

CAPÍTULO 1:

ESTILOS DE LUTA

“Eu ensinei a vocês os segredos do Karatê Shotokan, e vocês se tornaram verdadeiros guerreiros. Vocês agora carregam consigo a arte viva do Karatê Shotokan, pois todas as artes marciais são artes vivas. Elas crescem e mudam, se adaptando às necessidades de cada nova geração, Sensei e discípulos. Como acontece com todas as coisas vivas, algumas gerações podem ser mais fortes ou mais fracas que seus ancestrais. Vocês devem garantir que a antiga arte do Shotokan nunca enfraqueça.

Para que nosso estilo continue, um dia vocês, como eu, deverão compartilhar seus segredos com alguém. Primeiro, porém, devem provar serem dignos de carregar meu nome e o estilo Shotokan. Saiam pelo mundo, testem seu conhecimento com sangue. Se sobreviverem o bastante, para que suas barbas fiquem brancas com a idade, terão a prova de que seu Karatê Shotokan é forte. Então serão dignos de ensinar a arte.

Mas se caírem pelo caminho, não tragam desonra ao meu nome ensinando uma versão fraca da arte. É melhor que o estilo do Karatê Shotokan morra a tornar-se uma árvore que parece imponente por sua idade, mas é apodrecida e frágil por dentro.”

- Gouken, falando aos seus estudantes Ken e Ryu

Nada define mais um artista marcial do que seu estilo. O estilo de um artista marcial determina como ele luta e qual conhecimento marcial ele adquiriu. Seus pontos fortes e seus pontos fracos. Um pouco de sua personalidade e seu modo de vida. Tudo isto caracteriza o seu estilo.

Alguns lutadores tentam treinar vários estilos ao mesmo tempo, mas eles raramente chegam ao nível de serem mestres de um estilo. Os grandes mestres descobriram que somente se dedicando a um único estilo é possível aprender os seus poderes e movimentos especiais. Lutadores que mudam de estilo a todo o momento jamais vão conquistar os incríveis poderes que permitem aos grandes mestres a manutenção de seus postos.

Neste capítulo você encontrará a descrição de diversos estilos que o auxiliarão na criação de seu personagem. Os estilos listados pertencem a todo o universo Street Fighter, portanto encontrar-se-á estilos de King of Fighter, Mortal Kombat, Tekken e outros do gênero. Cada estilo possui uma curta descrição de sua história e personalidade, onde ficam as melhores escolas, seus membros, seu Chi e Força de Vontade Inicial, alguns exemplos de conceitos dos praticantes, seu mote e as suas manobras. Este capítulo contém também regras disponíveis para jogadores que queiram fundir estilos, queiram criar seus próprio estilos ou que usem estilos.

ABIR

Abir é a arte marcial israelita mais antiga, com raízes históricas que remontam ao patriarca bíblico Abraão (século XVIII a.C.) que fora transmitida por ele à seu filho Isaque, e este a Jacó, e este aos seus 12 filhos, e essa arte continuou sendo transmitida e desenvolvida de geração a geração entre o povo hebreu, sendo utilizada como método de combate pelas doze tribos israelitas nos tempos bíblicos, tendo seus movimentos baseados no alfabeto hebraico, Cabala, danças, histórias, símbolos e figuras de animais e armas, únicas do povo judeu. Essa arte marcial está ligada intimamente ao pentateuco bíblico e a cultura hebraica, sendo inseparável deles. Atualmente essa arte marcial é pouco conhecida mesmo dentro de Israel, sendo que poucos praticantes ainda conservam essa tradição marcial milenar. Se os relatos forem corretos essa arte possui mais de 3900 anos de existência.

Os poucos mestres dessa arte afirmam que a arte *Abir* é citada em diversos trechos bíblicos, como por exemplo na entrada do povo hebreu na terra de Canaã. Essa arte marcial foi utilizada pelos hebreus no Egito faraônico, e para se defenderem das invasões babilônicas e romanas nas épocas do primeiro e segundo templos, e que se propagou na antiguidade pela Pérsia e Arábia durante as diásporas do povo judeu. Os trajes típicos da arte mantêm a tradição milenar dos trajes do povo hebreu da época bíblica, e as orações bíblicas judaicas servem como preparação espiritual para os combatentes.

Muitas das técnicas do Abir (torções, chutes, projeções, combate com espadas, etc.) mostram semelhanças com técnicas de artes marciais como Kung Fu, Aikidô e Karatê, mas a movimentação é tipicamente judaica, mostrando suas raízes nas antigas danças festivas do povo hebreu.

Os ensinamentos do Abir são divididos em dois níveis. No primeiro nível, o aluno aprende os 27 movimentos básicos, com base nas 27 letras do alfabeto hebraico (22 letras + 5 letras finais). Cada letra incorpora sete categorias para realizá-la: iniciativa, resposta, estrangulamento, derrubadas, travas, arremessos e combinação. No primeiro nível estudam-se ao todo 365 técnicas e movimentos. No segundo nível aprendem-se mais 248 tipos de golpes, que juntos somam 613 golpes, equivalentes aos 613 mandamentos do judaísmo. Um mestre de Abir consegue “escrever” a bíblia em seus golpes usando as combinações correspondentes para vencer seus oponentes.

A arte também contém usos terapêuticos de ervas, azeites e extratos de plantas típicas de Israel, e usa como motivação pessoal o cultivo do lado bom da vida. Diferindo-se de outras artes marciais que se baseiam no impacto e na força física para derrubar o oponente, o Abir baseia suas técnicas “na força da crença em um Deus único” para derrubar seus oponentes.

Escolas: Pouquíssimos mestres podem ser encontrados, normalmente o estilo é passado de pai para filho entre as famílias judaicas. É unânime que todas as escolas de Abir são encontradas apenas em Israel.

Membros: Para ser um praticante de Abir, é necessário ser judeu, esse é um fato. A maioria dos membros tendem a ser leves e de mais força interior do que de músculos. O estilo é predominantemente masculino, até hoje não foram vistas mulheres praticantes dessa arte.

Conceitos: rabino, guerreiro sagrado, estudante

Chi inicial: 3

Força de vontade inicial: 4

Mote: “ (...) tu vens a mim com espada, e com lança, e com escudo; eu porém venho a ti em nome do Senhor dos Exércitos, o Deus dos exércitos de Israel (...)” – 1 Samuel 17.45

- SOCOS

Alpha Strike (1)
Double- Hit Punch (1)
Double Punch (2)
Lung Punch (2)
Monkey Grab Punch (1)
Perfect Slap (5)
Reverse Punch (2)

- CHUTE

Crossed Chop (1)
Double Crossed Chop (4)
Flying Knee Thrust (1)
Foot Sweep (1)
Rhino Horn (4)
Tendon Smash (4)
Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

Aggressive Block (3)
Barrier Kick (3)
Counter Attack (1)
Counterpressure (4)
Deflecting Grab (2)
Deflecting Grab Kick (1)
Deflecting Kick (1)
Deflecting Punch (1)
Disarm (2)
Improved Aggressive Block (3)
Improved Deflecting Punch (4)
Maka Wara (3)
Reversal Aerial Throw (2)
Reversal Ducking Throw (2)
Reversal Throw (3)
Supreme Block (5)
Weapon Block (3)
Weapon Guard (1)
Wooden Dummy (2)

- APRESAMENTO

Arm Breaker (3)
Arm Lock (3)
Back Roll Throw (1)
Cloud Tosser (2)
Disengage (2)
Dislocate Leg (2)
Dislocate Limb (2)

Feet Hold Press (3)
Grappling Defense (2)
Improved Pin (2)
Leg Breaker (3)
Leg Lock (4)
Lion Killer (4)
Lockley Lock (5)
Neck Crush (3)
Pin (2)
Power Flip (2)
Shinkuu Nage (3)
Sleeper (3)
Vital Crush (3)

- ESPORTES

Breakfall (1)
Dancing Punches (1)
Displacement (1)
Esquives (1)
Hozanto (3)

- TOCO

Bone Strike (4)
Celestial Hit (3)
Chi Kug Healing (3)
Improved Chi Kung Healing (4)
Toughskin (2)
Zen no Mind (3)

AIKIDÔ

Embora frequentemente ensinado puramente como um esporte, o Aikidô também é uma disciplina filosófica e uma arte de luta. É um estilo passivo formado na filosofia Zen e de autodefesa. Se empurrou, um praticante de Aikidô usa o empurrão e mistura com o movimento oposto dele em direção do poder, o deixando desequilibrado e indefeso. Aikidô é um fluido, arte gentil; a meta final não é a derrota de oponentes, mas o esclarecimento do próprio espírito do praticante.

Aikidô enfatiza as articulações fechando e lançando o cultivo do Chi em lugar de pontapés. A maioria de seus movimentos é circular e relaxada, ao invés dos ângulos duros e músculos tensos de outros estilos agressivos.

Escolas: São achadas escolas de Aikidô no mundo inteiro, mas o Japão e os EUA têm a maior parte delas. As comunidades de Aikidô são sempre notáveis, encorajadoras, com muitos clubes e suas próprias revistas. Estudantes novos sempre são bem-vindos.

Membros: Qualquer pessoa pode ser um praticante. Aikidô é um esporte popular e podem ser achados cursos para autodefesa de comunidade, como também escolas de Aikidô formais. O estudo em uma escola formal normalmente é exigido para se tornar um faixa preta. No entanto quando você atinge a faixa preta, você é considerado ainda um novato, pois o estudo de Aikido é visto como um cultivo vitalício do espírito.

Conceitos: Filósofos, místicos, atletas, estudantes

Chi inicial:3

Força de vontade inicial:4

Mote: "Fluxos de água levam de qualquer forma o curso, contudo sempre é consistente com sua própria natureza. Seja sensível ao fluxo e movimento de seu corpo e você alcançará perspicácia em sua própria natureza fundamental."

