Força +1, Vigor +1

Velocidade +2 para todas as manobras de ataque, mas não pode bloquear ou usar qualquer manobra defensiva ativa ou manobras de Foco (exceto Super Moves).

Sempre dará preferência às manobras que causam mais dano e atacará sem parar, usando qualquer outra manobra apenas se for necessária para se aproximar do alvo.

Manobras com Armas

Armas Possíveis

Apêndice

Aventureiros

NOME

Time ou Equipe/Símbolo

Jogador: ?

Estilo: Nenhum

Conceito: Sacerdote

Crônica: ?	Raça: Anão	Assinatura: Fé Inabalável
Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 5; Carisma 3, Manipulação 1, Aparência 2; Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2		Manobras Especiais: Buffalo Punch (maça) (2), Chi Kun Healing (4), Weapon Defense (1) Combos: Nenhum Equipamento: cota de malha (vel -2, abs +3, mov -1), maça (vel +0, dano +3, mov +0), escudo grande (vel -1 em Bloqueios, Abs +2 em Bloqueios), símbolo sagrado (Foco +1 e Chi +2)
Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 0, Intimidação 3, Perspicácia 5, Manha 0, Lábria 0; Luta às Cegas 2, Condução 0, Liderança 3, Segurança 0, Furtividade 0, Sobrevivência 2; Arena 0, Erudição 3, Investigação 0, Medicina 0, Mistérios 2, Estilos 0		
Bônus: +2 dados em todos os testes envolvendo Segurança e Arena		
Antecedentes: Artefato 3 (símbolo sagrado), Raça (Anão) 2	Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 0, Foco 3 (4), Martelo/Maçã 3	
Renome: Glória 1.0, Honra 2.0 Divisão: -; Posto: 1	Chi 06 (08) Força de Vontade 08 Saúde 12	

Atributos 15; Habilidades 20; Antecedentes 5; Técnicas 8; Manobras 7; Chi e Força de Vontade: por raça
Pontos de Bônus: 15

Velocidade 3 (5 sem armadura), Absorção 8 (5 sem armadura, 12 com escudo)
Maça (*jab/strong/fierce*): Vel 5/3/2 (7/5/4 sem armadura), Dano 8/10/12, Mov 0/0/0
Bloqueio: Velocidade 7/6 com escudo (9/8 sem armadura), Absorção +2/+4 com escudo

- ... é um sacerdote da Luz Sagrada cuja fé o levou a se tornar um guardião errante.
- Baixa capacidade de movimentação. Quando luta, normalmente se mantém no mesmo lugar, defendendo sua posição até que todos os oponentes desistam de atacar.
- ... só pode usar seu poder de cura (representado pela manobra Chi Kun Healing) se estiver com seu símbolo sagrado mágico, um Artefato que aumenta seu Foco.
- ... tem a capacidade de enxergar os sentimentos das pessoas, sendo capaz de sentir com facilidade quando alguém está assustado ou mentindo (Perspicácia 5).

NOME		Time ou Equipe/Símbolo
Jogador: ? Crônica: ?	Estilo: Nenhum Raça: Elfo	Conceito: ? Assinatura: ?
Atributos: Força 3, Destreza 6, Vigor 3; Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 3; Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 3		Manobras Especiais: Fireball (5), Jump (1) Combos: Movimento para Arco (1) Equipamento: arco curto (vel +2, dano +1, mov +0, alcance 30m), armadura de couro (Vel -1, Abs +1)
Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 0, Intimidação 0, Perspicácia 2, Manha 0, Lábria 0; Luta às Cegas 2, Condução 0, Liderança 2, Segurança 0, Furtividade 2, Sobrevivência 4; Arena 0, Erudição 2, Investigação 0, Medicina 1, Mistérios 2, Estilos 0		
Antecedentes: Arena 2 (florestas), Raça (Elfo) 3	Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 3, Arco 3	
Renome: Glória 0.0, Honra 3.0 Divisão: -; Posto: 1	Chi 05 Força de Vontade 05 Saúde 10	

Atributos 15; Habilidades 20; Antecedentes 5; Técnicas 8; Manobras 7; Chi e Força de Vontade: por estilo; Pontos de Bônus: 15; Experiência 000

Velocidade 8 (9 sem armadura), Absorção 4 (3 sem armadura)
Arco: Vel 11, Dano 7, Mov 2
Fireball: Vel 7, Dano 8, Mov Nenhum

?		Time ou Equipe/Símbolo
Jogador: ? Crônica: ?	Estilo: Nenhum Raça: Humano	Conceito: Monge Fantasma Assinatura: ?
Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3; Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 1; Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 4		Manobras Especiais: Dragon Punch (espada) (5), Jump (1), Power Uppercut (espada) (1) Combos: - Equipamento: espada larga mágica (Vel +0, Dano +4, Mov +0), concede uso da manobra Psychokinetic Channeling (5) e Chi +1, couraça (Vel -3, Abs +5, Mov -2)
Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 1, Intimidação 3, Perspicácia 2, Manha 0, Lábria 0; Luta às Cegas 2, Condução 0, Liderança 0, Segurança 0, Furtividade 0, Sobrevivência 2; Arena 2, Erudição 1, Investigação 0, Medicina 0, Mistérios 2, Estilos 2		
Antecedentes: Artefato 5 (espada mágica)	Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 1, Esportes 2, Foco 1, Espada 4	
Renome: Glória 1.0, Honra 2.0 Divisão: -; Posto: 1	Chi 03 (04) Força de Vontade 06	

Saúde 12

Atributos 15; Habilidades 20; Antecedentes 5; Técnicas 8; Manobras 7; Chi e Força de Vontade: por estilo; Pontos de Bônus: 15; Experiência 000

Velocidade 8 (5 com armadura), Absorção 3 (8 com armadura)
Espada (jab/strong/fierce): Vel 7/5/4, Dano 10/12/14, Mov 0/0/0
Bloqueio: Vel 9, Absorção +1
Power Uppercut (espada): Vel 4, Dano 14, Mov Um
Dragon Punch (espada): Vel 5, Dano 17, Mov 0, 1 FdV

NOME

Time ou Equipe/Símbolo

Jogador: ?

Estilo: Nenhum

Conceito: Ladino

Crônica: ?

Raça: Halfling

Assinatura: ?

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

Habilidades: Prontidão 2, Interrogação 0, Intimidação 0, Perspicácia 0, Manha 3, Lábia 2; Luta às Cegas 3, Cavalgar 0, Liderança 0, Segurança 5, Furtividade 5, Sobrevivência 0; Arena 0, Erudição 0, Investigação 2, Medicina 0, Mistérios 2, Estilos 0

Manobras Especiais: Backflip (4), Jump (1), Kippup (1), Wall Spring (2)
Combos: ?

Antecedentes: Apoio 2 (guilda dos ladrões), Contatos 2, Raça 1 (Halfling)

Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0, Facas 3

Equipamento: armadura de couro (Vel -1, Abs +1, Mov +0), faca de combate (Vel +2, Dano +1, Mov +0), facas de arremesso (Vel +0, Dano +0, Mov +0)

Renome: Glória 2.0, Honra 1.0

Divisão: ?; **Posto:** 1

Chi 03

Força de Vontade 07

Saúde 08

Atributos 15; Habilidades 20; Antecedentes 5; Técnicas 8; Manobras 7; Chi e Força de Vontade: por estilo; Pontos de Bônus: 15; Experiência 000

Velocidade 8 (9 sem armadura), Absorção 3 (2 sem armadura)
Faca (jab/strong/fierce): Vel 10/8/7 (11/9/8 sem armadura), Dano 5/7/9, Mov 3/3/2
Faca arremessada: Vel 8 (9 sem armadura), Dano 5, Mov 3

NOME

Time ou Equipe/Símbolo

Jogador: ?

Estilo: ?

Conceito: ?

Crônica: ?

Escola: ?

Assinatura: ?

Atributos: Força 0, Destreza 0, Vigor 0; Carisma 0, Manipulação 0, Aparência 0; Percepção 0, Inteligência 0, Raciocínio 0

Habilidades: Prontidão 0, Interrogação 0, Intimidação 0, Perspicácia 0, Manha 0, Lábia 0; Luta às Cegas 0, Condução 0, Liderança 0, Segurança 0, Furtividade 0, Sobrevivência 0; Arena 0, Computador 0, Investigação 0, Medicina 0, Mistérios 0, Estilos 0

Manobras Especiais: ?
Combos: ?
Equipamento: ?

Antecedentes: ?