- SOCOS

Atemi Nerve Strike (5)
Blood Flow Atemi (4)
Dim Mak (3)
Double Punch (2)
Eagle Claw Strike (3)
Fingertip Attack (3)
Lung Punch (1)
Pain Atemi (4)
Perfect Dim Mak (4)
Perfect Slap (5)
Projecting Punch (2)
Rekka Ken (5)
Seal Dim Mak (5)

- CHUTE

Foot Sweep (1)
Slide Kick (2)
Spinning Foot Sweep (1)

- BLOQUEIO

Aggressive Block (3)
Counter Attack (1)
Counterpressure (4)
Deflecting Grab (2)
Deflecting Kick (1)
Deflecting Punch (1)
Disarm (2)
Energy Reflection (3)
Improved Deflecting Punch (4)
Improved San He (4)
Iron Dummy (3)

Maka Wara (3)
Perfect San He (4)
Reversal Aerial Throw (2)
Reversal Ducking Throw (2)
Reversal Throw (3)
San He (2)
Steel Head (1)
Supreme Block (4)
Weapon Block (3)
Weapon Guard (1)
Wolf Tackle (3)
Wooden Dummy (2)

- APRESAMENTO

Air Throw (2)
Back Roll Throw (1)
Disengage (1)
Grappling Defense (2)
Improved Pin (2)
Neck Crush (4)
Pin (2)
Power Flip (3)
Shinkuu Nage (3)
Vital Crush (3)

- ESPORTES

Breakfall (1)
Displacement (1)
Druken Monkey Roll (2)
Esquives (1)
Hozanto (3)

- FOCC

Absorb Chi (3)
Advanced Dim Mak (1)
Ashura Senku (4)
Balance (4)
Celestial Hit (4)
Chi Breaker (4)
Chi Kung Healing (3)
Chi Mirror (4)
Chi Push (5)
Clear Mind [Mushin] (4)
Criminal Upper (4)
Energy Absorption (4)
Energy Fist (3)
Flying Energy Fist (3)
Ghost Form (5)
Improved Chi Kung Healing (4)
Improved Chi Push (4)
Improved Energy Fist (4)
Improved Regeneration (3)
Leech (3)
Mind Reading (3)
Paralyze Dim Mak (2)
Preemptive Strike (1)
Psychokinetic Channeling (4)
Regeneration (1)
Soul Destroyer [Reikiru] (4)
Stunning Shout (3)
Telepathy (2)
Toughskin (2)
Zen no Mind (3)

ANKOKU SHINKUU-KEN KARATE

A arte marcial da escuridão. Dizem que a única forma de aprender este estilo é fazendo um pacto com uma entidade antiga para desvendar seus segredos. É uma arte marcial brutal e muito misteriosa. Dizem que é praticada unicamente em segredo e apenas pelos mais fortes e desalmados lutadores, uma vez que de tão brutal que são seus ensinamentos e treinamentos, poucos sobrevivem e é quase impossível manter-se completamente puro enquanto pratica essa arte. O resultado final é sempre o mesmo: os alunos são forçados em armas de destruição implacáveis ou o aluno não sobrevive.

O estilo de Karatê Ankoku Shinkuu-Ken, abreviado muitas vezes para Ankoku Karatê, conta com movimentos extremamente fortes e poderosos, usando o máximo possível da força bruta para destruir seu oponente, com golpes únicos, porém existe dentro dele também uma forma chamada de Shinkuu-Ken que ensina o domínio das técnicas de projeção de energia (Foco). O nome completo do estilo traduzido a grosso modo significa algo como "Punho Vazio da Escuridão".

O gigantesco e poderoso Grant (de Garou Mark of the Wolves), é o único mestre conhecido deste estilo até o presente momento, seu parceiro e chefe do crime em Second Southtown – Kain, aprendeu com ele a arte, porém se aprofundou na forma Shinkuu-Ken.

Escolas: Pelo mistério que cerca esse estilo e pela dificuldade que se tem de aprendê-lo, é certo que as escolas são bem escondidas e a arte é praticada em locais secretos. Apenas lutadores que decidam pesquisar bastante poderão achar um local onde possam fazer o pacto com a entidade (geralmente através de um mestre) e passar a praticar o Karatê da Escuridão.

Membros: Qualquer um que tenha força de vontade para sobreviver aos treinamentos e para permanecer.

Conceitos: Lutador ambicioso, criminoso, guerreiro desalmado

Força de Vontade Inicial: 4

Chi Inicial: 3

Note: "Justiça é uma palavra utilizada apenas pelos fracos! Aqueles que não podem ganhar tem uma opção: a morte." – Grant, Garou Mark of the Wolves

- SOCOS

Axe Hand (2)
Break Bone Punch (4)
Buffalo Punch (1)
Double Dragon Punch (4)
Dragon Punch (4)
Dragon's Dive (4)
Flaming Buffalo Punch (3)
Flaming Dragon Punch (4)
Forbidden Dragon Punch (5)
Hammer Punch (2)
Head Butt (1)
Hearth Punch (2)
Justice Fist [Dark Vacuum Fist] (3)
Knife Hand Chope (3)
Knife Hand Strike (3)
Overhead Punch (2)
Shockwave (4)
Wicked Punch (2)

- CHUTE

Ax Kick (3)
Backflip Kick (2)
Cartwheel Kick [Vertical Spin Kick] (2)
Dive Kick (3)
Eartquake (3)
Flying Thrust Kick (4)
Foot Sweep (1)
Forward Backflip Kick (1)
Kujin Kyaku (3)
Slash Kick (3)
Soaring Dragon [Schwarze Lance] (4)
Spinning Foot Sweep (1)

- BLOQUEIO

Aggressive Block (2)
Counter Attack (2)
Energy Reflection (3)
Improved Aggressive Block (3)

Improved San He (4)
Maka Wara (3)
San He (3)

- APRESAMENTO

Ankle Slam (3)
Back Breaker (2)
Back Roll Throw (1)
Face Slam (2)
Neck Choke (1)
Shoulder Slam (2)
Shoulder Throw (4)

- ESPORTES

Body Check (4)
Dashing Shoulder Crash (3)

- FOCO

Ashura Senku (3)
Bone Strike (4)
Concentrated Fireball (4)
Energy Fist (3)
Fireball (3)
Flying Energy Fist (3)
Flying Fireball (2)
Ground Fireball (3)
Improved Energy Fist (3)
Improved Fireball (3)
Improved Ground Fireball (4)
Inferno Strike (5)
Power Geyser (4)
Psychokinetic Channeling (4)
Rising Fireball (2)
Shinkuu Hadouken (3)
Shrouded Moon (3)
Stunning Scream (3)
Stunning Shout (2)
Triple Fireball (4)

ARNIS - ESCRIMA - KALI

Estes são três estilos de luta com bastão intimamente relacionados. Embora eles concedam algum treinamento com facas e treinamento de combate desarmado básico, eles se baseiam primariamente em um par de bastões de 30 polegadas. As formas primárias destes estilos são muton (dois bastões), solo baston (um bastão), e espalda y daga (um bastão e uma faca).

Praticantes de Kali usam facas mais que praticantes de Arnis ou Escrima, embora existam dúzias, talvez centenas de sub-estilos dentro destes três. Um praticante é conhecido como estocador ou bastonero.

As estatísticas destes estilos também podem ser usadas para Jojutsu, a arte Japonesa de luta com o jo, ou bastão curto.

Escolas: Estes estilos geralmente podem ser encontrados em grandes cidades, embora sejam mais comuns nas Filipinas.

Membros: Embora parecidos em o seu modo de lutar, os membros destes estilos podem variar bastante de um estilo para o outro.

Conceitos: varia

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Mote: "Dois bastões – duas formas de ataque. Você pode se esquivar de um, mas não de ambos."

- SOCOS

Head Butt (1)

- CHUTE

Foot Sweep (1)

Double-Hit Kick (1)

Slide Kick (2)

- BLOQUEIO

- APRESAMENTO

- ESPORTES

Air Smash (1)

Flying Body Spear (3)

- FOCO

- ARMAS BRANCAS

Buffalo Strike (1)

Double- Hit Strike (1)

Double Upperslash (1)

Ducking Slash (1)

Flying Strike (2)

Improved Deflecting Strike (4)

Knuckle Breaker (3)

Lightning Strike (3)

Nerve Cluster Attack (2)

Reverse Strike (2)

Spin Slash (3)

Spinning Weapon (4)

Staff Sweep (2)

Strikes Rain (4)

Vertical Spin Slash (4)

Yin-Yang Strike (3)

BAJI QUAN

Ba Ji Quan (八極拳) é uma arte marcial chinesa, famosa por sua explosividade em combate à curta distância e suas cotoveladas e golpes com outras extremidades. Seu nome completo é Kai Men Baji Quan (开门八极拳), ou Punho que abre às 8 extremidades do Portão. A origem do estilo data de muitos séculos atrás e atribui-se o local de origem a província de Hebei, no norte da China, mas é também bastante conhecido em outros lugares, especialmente Taiwan.

O Ba Ji Quan tornou-se mais conhecido, principalmente devido a Li Shu Wen (1864-1934), um praticante da província de Shandong que por sua habilidade com a lança ganhou o apelido de "Li, Deus da lança". Sua citação mais famosa sobre lutas era, "Eu não sei o que é atingir um homem duas vezes". Talvez um exagero, mas fala pela força de impacto que o treinamento de Ba Ji Quan desenvolve.

O estilo é chamado de "estilo do guarda costas", pois entre os alunos mais famosos de Li Shu Wen estão Hou Dian Ge (guarda-costas de Pu Yi, o último imperador da China), Li Chen Wu (guarda-costas de Mao Zedong), e Liu Yun Chiao (agente secreto dos nacionalistas do Kuomintang e instrutor dos guarda-costas de Chiang Kai Shek).

Baji Quan é uma forma de combate à curta distância contendo estocadas curtas e contundentes, entradas vigorosas, golpes com ombro, cotoveladas, controle de quadril etc. Os chutes nesse estilo são especificamente baixos e limitados de acordo com o nível da cintura, e não vão acima da cintura. O estilo também é conhecido por suas técnicas de cotovelo; talvez a técnica mais conhecida ou a postura de Ba Ji Quan é mabu Dingzhou (马步顶肘; mǎbùdǐngzhǒu, posição do cavalo golpe com o cotovelo horizontal). No entanto, há também muitas técnicas de punho em formas Ba Ji Quan, que vão desde socos em linha reta, para balancear ataques de punho como "chicotear" ou golpes de punho de martelo, contém também muitas técnicas de mãos abertas, tais como ataques de palma e empurrões. Tal como acontece com todos os outros estilos de artes marciais chinesas; arremessos também existem e estão escondidos nas posturas e movimentos em posições dentro de formas.

Como um estilo completo, Ba Ji Quan, como muitos outros estilos tradicionais de artes marciais chinesas, também inclui o treinamento e prática de armas. A prática de armas dentro da arte varia de dao (刀; dāo, sabre / facão) para jian (劍; Jian, espada / espada reta). Mas a arma que é mais conhecida e sublinhada no Bajiquan, é o qiang (枪; qiāng, lança).

O que distingue Ba Ji Quan de outros estilos de artes marciais chinesas é a ênfase clara da força abrupta ou explosiva e de geração de energia na maioria dos seus movimentos, em oposição aos movimentos fluidos e "suavidade" que são frequentemente associados com a imagem popular de artes marciais chinesas.

Escolas: As melhores escolas de Ba Ji Quan ainda estão na China, onde o estilo é passado por gerações, entre mestres antigos, que dizem descender dos primeiros praticantes dessa arte. Porém, o estilo pode ser encontrado ao redor do mundo em outros países, em versões mais simples.

Membros: Qualquer um que demonstre força de vontade e resistência pode aprender essa arte marcial, já que ela é desenvolvida através de um rigoroso, e muita das vezes torturante, treinamento.

Conceitos: filósofo, estudante, guarda-costa

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Mote: "Ataque com força o suficiente, para que ataque apenas uma vez."