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

Renome: Glória 0.0, Honra 0.0

Divisão: ?; **Posto:** 0

Chi 00

Força de Vontade 00

Saúde 00

Atributos 15; Habilidades 20; Antecedentes 5; Técnicas 8; Manobras 7; Chi e Força de Vontade: por estilo; Pontos de Bônus: 15; Experiência 000

NOME

Time ou Equipe/Símbolo

Jogador: ?

Estilo: ?

Conceito: ?

Crônica: ?

Escola: ?

Assinatura: ?

Atributos: Força 0, Destreza 0, Vigor 0; Carisma 0, Manipulação 0, Aparência 0; Percepção 0, Inteligência 0, Raciocínio 0

Habilidades: Prontidão 0, Interrogação 0, Intimidação 0, Perspicácia 0, Manha 0, Lábia 0; Luta às Cegas 0, Condução 0, Liderança 0, Segurança 0, Furtividade 0, Sobrevivência 0; Arena 0, Computador 0, Investigação 0, Medicina 0, Mistérios 0, Estilos 0

Manobras Especiais: ?
Combos: ?
Equipamento: ?

Antecedentes: ?

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

Renome: Glória 0.0, Honra 0.0

Divisão: ?; **Posto:** 0

Chi 00

Força de Vontade 00

Saúde 00

Atributos 15; Habilidades 20; Antecedentes 5; Técnicas 8; Manobras 7; Chi e Força de Vontade: por estilo; Pontos de

Bônus: 15; Experiência 000

NOME		Time ou Equipe/Símbolo
Jogador: ? Crônica: ?	Estilo: ? Escola: ?	Conceito: ? Assinatura: ?
Atributos: Força 0, Destreza 0, Vigor 0; Carisma 0, Manipulação 0, Aparência 0; Percepção 0, Inteligência 0, Raciocínio 0		Manobras Especiais: ? Combos: ? Equipamento: ?
Habilidades: Prontidão 0, Interrogação 0, Intimidação 0, Perspicácia 0, Manha 0, Lábria 0; Luta às Cegas 0, Condução 0, Liderança 0, Segurança 0, Furtividade 0, Sobrevivência 0; Arena 0, Computador 0, Investigação 0, Medicina 0, Mistérios 0, Estilos 0		
Antecedentes: ?	Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 0, Foco 0	
Renome: Glória 0.0, Honra 0.0 Divisão: ?; Posto: 0	Chi 00 Força de Vontade 00 Saúde 00	
Atributos 15; Habilidades 20; Antecedentes 5; Técnicas 8; Manobras 7; Chi e Força de Vontade: por estilo; Pontos de Bônus: 15; Experiência 000		

NOME		Time ou Equipe/Símbolo
Jogador: ? Crônica: ?	Estilo: ? Escola: ?	Conceito: ? Assinatura: ?
Atributos: Força 0, Destreza 0, Vigor 0; Carisma 0, Manipulação 0, Aparência 0; Percepção 0, Inteligência 0, Raciocínio 0		Imagem
Habilidades: Prontidão 0, Interrogação 0, Intimidação 0, Perspicácia 0, Manha 0, Lábria 0; Luta às Cegas 0, Condução 0, Liderança 0, Segurança 0, Furtividade 0, Sobrevivência 0; Arena 0, Computador 0, Investigação 0, Medicina 0, Mistérios 0, Estilos 0		
Antecedentes: ?	Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 0, Foco 0	
Renome: Glória 0.0, Honra 0.0 Divisão: ?; Posto: 0 Situação Atual: 0 vit, 0 emp, 0 der, 0 KOs	Chi 00 Força de Vontade 00 Saúde 00	Manobras Especiais: ?
Atributos 15; Habilidades 20; Antecedentes 5; Técnicas 8; Manobras 7; Chi e Força de Vontade: por estilo; Pontos de Bônus: 15; Experiência 000		

NOME		Time ou Equipe/Símbolo
Jogador: ? Crônica: ?	Estilo: ? Escola: ?	Conceito: ? Assinatura: ?
Atributos: Força 0, Destreza 0, Vigor 0; Carisma 0, Manipulação 0, Aparência 0; Percepção 0, Inteligência 0, Raciocínio 0		Imagem
Habilidades: Prontidão 0, Interrogação 0, Intimidação 0, Perspicácia 0, Manha 0, Lábria 0; Luta às Cegas 0, Condução 0, Liderança 0, Segurança 0, Furtividade 0, Sobrevivência 0; Arena 0, Computador 0, Investigação 0, Medicina 0, Mistérios 0, Estilos 0		
Antecedentes: ?	Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 0, Foco 0	
Renome: Glória 0.0, Honra 0.0 Divisão: ?; Posto: 0 Situação Atual: 0 vit, 0 emp, 0 der, 0 KOs	Chi 00 Força de Vontade 00 Saúde 00	Manobras Especiais: ?
Atributos 15; Habilidades 20; Antecedentes 5; Técnicas 8; Manobras 7; Chi e Força de Vontade: por estilo; Pontos de Bônus: 15; Experiência 000		

NOME		Time ou Equipe/Símbolo
Jogador: ? Crônica: ?	Estilo: ? Escola: ?	Conceito: ? Assinatura: ?
Atributos: Força 0, Destreza 0, Vigor 0; Carisma 0, Manipulação 0, Aparência 0; Percepção 0, Inteligência 0, Raciocínio 0		Imagem
Habilidades: Prontidão 0, Interrogação 0, Intimidação 0, Perspicácia 0, Manha 0		

0, Lábia 0; Luta às Cegas 0, Condução 0, Liderança 0, Segurança 0, Furtividade 0, Sobrevivência 0; Arena 0, Computador 0, Investigação 0, Medicina 0, Mistérios 0, Estilos 0		
Antecedentes: ?	Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 0, Foco 0	Manobras Especiais: ?
Renome: Glória 0.0, Honra 0.0 Divisão: ?; Posto: 0 Situação Atual: 0 vit, 0 emp, 0 der, 0 KOs	Chi 00 Força de Vontade 00 Saúde 00	
Atributos 15; Habilidades 20; Antecedentes 5; Técnicas 8; Manobras 7; Chi e Força de Vontade: por estilo; Pontos de Bônus: 15; Experiência 000		

NOME		Time ou Equipe/Símbolo
Jogador: ? Crônica: ?	Estilo: ? Escola: ?	Conceito: ? Assinatura: ?
Atributos: Força 0, Destreza 0, Vigor 0; Carisma 0, Manipulação 0, Aparência 0; Percepção 0, Inteligência 0, Raciocínio 0		Imagem
Habilidades: Prontidão 0, Interrogação 0, Intimidação 0, Perspicácia 0, Manha 0, Lábia 0; Luta às Cegas 0, Condução 0, Liderança 0, Segurança 0, Furtividade 0, Sobrevivência 0; Arena 0, Computador 0, Investigação 0, Medicina 0, Mistérios 0, Estilos 0		
Antecedentes: ?	Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 0, Foco 0	Manobras Especiais: ?
Renome: Glória 0.0, Honra 0.0 Divisão: ?; Posto: 0 Situação Atual: 0 vit, 0 emp, 0 der, 0 KOs	Chi 00 Força de Vontade 00 Saúde 00	
Atributos 15; Habilidades 20; Antecedentes 5; Técnicas 8; Manobras 7; Chi e Força de Vontade: por estilo; Pontos de Bônus: 15; Experiência 000		

NOME		Time ou Equipe/Símbolo
Jogador: ? Crônica: ?	Estilo: ? Escola: ?	Conceito: ? Assinatura: ?
Atributos: Força 0, Destreza 0, Vigor 0; Carisma 0, Manipulação 0, Aparência 0; Percepção 0, Inteligência 0, Raciocínio 0		Imagem
Habilidades: Prontidão 0, Interrogação 0, Intimidação 0, Perspicácia 0, Manha 0, Lábia 0; Luta às Cegas 0, Condução 0, Liderança 0, Segurança 0, Furtividade 0, Sobrevivência 0; Arena 0, Computador 0, Investigação 0, Medicina 0, Mistérios 0, Estilos 0		
Antecedentes: ?	Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 0, Foco 0	Manobras Especiais: ?
Renome: Glória 0.0, Honra 0.0 Divisão: ?; Posto: 0 Situação Atual: 0 vit, 0 emp, 0 der, 0 KOs	Chi 00 Força de Vontade 00 Saúde 00	
Atributos 15; Habilidades 20; Antecedentes 5; Técnicas 8; Manobras 7; Chi e Força de Vontade: por estilo; Pontos de Bônus: 15; Experiência 000		