- SOCO

Break Bone Punch (5)
Central Line Fists (2)
Central Line Strike (4)
Double Elbow (1)
Double- Hit Punch (1)
Double Punch (2)
Ducking Fierce (1)
Elbow and Fist (2)
Elbow and Knee [Punch and Kick] (4)
Elbow Smash (1)
Fist Sweep (2)
Heart Punch (2)
Hyper Uppercut (3)
Improved One Inch Punch (4)
Kobokushi (5)
Lung Punch (2)
Lunging Punch (2)
One Inch Punch (3)
Palm of Buddah (5)
Phoenix Smasher [Mabu Dingzhou] (4)
Projecting Punch (2)
Rekka Ken (4)
Short Swing Blow (5)
Spinning Back Fist (1)
Spring Punch (4)
Tameshiwari (4)
Wicked Punch (2)

- CHUTE

Double Air Kick (3)
Flying Knee Thrust (1)
Flying Thrust Kick (4)
La Coup de Pied Bas (1)
Power Kick (4)
Standing Sweep (1)
Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

Aggressive Block (2)
Barrier Kick (3)
Counter Attack (2)
Improved Aggressive Block (3)
Improved San He (4)
San He (2)

- APRESAMENTO

Arm Breaker (4)
Leg Breaker (4)
Power Flip (2)
Shinkuu Nage (3)
Shoulder Attack (2)
Vital Crush (3)

- ESPORTES

Dashing Elbow (3)
Drunken Monkey Roll (1)
Hozanto (3)
Eight Trigrams Stance (4)
Esquives (2)
Walking the Circle (3)

- TOCO

Ashura Senku (4)
Bone Strike (4)
Celestial Hit (4)
Chi Breaker (5)
Chi Kung Healing (4)
Soul Destroyer (4)
Toughskin (3)

BARAQAH

Baraqah é uma arte marcial rara e muito pouco conhecida, com suas origens na África do Norte. Viajou o globo, principalmente ao redor do Oriente Médio, seguindo o caminho até a civilização islâmica. Seus seguidores, sendo raros, podem ser achados em qualquer lugar do Islã, onde deixou sua marca.

Mestres de Baraqah não reivindicam estar ensinando o estilo ao lutador: as manobras de Baraqah são consideradas características da ciência sagrada islâmica, projetadas para cultivar a graça do Céu e o aperfeiçoar da saúde física. Porém, apesar de tais propósitos, estas técnicas são bastante úteis quando seu uso for para a autodefesa.

Baraqah quando treinado, o que se executa são técnicas lentas com muita graça, mas quando aplicado em combate é empregado com uma velocidade de estontear. A maioria das técnicas do Baraqah visam o combate, embora alguns golpes são de outro alcance; principalmente baixos chutes para articular e socos para pressionar pontos e lugares sensíveis.

Baraqah raramente é visto, até mesmo no mundo islâmico: seus mestres e estudantes praticam a sua arte atrás de portas fechadas, separando-o do secular e do mundano. Quando usado como uma arte de combate em público, é transformado em algo mais claro e utilitário, com o mínimo de técnicas usadas.

Escolas: A maioria dos Mestres de Baraqah é de Sufis – místicos muçulmanos que cultivam uma comunhão mais profunda. Treinando tradicionalmente o Baraqah é incluso o estudo de escrituras islâmicas, caligrafia, e outras artes sagradas, como também horas de oração e meditação. Corredores de escolas de Baraqah são segregados por gênero, com os homens e mulheres ensinados separadamente.

Baraqah raramente é ensinado fora do mundo islâmico. As melhores escolas podem ser achadas na Pérsia e Ásia secundária, embora rumaram para se estabelecer na Espanha.

Membros: Quase todos praticantes de Baraqah são os muçulmanos, são da África, Malásia, ou do Oriente Médio. Só os espiritualmente dotados são permitidos a avançar aos níveis mais altos do estilo.

Conceitos: Sufis, místicos, dervishes, peregrinos

Chi inicial: 4

Força de vontade inicial: 3

Note: "Você tem que aprender a humildade. Baraqah não vem de nós, mas do Céu. Só dominando nosso próprio conceito e sensação dele pode o Baraqah fluir por nós"

- SOCO

Ear Pop (2)
Hundred Hand Slap (5)
Mirage Rising Uppercut (5)
Mirage Strike (5)
Mirage Twin Strike (3)
Mirage Upper Strike (2)
Monkey Grab Punch (1)
Rising Uppercut (4)
Spinning Back Fist (1)
Spinning Knuckle (3)

- CHUTE

Foot Sweep (1)
Slide Kick (2)
Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

Counterpressure (4)
Deflecting Grab Kick (1)
Deflecting Punch (1)
Energy Reflection (3)
Maka Wara (3)
Perfect San He (5)
San He (3)

- APRESAMENTO

Arm Breaker (3)
Back Roll Throw (1)
Dislocate Leg (2)
Dislocate Limb (2)
Grappling Defense (3)
Improved Pin (2)
Leg Breaker (3)

Pin (3)
Power Flip (2)
Sleeper (3)

- ESPORTES

Breakfall (1)

- FOCO

Absorb Chi (3)
Ashura Senku (4)
Balance (3)
Chi Breaker (5)
Chi Mirror (4)
Chi Push (5)
Criminal Upper (4)
Diving Chi Blow (3)
Energy Absorption (4)
Energy Fist (2)
Fireball (3)
Flying Energy Fist (2)
Flying Fireball (3)
Ghost Form (5)
Hundred Energy Blast (4)
Improved Energy Fist (3)
Improved Fireball (5)
Improved Regeneration (3)
Levitation (3)
Mirage Power (5)
Mind Reading (3)
Psycho Shield (2)
Psychokinetic Channeling (4)
Regeneration (1)
Soul Destroyer [Reikiru] (5)
Telepathy (2)
Zen no Mind (3)
Zero Technique (5)

BARTITSU

Bartitsu é uma arte marcial mista, híbrida e eclética e método de defesa pessoal originalmente desenvolvido na Inglaterra durante a era Vitoriana. Em 1898, Edward William Barton-Wright, um engenheiro ferroviário britânico que já havia estudado boxe, luta livre, esgrima, savate e faca, retornou de uma estadia de três anos no Japão aonde havia estudado Kano Jiu Jitsu (mais tarde conhecido como Judô) e Shinden Fudo Ryu (de Terajima Kunichihiro). Ele anunciou a formação de uma "nova arte de autodefesa", que combinava os melhores elementos de uma variedade de estilos de luta em um todo unificado, que ele havia nomeado Bartitsu. O estilo combinava elementos de diferentes estilos de luta como Jiu Jitsu (e Judô), Boxe, Savate e Esgrima (usando bengala ao invés de espada). Barton-Wright havia testado suas habilidades em valentões de rua e estava satisfeito com os resultados. Ele definiu Bartitsu no sentido de "auto-defesa em todas as suas formas"; a palavra foi uma junção de seu próprio sobrenome e de "Jujitsu". O sistema inclui ainda a pratica do combate com a bengala e fundamentos de técnicas de respiração e fisiculturismo.

A popularidade do Bartitsu na Inglaterra foi generalizada. Sir Arthur Conan Doyle - criador de Sherlock Holmes - citou que o personagem praticava esta arte em um de seus livros. Conan Doyle imortalizou em seus livros a arte, apresentando um estilo de luta altamente sofisticado e estratégico. A arte marcial do cavalheiro, se destacava não só pelo combate desarmado, mas também pela utilização de bengalas, chapéus, capas e guarda-chuvas como arma.

Em 1899, Barton-Wright resumiu os princípios essenciais da Bartitsu como:

- Para perturbar o equilíbrio de seu agressor.
- Para surpreendê-lo antes que ele tenha tempo para recuperar o equilíbrio e usar a sua força.
- Se necessário, submeter (chavear) as articulações de todas as partes do seu corpo: pescoço, ombro, cotovelo, punho, costas, joelho, tornozelo, etc, para níveis que eles são anatomicamente e mecanicamente incapazes de resistir.

Lamentavelmente, o Bartitsu declinou tão rapidamente quanto havia subido. Nos meados da década de 1920, o único clube que ensinava a arte fechou as portas e a maioria dos instrutores estabeleceram suas próprias escolas de autodefesa em Londres. Porém alguns anos depois alguns lutadores britânicos resgataram os ideais dessa arte e a desenvolveram melhor no circuito Street Fighter, de forma bem similar como seu criador havia feito anos atrás nas ruas de Londres.

Escolas: As escolas de Bartitsu são chamadas de clubes, esses clubes são muito organizados, limpos e requintados. Atualmente existem poucos clubes que ensinam a arte, mas eles em geral ficam na Inglaterra. É extremamente raro que existam escolas fora da Inglaterra.

Membros: A maioria esmagadora da arte é masculina, cavalheiros, como eles chamam. Porém algumas damas que demonstrem talento e força de vontade podem ser aceitas em clubes de Bartitsu.

Conceitos: Cavalheiro, nobre inglês, detetive particular, diletante

Chi inicial: 1

Força de vontade inicial: 6

Nota: "Eu disse faça valer a pena. Quantas oportunidades preciso lhe dar?" – Sherlock Holmes

- SOCOS

Dashing Fist Sweep (3)
Dashing Punch (4)
Dashing Uppercut (2)
Double Elbow (2)
Double- Hit Punch (1)
Ducking Straight (1)
Ducking Sweep (1)
Ducking Upper (1)
Jet Uppercut (5)
Rekka Ken (5)
Reverse Punch (2)
Short Swing Blow (4)
Spinning Back Fist (1)
Superman Punch (2)
Thunderbolt Punch (4)
Turn Punch (4)

- CHUTE

Double-Hit Kick (1)
Foot Sweep (1)
La Coup de Pied Bas (1)
Power Kick (3)
Slide Kick (2)

- BLOQUEIO

Barrier Kick (3)
Counter Attack (1)
Cross Counter (3)
Deflecting Grab (2)
Deflecting Kick (1)
Deflecting Punch (1)
Disarm (2)
Improved Deflecting Punch (4)
Maka Wara (3)
Reversal Aerial Throw (2)
Reversal Ducking Throw (2)
Reversal Throw (3)
Weapon Guard (1)

- APRESAMENTO

Arm Breaker (4)
Arm Lock (3)
Back Roll Throw (1)
Disengage (2)
Dislocate Leg (2)
Dislocate Limb (2)
Grappling Defense (2)
Ground Grab Master (1)
Improved Pin (2)
Leg Breaker (4)

Leg Lock (3)
Lion Killer (4)
Lockley Lock (5)
Pin (2)
Sleeper (4)
Triple Threat (4)
Vital Crush (3)

- ESPORTES

Breakfall (1)
Displacement (3)
Esquives (2)

- FOCO

Zen no Mind (3)

- ARMAS BRANCAS

(BENGALA)

Dashing Strike (4)
Dashing Upper Strike (1)
Double- Hit Strike (1)
Nerve Cluster Attack (2)

BOJUTSU

Bojutsu é a arte japonesa de luta com bastões, usando o hakkaku-bo, que tem o formato octogonal; tetsu-bo, que tem reforços de metal por dentro ou em volta do bastão, o que aumenta sua resistência contra ataques de espadas que visem cortar o bo; ou bo, um bastão de madeira de cerca de 2 metros. O bo é uma arma extremamente simples, e pode ser letal nas mãos de um usuário habilidoso. Além disso, possui um alcance maior que a maior parte das armas, incluindo espadas. As estatísticas para Bojutsu podem ser usadas para descrever o estilo inglês de luta com bordões, ou qualquer outra luta com bastões através do mundo.

O uso do bo pode diferir muito de acordo com o estilo. Alguns o utilizam girando em alta velocidade e fazendo uso de seu peso e resistência capazes de quebrar espadas e ossos, outros usam a vantagem de seu tamanho para ataques certos a pontos fracos do oponente.

Escolas: Bojutsu é praticado predominantemente na região sudoeste do Japão, estando em províncias como Oita, Kumamoto e Shiga. Porém com a expansão do estilo, atualmente podem ser encontradas variadas escolas ao redor do mundo.

Membros: A maioria dos membros de Bojutsu é japonesa, no entanto qualquer um pode ser adepto deste estilo, desde que o aluno tenha habilidade e força de vontade suficiente.

Conceitos: lutadores, estudantes

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Mote: "Meus bastões são extensões do meu corpo. Minha honra é a extensão de minha alma."

- SOCO

Head Butt (1)

- CHUTE

Foot Sweep (1)

- BLOQUEIO

Maka Wara (4)

- APRESENTAMENTO

Staff Grab (2)

Staff Throw (1)

- ESPORTES

Air Smash (1)

- FOCO

- ARMAS BRANCAS (BASTÃO)

Buffalo Strike (1)

Lightning Strike (3)

Propellant Move (1)

Reverse Strike (2)

Rise Staff Blow (3)

Slice Upper (4)

Spin Slash (3)

Spinning Staff Sweep (1)

Spinning Weapon (4)

Staff Sweep (2)

Strikes Rain (4)

Typhoon Staff Leg (2)

Vertical Spin Slash (4)

BOXE

As origens do boxe remontam as antigas civilizações. Nos Estados Unidos, o boxe começou a se tornar famoso no início do século XX, quando lutadores de mãos nuas entravam no ringue e lutavam até que apenas um homem ficasse de pé. O Boxe evoluiu para um esporte profissional incrivelmente popular, com bolsas de muitos milhões de dólares para serem ganhas nas grandes lutas televisionadas no sistema "Pay Per View".

O Boxe é peculiar no circuito Street Fighter. Muitos boxeadores ainda aderem a regras que se aplicam melhor no ringue de boxe do que a arenas de Street Fighter. Muitos boxeadores ainda usam suas luvas e poucos incorporam chutes a seus arsenais. Boxeadores frequentemente argumentam que eles não precisam mudar. Os incríveis programas de treinamento dos boxeadores aperfeiçoam seus reflexos e o poder de seus socos, até que eles se tornem máquinas de lutar. O incrível espancamento que suportam durante seu treinamento faz deles alguns dos mais vigorosos lutadores do circuito.

Escolas: Há academias de Boxe em todas as grandes cidades, mas boxeadores mais sérios precisam encontrar personal trainers e treinadores.

Membros: O Boxe é um esporte profissional predominantemente masculino, mas cada vez mais mulheres estão se unindo a ele. Muitas mulheres que não conseguem encontrar oportunidade nos ringues profissionais se voltam para o circuito Street Fighter para competir. Muitos boxeadores vêm de áreas empobrecidas.

Conceitos: Valentão de rua, campeão mundial, marombeiro

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Mote: "Você acha que é alguém especial com todas essas manobras "chop suey"? Vamos ver como que você se sai numa luta pra valer no ringue."

-SOCO

Dashing Fist Sweep (2)
 Dashing Haymaker (2)
 Dashing Punch (4)
 Dashing Uppercut (1)
 Dempsey Roll (4)
 Devastator Punch [Ultra Improved Turn Punch] (3)
 Dive Bomb Punch (4)
 Double Hit-Punch (1)
 Ducking Straight (1)
 Ducking Sweep (1)
 Ducking Upper (1)
 Explosive Dive Bomb Punch (3)
 Fist Sweep (2)
 Flicker Jab (3)
 Gut Punch (2)
 Head Butt (1)
 Heart Punch (4)
 Hundred Punches (5)
 Hyper Fist (4)
 Hyper Uppercut (3)
 Improved Turn Punch (4)
 Jet Uppercut (5)
 Justice Fist (4)
 Liver Blow (3)
 Lung Punch (1)
 Lunging Punch (2)
 Machine Gun Blow (2)
 Multi Strike (3)
 Punches Rain (3)
 Rekka Ken (5)
 Reverse Punch (1)
 Slide Punch (2)
 Short Swing Blow (4)
 Thunderbolt Punch (4)
 Turn Punch (4)
 Vulcan Punch (5)
 Wicked Punch (2)

-CHUTE

-BLOQUEIO

Cross Counter (3)
 Deflecting Punch (1)
 Improved Deflecting Punch (4)

-APRESAMENTO

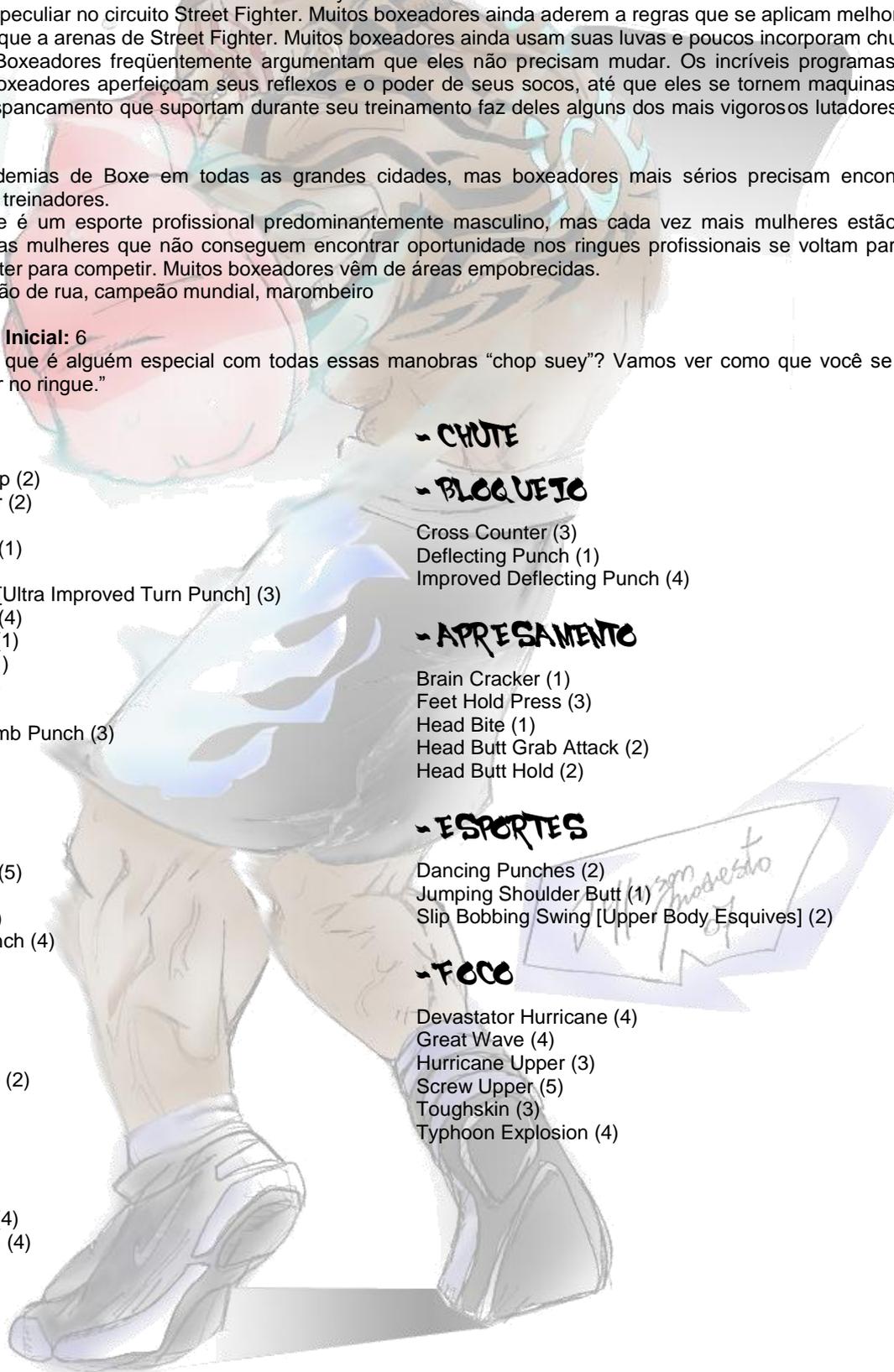
Brain Cracker (1)
 Feet Hold Press (3)
 Head Bite (1)
 Head Butt Grab Attack (2)
 Head Butt Hold (2)

-ESPORTES

Dancing Punches (2)
 Jumping Shoulder Butt (1)
 Slip Bobbing Swing [Upper Body Esquives] (2)

-FOCO

Devastator Hurricane (4)
 Great Wave (4)
 Hurricane Upper (3)
 Screw Upper (5)
 Toughskin (3)
 Typhoon Explosion (4)



BRIGA DE RUA

Briga de Rua é um estilo "genérico" que serve para qualquer propósito e lutador. Briga de Rua é o seu conhecimento de luta, de sobrevivência e não realmente uma arte marcial. Briga não envolve disciplina, ela exige instinto. Nas ruas, os lutadores não aprendem a lutar, eles aprendem a sobreviver, e como mesmo dizem eles não precisam de mestres para aprender, as ruas o ensinam.

Esse tipo de luta não tem data de origem certa, até porque sempre existiram valentões e encenqueiros. O estilo começou a ser mundialmente conhecido no circuito Street Fighter através do lutador Cody que espancava seus adversários pelas ruas, fazendo justiça com as próprias mãos em Metrocity (EUA).

A Briga de Rua é literalmente um estilo brutal. Sem sutilezas e bases complexas, esses lutadores preferem "arrebear" seus oponentes da maneira que mais lhe convier, seja dando pontapés, socos ou cabeçadas. Dificilmente esses lutadores são honrados, até porque no submundo a vida é dura e sobrevive apenas o mais forte e não o mais honrado...

Escolas: As Ruas!!!

Membros: Qualquer pessoa que aprenda a viver nas mais grotescas das cidades grandes, pode se tornar um membro deste estilo bem organizado!!!

Conceitos: Punk, valentão de rua, encenqueiro, assaltante, sobrevivente

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Mote "Nas ruas a única lei que existe é a lei do cão!"

BRIGA DE RUA E AS MANOBRAS ESPECIAIS

O estilo de luta Briga de Rua, ao contrário dos outros estilos não possui uma lista de manobras especiais. Eles só podem aprender Manobras que tenham "Qualquer Estilo" ou "Outros" na lista de Pontos de Poder, ou podem como regra alternativa aprender golpes que não estejam nessa "lista" pagando 2 pontos mais caro que o normal listado. Porém o jogador deve entrar em acordo com o Narrador para a escolha de suas manobras. Pois seria um tanto estranho um Briga de Rua com Psycho Crusher...

Um personagem que seja adepto do estilo Briga de Rua é construído com 25 pontos de bônus (ao invés de 15) na planilha inicial. Esses 10 pontos extras são para representar os anos em que o personagem não gastou treinando, podendo ser gastos no que ele andou fazendo. Se ele é um policial, pode ter Força de Vontade alta, ou se é um Zen, pode ter Chi alto. Ou ainda pode gastar em Atributos, Habilidades, Antecedentes, Técnicas, Manobras Especiais e Saúde.