NOME		Time ou Equipe/Símbolo
Jogador: ? Crônica: ?	Estilo: ? Escola: ?	Conceito: ? Assinatura: ?
Atributos: Força 0, Destreza 0, Vigor 0; Carisma 0, Manipulação 0, Aparência 0; Percepção 0, Inteligência 0, Raciocínio 0		Imagem
Habilidades: Prontidão 0, Interrogação 0, Intimidação 0, Perspicácia 0, Manha 0, Lábia 0; Luta às Cegas 0, Condução 0, Liderança 0, Segurança 0, Furtividade 0, Sobrevivência 0; Arena 0, Computador 0, Investigação 0, Medicina 0, Mistérios 0, Estilos 0		
Antecedentes: ?	Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 0, Foco 0	Manobras Especiais: ?
Renome: Glória 0.0, Honra 0.0 Divisão: ?; Posto: 0 Situação Atual: 0 vit, 0 emp, 0 der, 0 KOs	Chi 00 Força de Vontade 00 Saúde 00	

Idade: 00 anos; Aniversário: 00/?; Altura/Peso: 000cm/00kg; Tipo Sangüíneo: ABO
Local de Nascimento: ?; Local de Treinamento: ?

NOME		Time ou Equipe/Símbolo
Jogador: NPC Crônica: ?	Estilo: ? Raça: Humano	Conceito: ? Assinatura: ?
Atributos: Força 5, Destreza 6, Vigor 4; Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 5; Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5		Imagem
Habilidades: Prontidão 0, Interrogação 0, Intimidação 0, Perspicácia 0, Manha 0, Lábria 0; Luta às Cegas 0, Condução 0, Liderança 0, Segurança 0, Furtividade 0, Sobrevivência 0; Arena 0, Computador 0, Investigação 0, Medicina 0, Mistérios 0, Estilos 0		
Antecedentes: Artefato 4, Recursos 2	Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 4, Lança 6	Manobras Especiais: Head Butt, Hundred Hand Slap (lança, Dizzy), Foot Sweep, Foot Sweep (lança), Missile Reflection (lança), Jump, Shockwave (lança), Spinning Clothesline (lança), Spinning Foot Sweep (lança), Turbo Spinning Clothesline (lança), Rekka Ken (lança) Combos: Bloqueio para Foot Sweep (lança) para Jumping Fierce (lança)
Renome: Glória 9.0, Honra 7.0 Equipamento: lança mágica (vel +2, dano +3, mov +1, Chi 3, manobra especial: Fireball)	Chi 08 Força de Vontade 09 Saúde 20	
Atributos 15; Habilidades 20; Antecedentes 5; Técnicas 8; Manobras 7; Chi e Força de Vontade: por estilo; Pontos de Bônus: 15; Experiência 000		

Apêndice: o Livro dos Monstros

KOBOLD, COMBATENTE		?
Jogador: NPC Crônica: --	Estilo: Nenhum Raça: Kobold (criatura humanóide)	Conceito: -- Assinatura: --
Atributos: Força 1, Destreza 3, Vigor 2; Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 1; Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 1		Imagem
Habilidades: Prontidão 2, Segurança 1, Sobrevivência 1		
Antecedentes: --		
Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 1, Foco 0, Espada 1, Arco ou Arremesso 1		
Combate: Velocidade básica 4; espada curta (jab/strong/fierce): vel 7/5/4, dano 3/5/7, mov 1/1/0; arco curto: vel 6, dano 3, mov 1, alc. 45m		
Equipamento: espada curta (vel +1, dano +2, mov +0) e, às vezes, uma armadura de couro (vel -1, abs +1, mov +0)		
Manobras Especiais: Nenhuma Combos: Nenhum Chi 01, Força de Vontade 02 Saúde 04		

ORC, COMBATENTE		?
Jogador: NPC Crônica: --	Estilo: Nenhum Raça: Orc (criatura humanóide)	Conceito: -- Assinatura: --
Atributos: Força 4, Destreza 2, Vigor 2; Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 2; Percepção 1, Inteligência 2, Raciocínio 1		Imagem
Habilidades: Prontidão 2, Interrogação 1, Intimidação 2, Sobrevivência 2		
Antecedentes: --		
Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 0, Esportes 1, Foco 0, Espada 2, Arco ou Arremesso 1		
Combate: Velocidade básica 3; cimitarra (jab/strong/fierce): vel 6/4/3, dano 7/9/11, mov 1/1/0; arco curto: vel 5, dano 5, mov 1, alc. 30m		
Equipamento: cimitarra (vel +1, dano +2, mov +0) e, às vezes, uma armadura de couro (vel -1, abs +1, mov +0)		
Manobras Especiais: Nenhuma Combos: Nenhum Chi 02, Força de Vontade 03		