BUSHINRYU NINJUTSU

Bushinryu Ninpo (algo como Divina Arte Marcial Ninja) ou simplesmente Bushinryu, é um estilo de Ninjutsu que já existia desde o período Sengoku. Bushin é uma variação do Ninjutsu, como o Shotokan é uma variação de Karatê. Diferente do ninja padrão, um praticante de Bushinryu Ninjutsu não tem nenhuma ligação com clãs ninjas. O caminho do Bushin prega que a natureza deve se manter em equilíbrio, e que a injustiça deve ser combatida. Praticantes de Bushinryu Ninjutsu, portanto, têm uma forte tendência a se tornarem verdadeiros heróis, por isso os ninjas Bushin seguem com afinco os caminhos da honra e o código Bushidô. Como muitos clãs ninja, o Bushinryu transmite a maioria dos seus segredos internos através da prática de Isshi Soden “passada de pai para filho ou mestre para discípulo em cada geração”. Diz a lenda que só pode existir apenas um mestre Bushin a cada geração. Guy conseguiu derrotar seu mestre Zeku, o 38° líder do clã conquistando para si o título. Orgulhoso de seu aluno, Zeku renunciou e Guy foi oficialmente reconhecido como o 39° Grande Mestre do Bushinryu. O mestre Bushin também é conhecido como Guerreiro Bushin ou Deus da Guerra Bushin.

Existe uma profecia antiga que afirma que, um dia, o mestre Bushin enfrentará uma força das trevas que ameaça a própria existência da humanidade. Rose, quando esteve em Metro City, teorizou que a profecia se referia a Guy destruir M. Bison ou Akuma.

Embora tenham técnicas parecidas, o Bushinryu se destaca do Ninjutsu comum pela ênfase na prática de ataques de velocidade e golpes de interceptação, arremessos e saltos. Velocidade é imprescindível e mesmo os aspectos místicos da arte envolvem essas características.

Escolas: A única escola do estilo ficava em Metrocity e no Japão em um local desconhecido, Zeku (o 38° mestre Bushin) treinava Guy, Maki e Lena na arte do Bushinryu Ninjutsu, mas atualmente não adota nenhum aluno, pois após haver passado o título de mestre para Guy desapareceu. Guy é o atual mestre Bushin e o mesmo parece não recrutar discípulos ainda. Talvez Zeku possa ser encontrado e convencido a ensinar uma manobra ou outra para um valoroso guerreiro iniciante, principalmente em nome de uma causa maior. Ainda assim Guy pode acolher um discípulo que prove seu valor e mostre que mereça aprender a arte do Bushinryu Ninjutsu, no entanto Guy não tem moradia fixa, andando ao redor do mundo cada vez mais para aperfeiçoar sua arte e levar a justiça ao mundo.

Membros: Como no Bushinryu não existe postos de clã (gennin, chunnin e jonnin), qualquer um que demonstre seu valor e sua honra pode chamar a atenção do atual mestre Bushin e aprender a arte, mesmo que isso não seja fácil. Por isso os membros podem vir de qualquer lugar do mundo, no entanto a sua maioria continua sendo japonesa, já que poucos ocidentais demonstraram habilidade e caráter necessário para se adequar a essa arte.

Conceitos: ninja herói, mestre, justiceiro, aprendiz

Chi Inicial: 4

Força de Vontade Inicial: 3

Note: “Eu literalmente tenho o poder da vida e da morte diante do meu punho. Questionar a moralidade do certo e errado é irrelevante. É o meu dever treinar, continuar, e fortalecer.... Uma mente capaz de atacar sem hesitação. Isto é realmente o estilo Bushin!”

- SOCOS

Double- Hit Punch (1)
Elbow and Fist (2)
Elbow Smash (1)
Flying Elbow Drop (2)
Lung Punch (2)
Rekka Ken (4)

- CHUTE

Air Hurricane Kick (1)
Air Slice Kicks (3)
Backflip Kick (2)
Bushin Hurricane Kick (4)
Calamari Slide (2)
Double- Hit Kick (1)
Double- Hit Knee (1)
Flying Kick (3)
Foot Sweep (1)
Forward Backflip Kick (2)
Hayagake [Dashing Kick] (3)
Heel Stamp (1)
Hurricane Kick (4)
Slide Kick (2)
Violent Talon Kick [Bushin Gram] (3)

- BLOQUEIO

Deflecting Kick (1)
Deflecting Punch (1)
Missile Reflection (1)

- APRESAMENTO

Air Suplex (1)
Air Throw (2)
Back Roll Throw (1)
Backflip Throw (3)
Bushin Musou Renge (5)
Choke Throw (1)
Hair Throw (2)
Knee Basher (2)
Leaping Throw (2)
Power Spinning Choke Throw (3)
Spinning Choke Throw [Kaiten
Izuna Otoshi] (2)
Suplex (1)
Twisting Wind (1)

- ESPORTES

Advanced Kippup (2)
Backflip (2)
Druken Monkey Roll (2)
Hozanto (3)
Light Feet (3)
Multi Hit Kippup (4)
Wall Spring (1)

- FOCO

Balance (3)
Chi Breaker (4)
Energy Fist (3)
Improved Energy Fist (4)
Invisibility (5)
Kawarimi no Jutsu (4)
Perch (3)
Raida (4)
Sakki (3)
Shrouded Moon (2)
Silence (3)
Soul Destroyer [Reikiru] (4)
Speed of Light (3)
Speed of the Mongoose (3)
Zen no Mind (3)

CAPOEIRA

A Capoeira foi criada para que os escravos no Brasil pudessem se defender. Como os escravos apanhados aprendendo a lutar eram mortos, os capoeiristas aprenderam a disfarçar sua luta na forma de uma dança. A Capoeira permaneceu como parte integrante da cultura brasileira, sendo ensinada quase exclusivamente no Brasil. Até o recente aparecimento de Blanka, quando os Guerreiros Mundiais e a Shadaloo o viram em ação, a Capoeira não era levada a sério. Agora este belo e mortal estilo é considerado eficiente e perigoso.

Os estudantes de Capoeira não a vêem apenas como uma técnica de luta, e sim uma maneira de expressar sua liberdade e demonstrar sua habilidade. Estudantes freqüentemente competem entre si para se manter na melhor forma possível. Os lutadores de Capoeira tendem a ser mais agressivos que os praticantes de outras artes, mas isso os ajuda a vencer através do medo e intimidação.

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

Escolas: Capoeira tem poucas escolas organizadas. Há algumas academias nas cidades brasileiras. Algumas escolas ensinam os movimentos básicos para crianças como parte de sua formação, mas neste caso as habilidades de luta inerentes a dança não são enfatizadas.

A popularidade do estilo começou a crescer recentemente, mas ainda é muito difícil encontrar um professor fora do Brasil. Aquele que deseja se tornar um verdadeiro capoeirista deve procurar um mestre de Capoeira. Os melhores lutadores de Capoeira aprendem informalmente, sob a tutela de um mestre. Ainda assim, é difícil encontrar um mestre que conheça todos os movimentos acrobáticos e ataques especiais do estilo.

Membros: a maioria dos capoeiristas vem da América do Sul ou ilhas do Caribe, mas existem algumas escolas na Florida.

Conceitos: Guerreiros Tribais, exploradores, dançarinos.

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Mote: "Outras pessoas tentam se tornar mestres em seus estilos. Não nós. Nós buscamos a maestria da dança. Você pode sentir seu ritmo e poder? Quando seu coração acompanha o ritmo, o poder flui através da dança para derrubar o inimigo."

- SOCO

Air Spinning Clothesline (2)
Head Butt (1)
Slide Punch (2)
Spinning Clothesline (4)
Spinning Head butt (4)
Turbo Spinning Clothesline (4)

- CHUTE

Backflip Kick (2)
Cartwheel Kick (2)
Crack Shoot (4)
Crossed Chop (1)
Deadly Knee (3)
Double Air Kick (Shredder) (3)
Double Crossed Chop (2)
Double Hit-Knee (1)
Double Kick (4)
Flower Kiss (2)
Forward Flip Knee (2)
Forward Backflip Kick (1)
Haru Ichiban [Sidewinder] (4)
Hyper Sweep (2)
Kicks Rain (4)
Leg Tomahawk (5)
Lightning Leg (5)
Mallet Smash (2)
Rainbow Kick (2)
Reverse Thrust Kick (4)
Rhino Horn (4)
Sanren Geki (5)
Silver Revolution (3)
Spin Scythe (4)
Spinning Leap Kick (2)
Stomping Back Flip (2)
Triple Air Kick (4)
Whirlwind Kick (5)
Windmill Kick (3)

- BLOQUEIO

- APRESAMENTO

Acrobatic Leg Grab (4)
Arm Breaker (3)
Back Roll Throw (1)
Dislocate Leg (2)
Dislocate Limb (2)
Head Bite (2)
Knee Basher (2)
Leg Breaker (3)

- ESPORTES

Advanced Kippup (2)
Backflip (2)
Beast Roll (3)
Breakfall (1)
Drunken Monkey Roll (2)
Flying Body Spin (4)
Galactic Tornado (4)
Rolling Attack (3)
Tumbling Attack (3)
Vertical Rolling Attack (2)

- TOCO

Balance (4)
Battle Ginga (1)
Dance of Phoenix (4)
Musical Accompaniment (1)

COMMANDO SANBO

Essa é uma versão adaptada do estilo Sanbo para uso das forças especiais, unidades militares e também unidades de polícia secreta. Não se sabe exatamente quando o estilo foi criado, mas obviamente sabe-se que foi criado bem após o Sanbo original. Depois de pouco tempo, assim como o Krav Magá, Commando Sanbo tornou-se a arte marcial de muitas forças policiais e militares, e atualmente está chamando a atenção no circuito de lutas.

Ao contrário do Sanbo tradicional, os praticantes de Commando Sanbo não necessitam de um porte físico avantajado e nem de uma montanha de músculos para levar seus oponentes aos ares, ao invés disso o que se vêem são muitos lutadores cujo o porte físico não se assemelha ao de lutadores tradicionais de outros estilos.

Commando Sanbo foi criado com base no estilo de Sanbo tradicional e adaptado pelo Spetsnaz (tropa de elite militar russa), por isso ele possui uma semelhança com o Sanbo tradicional, do qual Zangief é adepto. Muitos golpes do Sanbo tradicional foram mantidos, e muitos outros novos foram acrescentados, incluindo muitas chaves e torções nas juntas, além de deslocamentos para desarticular pernas, ombros, braços, joelhos e punhos.

O estilo ficou famoso graças a louraça Blue Mary de King of Fighters, que é a maior prova de que Commando Sanbo veio para ficar no circuito.

Escolas: Commando Sabo, atualmente é ensinado em todo o mundo, principalmente nos Estados Unidos. Quase sempre é ensinado dentro de organizações militares ou de polícia secreta, mas possa ser que um ex-agente de alguma dessas forças tenha aprendido o estilo e passe adiante conforme lhe convier.

Membros: Como foi dito acima, o estilo não precisa de membros com muita força física, apenas praticantes dedicados e hábeis o suficiente para se adequarem ao estilo. A maioria dos membros de Commando Sanbo fazem parte de alguma organização militar ou policial. Existe um número igual de homens e mulheres praticando este estilo.

Conceitos: agente secreto, militar infiltrado, militar, policial reformado

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Mote: "Não se trata de lógica. Se trata de esmagar a sua cara no chão!"