CRIATURA ?		
Jogador: NPC Crônica: ?	Estilo: ? Raça: Humano	Conceito: ? Assinatura: ?
Atributos: Força 5, Destreza 6, Vigor 4; Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 5; Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5 Habilidades: ? Antecedentes: ? Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 0, Foco 0 Manobras Especiais: ? Combos: ? Chi 00, Força de Vontade 00 Saúde 00		Imagem

CRIATURA ?		
Jogador: NPC Crônica: ?	Estilo: ? Raça: Humano	Conceito: ? Assinatura: ?
Atributos: Força 5, Destreza 6, Vigor 4; Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 5; Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5 Habilidades: ? Antecedentes: ? Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 0, Foco 0 Manobras Especiais: ? Combos: ? Chi 00, Força de Vontade 00 Saúde 00		Imagem

CRIATURA ?		
Jogador: NPC Crônica: ?	Estilo: ? Raça: Humano	Conceito: ? Assinatura: ?
Atributos: Força 5, Destreza 6, Vigor 4; Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 5; Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5 Habilidades: ? Antecedentes: ? Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 0, Foco 0 Manobras Especiais: ? Combos: ? Chi 00, Força de Vontade 00 Saúde 00		Imagem

DRAGÃO, JOVEM ?		
Jogador: NPC Crônica: --	Estilo: Nenhum Raça: Dragão	Conceito: Matador de Aventureiros Assinatura: --
Atributos: Força 10, Destreza 2, Vigor 3 (Abs 11); Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 4; Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2 Habilidades: ? Antecedentes: ? Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 0, Apresamento 2, Esportes 3, Foco 5 Combate: Velocidade básica 4, Armadura Natural 8; Dragon's Breath: vel 2, dano 15, mov Nenhum. Manobras Especiais: Dragon's Breath (Yoga Flame), Tail Sweep (Foot Sweep) Combos: ? Chi 08, Força de Vontade 07 Saúde 18		Imagem

Dragon's Breath: essa manobra é similar à Yoga Flame, mas dragões podem usar essa manobra substituindo a Inteligência pelo Vigor no cálculo do dano. O custo em Chi é normal, mas a cada turno em que o dragão não soprar ele recupera 1 Chi gasto nessa manobra! Assim, se o dragão usar seu sopro em um determinado turno e outra vez no seguinte (gastando 4 pontos de Chi) e no terceiro turno não soprar novamente, ao fim do terceiro turno ele vai recuperar 1 ponto de Chi. O processo continua até ele recuperar os 4 pontos de Chi gastos na manobra.

Dragões não podem recuperar dessa maneira Chi gasto em outras manobras especiais.

O MONGE FANTASMA

Jogador: Crônica: Abyss Odyssey	Estilo: Kabbadi Escola: ?	Conceito: Monge Assinatura: Desaparece nas sombras
--	--	---

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4; Carisma 1, Manipulação 4, Aparência 1; Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 3	Imagem
--	---------------

Habilidades: Prontidão 0, Interrogação 0, Intimidação 0, Perspicácia 0, Manha 0, Lábria 0; Luta às Cegas 0, Condução 0, Liderança 0, Segurança 0, Furtividade 0, Sobrevivência 0; Arena 0, Computador 0, Investigação 0, Medicina 0, Mistérios 0, Estilos 0	Manobras Especiais: ?
--	------------------------------

Antecedentes: Sensei 5	Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 2, Espada 3	Manobras Especiais: ?
-------------------------------	---	------------------------------

Renome: Glória 0.0, Honra 3.0	Chi 05 Força de Vontade 02 Saúde 10	Manobras Especiais: ?
--------------------------------------	--	------------------------------

Divisão: Duelista; Posto: 1	Chi 05 Força de Vontade 02 Saúde 10	Manobras Especiais: ?
---	--	------------------------------

Situação Atual: 0 vit, 0 emp, 0 der, 0 KOs	Chi 05 Força de Vontade 02 Saúde 10	Manobras Especiais: ?
---	--	------------------------------

Idade: 00 anos; **Aniversário:** 00/?; **Altura/Peso:** 000cm/00kg; **Tipo Sangüíneo:** ABO

Local de Nascimento: ?; **Local de Treinamento:** ?