- SOCOS

Axe Hand (2)
Buffalo Punch (2)
Double- Hit Punch (1)
Elbow and Fist (2)
Spinning Back Fist (1)
Spinning Knuckle (3)

- CHUTE

Calamari Slide (2)
Crack Shoot (4)
Double- Hit Kick (1)
Double- Hit Knee (1)
Flying Knee Thrust (1)
Flying Thrust Kick (4)
Slide Kick (2)
Tiger Knee (5)

- BLOQUEIO

Deflecting Grab (3)
Reversal Aerial Throw (3)
Reversal Ducking Throw (3)
Reversal Throw (4)

- APRESAMENTO

Active Tupon (2)
Air Throw (2)
Arm Breaker (3)
Arm Lock (3)
Back Breaker (2)
Back Roll Throw (1)
Disengage (2)

Dislocate Leg (2)
Dislocate Limb (2)
Grappling Defense (3)
Ground Grab Master (2)
High Thigh Press (4)
Hooligan Roll (2)
Improved Pin (2)
Jonin Press (3)
Leg Breaker (3)
Leg Lock (3)
Lion Killer (4)
Lockley Lock (5)
Neck Crush (3)
Paradise Hold (3)
Pile Driver (2)
Pin (2)
Siberian Suplex (4)
Sleeper (3)
Spider Crack (2)
Spinning Pile Driver (4)
Spiral DDT (3)
Super Throw (4)
Suplex (1)
Thigh Press (2)
Typhoon Throw (4)

- ESPORTES

Breakfall (1)
Ground Fighting (3)

- FOCO



Dô

O Dô é um estilo muito antigo e ao mesmo tempo muito desconhecido. Seus registros são guardados apenas entre seus poucos membros. Dizem que a prática do Dô começou em Meru (a "primeira aldeia"), uma aldeia antiga que ficava no alto das montanhas do Oriente (provavelmente no Tibet). Contam as lendas que em Meru habitavam monges místicos que reverenciavam acima de tudo o poder da mente. Esses monges, segundo a lenda, descobriram por completo os segredos do verdadeiro potencial que a mente humana guarda e desenvolveram a partir daí técnicas surpreendentes aos olhos humanos tais como Telepatia, Clarividência, Telecinesia e muito mais. Uma mente evoluída precisa de um corpo evoluído, assim esses monges descobriram também consequentemente o domínio do corpo, desenvolvendo um estilo de luta único conhecido apenas como Dô.

O Dô ("O Caminho") na verdade é mais que um estilo de luta; ele engloba um estado altamente disciplinado de vida. Aqueles que o compreendem são cuidadosos, pensativos e muitas vezes distantes dos outros; quando agem, eles o fazem com força, objetividade e finalidade. O estilo canaliza o potencial máximo de uma pessoa através de uma série rigorosa de rituais, meditações, movimentos (*katas*) e exercícios.

O Caminho começa com treinamento; mesmo um lutador mais poderoso é considerado uma criança quando começa seu treinamento. O novato precisa convencer um mestre a instruí-lo; caso seja bem-sucedido, ele precisa observar um código de comportamento chamado de Preceitos Nobres, que aconselham o iniciado a evitar discussões prejudiciais, mortes desnecessárias, drogas e condutas sexuais impróprias. Assumindo o nome de "Irmão" – que todos são, independentemente do sexo – o iniciado inicia um Caminho árduo. Ele é testado constantemente e pode ser expulso se for considerado deficiente. O mestre decide se o Irmão merece ou não aprender o Dô. Caso mereça, um ritual admirável lhe dá as boas-vindas ao estilo.

Escolas: Encontrar um mestre de Dô é muito difícil, ser treinado por ele é mais difícil ainda. Poucos são os que conseguem esta proeza. O Dô é um estilo muito restrito e existem pouquíssimas escolas, e na maioria das vezes ficam longe da civilização. A escola mais conhecida fica nas montanhas do Oriente provavelmente próximo ao Tibet. Mas mesmo assim é difícil de achá-la.

Membros: Dô é um estilo muito restrito e poucos membros são aceitos nele, mas os que conseguem se adequar ao estilo tornam-se membros tradicionalistas na maioria das vezes.

Conceitos: sábios, jovens aprendizes, mestres-de-armas, monges

Chi Inicial: 4

Força de Vontade inicial: 3

Mote: "Demore para se irritar. A pressa e o orgulho embaçam a visão nítida."

A ARTE - OS OITO ENSINAMENTOS DO CAMINHO

O Sutra do Dharma divide o Dô em oito "membros" ou áreas de estudo. Enquanto ele enfatiza certas práticas para curar males físicos, mentais e morais, nenhum membro é considerado mais importante que o outro.

Os Oito Membros são:

Dhyana: O membro da meditação é usado para acalmar a mente excitável e relaxar os picos de ego na consciência do lutador. Tigre, Dragão, Fênix, os Cinco Elementos e mandalas de movimentos e desenhos são apenas algumas das técnicas usadas para libertar a mente.

Prajna: O estudo da ética e filosofia, este membro é feito para estudantes com tendências violentas ou impulsivas. Dos pacifistas iconoclastas de Mo-tzu aos sermões budistas, o lutador aprende a tratar os outros de forma reflexiva com compaixão e respeito, aprendendo a origem do sofrimento e suas soluções, e como eles são espelhados na realidade e nas leis do karma.

Karma: Trabalho duro, ao lado de sua utilidade absoluta, foca a atenção dos Irmãos no aqui e no agora, e enfatiza a importância da vida cotidiana acima das espetaculares e perigosas perseguições de um lutador. O membro do Karma ensina um estudante a tratar a cozinha e a limpeza com a mesma devoção e carinho estético que os diagramas ocultos ou a esgrima.

Sunyakaya: O membro do Corpo Vazio contém as técnicas da furtividade, ilusão e espionagem. Enquanto estas são mais comumente cultivadas para ensinar humildade através do anonimato, o seu uso prático não é necessariamente tão inocente.

Dharmamukti: As técnicas de combate desarmado do Dô são ensinadas a todos os membros que conseguiram passar pelos outros ensinamentos (membros da arte). *Katas*, treinamento e centenas de exercícios englobam os métodos do "Punho Fechado do Dharma". Enquanto as técnicas da arte englobam praticamente cada movimento de combate já desenvolvido, estilos e professores diferentes muitas vezes divergem nos seus métodos.

Shastamarga: O Caminho das Armas estende o Dô além do corpo, ensinando ao discípulo como se tornar um com a ferramenta. Estes lutadores normalmente constroem armas complexas ou pesadíssimas para desafiar suas habilidades ao limite.

Tricanmarga: O Caminho do Conflito Triplo inclui os segredos da alquimia interna, controle da respiração, atletismo e ascetismo enquanto o estudante resolve o conflito entre o Tigre, o Dragão e a Fênix em sua mente, corpo e emoções. Domando o microcosmo, o lutador pode realizar feitos físicos fantásticos e agir em harmonia com as forças cosmológicas além de si próprio.

Jivahasta: A Mão da Vida contém as artes médicas e terapêutas. Isto inclui herborismo, acupuntura, massagem, movimento corporal e mais métodos místicos envolvendo o uso de canções, feitiços escritos e até mesmo tatuagens.

DÔ E AS MANOBRAS ESPECIAIS

Dô não é só um estilo de luta, mais um estilo de vida que não se apega apenas aos próprios ensinamentos apenas. Ao invés disso, ele é uma forma de ver o todo como um só. Por isso o Dô, além de sua lista de manobras especiais pode, como no Jeet Kune Dô o aprender qualquer manobra de outros estilos pagando o custo maior mais 1 Ponto de Poder.

- SOCO

Dim Mak (5)
 Ducking Fierce (1)
 Mirage Rising Uppercut (5)
 Mirage Strike (5)
 Mirage Twin Strike (3)
 Mirage Upper Strike (2)
 Monkey Grab Punch (1)
 Moon Slice (5)
 Null Magic Slap (4)
 Palm of Buddah (4)
 Perfect Slap (5)
 Reaping Palm (4)
 Rising Uppercut (4)
 Shockwave [Passo Purificador] (4)

- CHUTE

Backflip Kick (2)
 Double Hit- Kick (1)
 Flying Kick (3)
 Slide Kick (2)

- BLOQUEIO

Deflecting Kick (1)
 Deflecting Punch (1)
 Energy Reflection (3)
 San He (3)
 Supreme Block (5)

- APRESAMENTO

Back Roll Throw (1)
 Flying Slice (4)
 Hair Throw (2)

- ESPORTES

Drunken Monkey Roll (2)
 Femina Wind (1)
 Flying Punch (4)
 Wall Spring (1)

- TOCO

Absorb Chi (3)
 Ashura Senku (3)
 Advanced Dim Mak (2)
 Balance (2)
 Celestial Hit (3)
 Chi Breaker (5)
 Chi Kung Healing (2)
 Chi Mirror (4)
 Chi Press (1)
 Clear Mind [Mushin] (3)
 Cobra Charm (2)
 Energy Absorption (4)
 Farsight (4)
 Fireball (4)
 Flying Fireball (3)
 Ghost Form (5)
 Improved Chi Kung Healing (4)
 Improved Chi Press (4)
 Improved Fireball (4)
 Improved Regeneration (3)
 Leech (3)
 Mesmerize (3)
 Mind Control (5)
 Mind Reading (3)
 Mirage Power (4)
 Multiplication (5)
 Paralyze Dim Mak (3)
 Perch (3)
 Preemptive Strike (1)
 Psychic Vise (4)
 Psycho Shield (2)
 Psychokinetic Channeling (4)
 Regeneration (1)
 Soul Destroyer [Reikuru] (5)
 Speed of Light (3)
 Stunning Shout (2)
 Telepathy (1)
 Tumo (4)
 Yoga Teleport (5)
 Zen no Mind (2)
 Zero Technique (4)

ESGRIMA

O termo "Esgrima" vem de esgrime, originado da palavra germânica "skirmjan". Essa arte de luta com espada foi desenvolvida na Europa durante o período da Renascença (cerca de 1400 d.C.). Nesta época tempo realizavam-se torneios, onde só os homens, representantes da nobreza poderiam participar. Ele era a festa solene onde os cavaleiros mostravam sua agilidade e vigor nos jogos e combates cortesões com armas brancas.

A Esgrima tipicamente emprega espadas longas e finas (tais como floretes e rapieiras) e adagas. Alguns estilos de esgrima também ensinam o uso de espadas mais pesadas, tais como sabres e espadas longas.

Em termos gerais, a Esgrima clássica pode ser dividida em duas "escolas". A primeira é a escola francesa, que enfatiza combinações de aparar / contratacar; esgrimistas franceses tendem a lutar mais defensivamente. A segunda escola é a italiana, que enfatiza o ataque; esgrimistas italianos possuem uma postura muito mais agressiva.

No circuito Street Fighter este estilo ainda não é muito conhecido e visto, pois muitos dos lutadores de Esgrima preferem trocar as arenas sangrentas e sem leis do circuito pela competitividade indolor das Olimpíadas, tornando este estilo famoso no mundo dos esportes. Porém não há nada que desmereça este estilo no circuito e ele pode ser muito mais mortal do que pensam.

Escolas: As melhores escolas de esgrima e seus professores se encontram na Europa, principalmente na Itália e França.

Membros: Assim como a origem deste estilo vinha da corte, atualmente vivemos uma situação parecida, pois quase que em sua totalidade os praticantes de Esgrima vem de famílias nobres, ricas e de tradição.

Conceitos: jovem rico, diletante, atleta olímpico, duelista renomado

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Note: "Observe como a ponta de minha lâmina flui leve como o ar, suave como uma brisa. E ainda, com o estalido de um pulso, ela pode atacar como uma serpente – assim!"

- SOCOS

- CHUTE

Ax Kick (4)
Backflip Kick (3)
Slide Kick (2)

- BLOQUEIO

Disarm (2)
Weapon Guard (1)

- APRESAMENTO

- ESPORTES

Displacement (2)
Esquives (2)

- TOCO

- ARMAS BRANCAS (ESPADA)

Blade Runner (4)
Dashing Lightning Strike (2)
Dashing Strike (4)
Dashing Upper Strike (1)
Double- Hit Strike (1)
Lightning Strike (3)
Lunging Rapier (2)
Nerve Cluster Attack (2)
Power Slash (5)
Strikes Rain (4)

FORÇAS ESPECIAIS

Logo após a Segunda Guerra Mundial, muitas nações começaram a implementar o Treinamento das Forças Especiais para certas unidades de elite em suas forças armadas. Estas unidades não eram novas, mas no início da Guerra Fria fez com que as operações secretas se tornassem muito mais importantes. Além disso, o crescimento do terrorismo criou necessidade de unidades policiais e militares especialmente treinadas para lidar com terroristas.

Algumas das unidades das Forças Especiais mais conhecidas do mundo são:

Estados Unidos – Boinas Verdes, Navy SEALs (Focas da marinha), Airborne Ranger, Comando Delta, unidades da SWAT, FBI.

Rússia – Spetsnaz, KGB

Inglaterra – Agência Especial Britânica (organização da Cammy), SAS (Special Air Services), M-12, Royal Marine

Coréia – Rock Soldiers

Israel – Mossad

Alemanha – GSG – 9 (Comando antiterrorista da polícia)

França – Legião estrangeira da França

Soldados das Forças Especiais têm uma linha de raciocínio baseada em sentimentos em dever e honra. Eles são fanaticamente leais ao seu país e sua divisão de serviço. Alguns, após deixarem as forças armadas, entram no circuito de lutas do submundo. Eles normalmente são bem disciplinados e seguem qualquer rotina de treinamento imposta por seus treinadores, não importando o quão rigorosa. Seu senso de dever para com o time ao qual pertence costuma enervar a maioria dos lutadores na escola.

O treinamento das Forças Especiais faz uma fusão do Boxe, Judô, Jiu-Jitsu, Tae Kwon Dô em um híbrido rápido e mortal. O estilo normalmente se baseia no método mais rápido e mortal de vencer uma luta. O lutador aprende a usar qualquer técnica em seu arsenal para vencer, e costuma atacar pontos vitais para derrubar um oponente. Se um oponente das Forças Especiais detecta um ponto fraco, tentará explorá-lo o mais que puder.

As maiorias das nações estão expandindo suas operações militares para contra-atacar a ameaça crescente da Shadaloo. Embora os lutadores nas Forças Especiais apareçam com mais frequência, eles não são populares no circuito de lutas do submundo devido às táticas que usam. A maioria dos lutadores de outros estilos se recusam a treinar com um lutador de Forças Especiais, e alguns até mesmo se recusam a tê-los em suas equipes. Os comandos das Forças Especiais culpam o medo e vaidade dos outros estilos por essas atitudes.

Escolas: há quatro tipos de escolas: Exército, Marinha, Aeronáutica e Marines. Cada país tem uma força militar de elite, e para entrar basta procurar um órgão de alistamento.

Este estilo normalmente tira toda a liberdade do lutador. Agente das Forças Especiais se levantam ao amanhecer e se recolhem ao por do sol. Há pouco tempo para diversão. Mesmo quando estão fora das forças armadas, costumam manter esta dura rotina. Eles são o sonho de um treinador e maior patrimônio de um empresário.

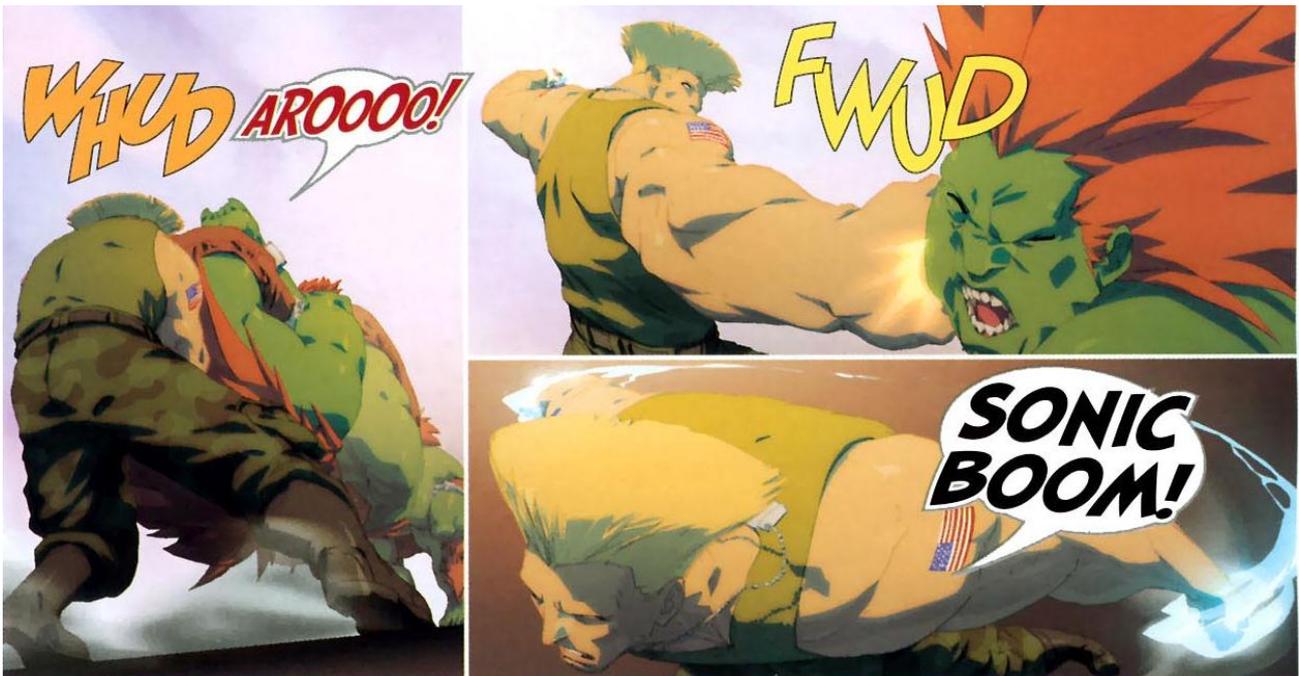
Membros: o membro padrão é uma pessoa que se uniu às forças armadas para se disciplinar ou para se aperfeiçoar. Comandos das Forças Especiais normalmente se tornam Street Fighters porque, após deixarem as forças armadas, têm dificuldades em encontrar empregos como assassinos treinados.

Conceitos: militar das operações especiais, agente da S.W.A.T., militar aposentado

Chi Inicial: 1

Força de Vontade: 6

Mote: "Sim, eu jogo duro. Mas, pô, sou eu ou ele. Você entende o que eu quero dizer?"



-SOCC

Air Spinning Clothesline (3)
 Change of Direction (4)
 Dive Bomb Punch (4)
 Double Elbow (2)
 Explosive Dive Bomb Punch (3)
 Flash Chop (4)
 Galactica Phantom (5)
 Heart Punch (3)
 Hozantou (3)
 Hyper Fist (5)
 Knife Hand Strike (4)
 Lung Punch (2)
 Punches Rain (4)
 Spinning Back Fist (1)
 Spinning Clothesline (5)
 Spinning Head Butt (4)
 Spinning Knuckle (2)
 Turbo Spinning Clothesline (4)
 Vulcan Punch (4)

-CHUTE

Ax Kick (3)
 Backflip Kick (3)
 Dankuukyaku [Gale Kick] (4)
 Deadly Knee (3)
 Dive Kick (3)
 Double Air Kick (Shredder) (3)
 Double Dread Kick (4)
 Double Kick (3)
 Flash Kick (4)
 Flying Kick (4)
 Flying Knee Thrust (1)
 Flying Thrust Kick (3)
 Foot Sweep (1)
 Forward Flip Knee (3)
 Forward Backflip Kick (2)
 Handstand Kick (1)
 Hyper Sweep (2)
 Kossack Kick (3)
 Kuuchukyaku (2)
 Leg Tomahawk (5)
 Lightning Leg (5)
 Moonsault Slash (3)
 Multi-Hit Jump Kick (3)
 Power Kick (3)
 Projecting Kick (4)
 Reverse Spin Kick (2)
 Reverse Thrust Kick (4)
 Roundabout Kick (3)
 Ruffian Kick (4)
 Sonic Scythe (3)
 Spinning Foot Sweep (1)
 Tiger Knee (5)
 Tsumuji (5)

-BLOQUEIO

Bullet Reflection (4)
 Counter-Knee (1)
 Cross Counter (3)
 Disarm (2)
 Reversal Throw (3)
 Weapon Block (4)
 Weapon Guard (1)

-APRESAMENTO

Acrobatic Leg Grab (4)
 Air Trow (2)
 Argentine Back Breaker (2)
 Arm Breaker (4)
 Arm Lock (3)
 Back Breaker (2)
 Dislocate Leg (3)
 Dislocate Limb (3)
 Ground and Pound (3)
 Ground Grab Master (3)
 Hair Throw (2)
 Hooligan Roll (2)
 Immobilize (2)
 Improved Pin (3)
 Knee Basher (2)
 Leg Breaker (4)
 Leg Lock (4)
 Lion Killer (4)
 Lockley Lock (5)
 Neck Choke (1)
 Neck Crush (3)
 Paradise Hold (3)
 Pile Driver (3)
 Pin (4)
 Power Bomb (5)
 Rolling Grab (3)
 Sleeper (4)
 Sovietic Spine Breaker (3)
 Spider Crack (3)
 Spiral DDT (3)
 Super Throw (4)
 Suplex (1)
 Thigh Press (2)
 Tornado Throw (5)
 Tragedy Assault (3)
 Triple Threat (3)
 Typhoon Throw (5)
 Vital Crush (3)

-ESPORTES

Cannon Drill (4)
 Dashing Shoulder Crash (2)
 Ground Fighting (4)
 Tech-hit (2)

-TACO

GLIMAE

A luta-livre da Islândia cria um tipo particular de lutador, com uma forte devoção ao trabalho físico e (para a surpresa dos estrangeiros) um forte lado espiritual. Estes lutadores geralmente mostram uma estranha sabedoria e uma percepção dos espíritos que é rara entre os lutadores de artes marciais, e geralmente estudam os escritos e símbolos Rúnicos, que estão envolvidos no treinamento avançado deste estilo.

A característica mais marcante deste não é a capacidade física de seus lutadores, mas sim a sua afinidade com o gelo. Mesmo aqueles que não apresentam poderes elementais aprendem a focalizar seu Chi em manobras congelantes.

Escolas: Não existem academias formais de Glimae. Este conhecimento é passado apenas entre as tribos de esquimós que existem, mas não é raro que um professor particular desse estilo tenha abandonado a vida na tribo e ido para algum local mais civilizado. Entretanto, o lugar perfeito para os treinamentos continua sendo as geleiras da Islândia e da Groelândia.

Membros: Estudantes dessa arte costumam ser lutadores grandes e corpulentos, mas possuem grande sabedoria e contato com o lado espiritual de seu estilo. Poucos estrangeiros conhecem essa arte, e menos ainda treinam.

Conceitos: Esquimó Guerreiro, caçador, explorador.

Chi Inicial: 4

Força de Vontade Inicial: 3

Mote: "Os ventos frios do norte me dão a força necessária para congelar suas tentativas de me vencer!"

- SOCOS

Air Spinning Clothesline (3)
Buffalo Punch (1)
Head Butt (1)
Jumping Hammer Punch (3)
Rising Hammer Fist (2)
Shockwave (3)
Spinning Clothesline (5)

- CHUTE

Double Kick (3)
Horse Kick (2)

- BLOQUEIO

- APRESAMENTO

Air Suplex (2)
Air Throw (2)
Atomic Drop (2)
Back Breaker (2)
Bear Hug (1)
Face Slam (2)
Freeze Arm (2)
Freeze Leg (2)
Grappling Defense (3)
Head Butt Grab Attack (3)
Head Butt Hold (2)
Ice Grab (2)
Iron Claw (4)
Jumping Neck Throw (3)
Moonsault Press (5)

Neck Choke (1)
Neck Crush (4)
Pile Driver (3)
Power Bomb (5)
Siberian Bear Crusher (5)
Siberian Suplex (4)
Sleeper (3)
Spinning Pile Driver (5)
Stomach Pump (4)
Suplex (1)

- ESPORTES

Air Smash (1)
Breakfall (1)
Dashing Shoulder Crash (3)

- TOCOS

Chi Kung Healing (4)
Chill Touch (4)
Cobra Charm (2)
Flying Ice Blast (2)
Ghost Form (5)
Ground Ice (2)
Ice Blast (3)
Ice Coffin (3)
Ice Geyser (4)
Ice Shower (4)
Improved Regeneration (4)
Mind Reading (3)
Regeneration (2)
Telepathy (2)
Toughskin (2)
Tumo (4)

HAKKYOKU - SEIKEN

Esse estilo antigo tem suas raízes no Kung Fu e é dito que se deriva de artes como Ba Ji Quan e Tai Chi Chuan. Hakkyoku Seiken significa em termos quase literais, Punho Santo das Oito Extremidades (八極聖拳).

Essa arte marcial tem muito de suas técnicas registradas em pergaminhos que se mantém ocultos por longos séculos. Porém as técnicas mais poderosas do estilo são ensinadas diretamente pelo mestre, sendo passadas apenas aqueles que são dignos, de geração a geração. Os mestres esperam que seus alunos não sejam apenas poderosos e hábeis fisicamente, mas de mente forte, disciplina e bom caráter, não sendo influenciados por emoções negativas. Os pergaminhos que contêm grande parte do Hakkyoku Seiken são aparentemente divididos em três. Um contém as técnicas de luta do estilo, tais como canalização de energia e golpes físicos. O Segundo pergaminho contém técnicas de cura e de aprimoramento físico através do chi (aparentemente esse pergaminho foi pego por Wolfgang Krauser, da Casa Stroheim). O terceiro pergaminho é um total mistério e é dito que se combinado com os dois primeiros, contém o segredo da vida eterna, da imortalidade.

Hakkyoku-Seiken ensina o praticante a reunir energia da terra e tudo o que está ao seu redor para criar ataques de energia e projéteis, assim como elevar sua capacidade de lutar através de aprimoramentos físicos com seu chi.

Esta arte marcial é tida como uma arte marcial secundária, pois é permitida ser combinada com qualquer estilo de luta, Tung Fu Rue a combina com Kung Fu, enquanto Geese usa-a junto ao seu Aikidô e Terry Bogard fundiu o Hakkyoku-Seiken ao seu estilo de artes marciais pessoal, que combina elementos de Briga de Rua e Kickboxing.

Escolas: Não existem escolas formais de Hakkyoku-Seiken. Embora Tung Fu Rue seja o “último mestre” conhecido, existem pergaminhos que detalham a arte marcial, e talvez até mesmos outros mestres ocultos ao longo dos anos.

Membros: Qualquer um que é dedicado o bastante para achar um mestre e o impressionar. Geralmente os mestres de Hakkyoku-Seiken são muito particulares em suas escolhas, e dispensarão qualquer um que não achar adequado.

Conceitos: artistas marciais, heróis misteriosos, forasteiros, viajantes

Chi Inicial: 4

Força de Vontade Inicial: 3

Mote: “Aqueles que lutam contra a natureza e são controlados por emoções e desejos, jamais conhecerão os verdadeiros segredos das artes marciais”

HAKKYOKU-SEIKEN COMO ESTILO SECUNDÁRIO

Assim como o Jeet Kune Dô, o Hakkyoku-Seiken pode ser adotado como estilo secundário por um personagem que possui um primário, mas deve haver uma explicação plausível. Lutadores que desejem aprender o Hakkyoku-Seiken devem encontrar um mestre disposto a ensinar ou os pergaminhos que detalham a arte.

Para começar, um jogador só poderá escolher Hakkyoku-Seiken como Estilo se tiver pelo menos 5 níveis no antecedente Sensei, mesmo que seu Sensei não esteja mais convivendo com o personagem.

Opcionalmente, o jogador pode iniciar normalmente com um personagem praticante de qualquer estilo de luta, e só depois de certo tempo e experiência aprender o Hakkyoku-Seiken.

A lista de manobras especiais do Hakkyoku-Seiken é pequena se comparada aos demais estilos, pois ela serve para ser combinada com outros estilos. Portanto, o personagem deverá combinar sua lista de manobras com a lista do Hakkyoku-Seiken para ter uma lista final.

- SOCO

Burn Haymaker (4)
Burn Knuckle (4)
Hard Edge (2)
Improved Shockwave (3)
Shockwave (3)

- CHUTE

- BLOQUEIO

Improved San He (4)
San He (2)

- APRESENTAMENTO

- ESPORTES

Dash Blast (4)

- FOCO

Aura Strike (4)
Chi Booster (3)
Chi Kung Healing (4)
Clear Mind [Mushin] (4)
Double Reppu Ken (4)
Fireball (3)
Flying Fireball (3)
Gamma Wall (4)
Ground Fireball (3)
Immortality (5)
Improved Ground Fireball (4)
Power Geyser (5)
Raising Storm (5)
Round Wave (3)
Shocking Gama Wave (4)
Senpuken (4)

HAPKIDO

O Hapkido é a Arte Marcial de defesa pessoal Sul Coreana, tendo se originado nos primórdios do império "KORYU" os documentos que dão fé da existência do HAPKIDO datam o século V (cinco) A.C. quando já predominavam diversos estilos de arte de combate e defesa pessoal ensinadas nos exércitos e na guarda imperial, o HAPKIDO surgiu da junção de vários estilos de lutas coreanas antigas, recebendo também influências chinesas e japonesas.

O nome Hapkido surgiu na década de 50. As Artes Marciais coreanas existem, com certeza, há muito tempo. Naquela época não existiam nomes como Judo, Karate, Aikido, Taekwondo, enfim, o que existia na Coreia eram outros tipos de Artes Marciais como o So Do Moo Sool (Arte Marcial Tribal), UI Moo Sool e Kung Joo Moo Sool (Arte Marcial da Guarda Imperial). Elas eram treinadas por classes sociais diferentes. Dentro dessas formas de luta existentes até hoje não encontramos registros de técnicas de torção, o que significa que a possibilidade das torções terem vindas do Japão é grande.

Traduzida literalmente "HAP" significa união, coordenação e harmonia, "KI" denota a energia e toda a essência da potência e da eficiência, "DO" caminho espiritual. No Hapkido usa-se uma grande variedade de técnicas, desde chutes baixos à altura da canela até chutes aéreos; socos, arremessos, luta no solo, defesa de armas brancas e armas de fogo, torções nas articulações, imobilizações e acrobacias. Esta arte marcial concisa e prática é resultado de uma perseguição de mais de 1.300 anos. O objetivo principal desta milenar arte marcial, é desenvolver o respeito ao próximo, autoconfiança, autocontrole, através da elevação da compreensão do Universo e de si mesmo. O lema e compromisso maior do Hapkido é o de formar pessoas dignas e conscientes para a convivência social harmônica com saúde e desenvolvimento físico, mental e espiritual.

O Hapkido é por excelência uma Arte de Defesa Pessoal. Seu amplo repertório técnico consta de muitas projeções, estrangulamentos, chaves e torções da escola Daito Ryu Aiki Jujutsu (Daedong Ryu Hapki Yu Sool - pronuncia coreana) do Mestre Sokaku Takeda além de técnicas de mãos, pés e armas das lutas primitivas coreanas. O Hapkido é essencialmente constituído de movimentos circulares que incluem torções (estímulos articulares) e imobilizações com pontos de pressão correspondentes aos meridianos dos órgãos internos, usados muito na acupuntura, Do-in, Shiatsu, etc.

Escolas: Nos dias de hoje existem variadas escolas de Hapkido, porém as melhores escolas se situam na Coreia do Sul, e de lá vem também conseqüentemente os melhores lutadores.

Membros: qualquer um pode ser adepto do Hapkido, mas a maioria esmagadora é sul coreana. No entanto, muito lutadores excepcionais surgiram de outras partes do mundo.

Conceitos: Lutador profissional, estudante, nativo coreano

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Note: "Lute não só pelo aprimoramento físico, mas também pelo aprimoramento mental"

- SOCO

Double Hit- Punch (1)
Heart Punch (3)
Knife Hand Strike (3)
Lung Punch (2)
Rekka Ken (5)

- CHUTE

Ax Kick (2)
Backflip Kick (2)
Dankuukyaku [Gale Kick] (4)
Double Air Kick [Shredder] (3)
Double Ax Kick (2)
Double- Hit Jump Kick (1)
Double-Hit Kick (1)
Flash Kick (4)
Flying Thrust Kick (3)
Foot Sweep (1)
Kicks Rain (3)
Lightning Leg (3)
Moonsault Slash (3)

Multi-Hit Jump Kick (3)
Projecting Kick (3)
Rekuukyaku (3)
Reverse Frontal Kick (1)
Sanren Geki (5)
Scissor Kick (3)
Stepping Front Kick (3)
Triple Air Kick (4)
Triple Flying Kick (3)
Wounded Knee (2)
Upper Kick (1)

- BLOQUEIO

Counter Attack (2)
Deflecting Grab (3)
Deflecting Punch (1)
Deflecting Kick (1)
Disarm (2)
Reversal Aerial Throw (2)
Reversal Ducking Throw (2)
Reversal Throw (3)

- APRESAMENTO

Arm Lock (3)
Back Roll Throw (1)
Dislocate Leg (2)
Dislocate Limb (2)
Imobilize (2)
Improved Pin (2)
Leg Lock (4)
Lion Killer (4)
Lockley Lock (5)
Neck Crush (3)
Pin (2)
Power Flip (2)
Shinkuu Nage (3)
Sleeper (4)
Spider Crack (2)
Thigh Press (2)
Vital Crush (3)

- ESPORTES

Breakfall (1)
Drunken Monkey Roll (2)
Light Feet (4)
Wall Spring (1)

- TOCO

Chi Kung Healing (4)

HWARANG - DÔ

Hwarang-Dô é um estilo coreano que se diz ter se originado de certas técnicas de cura; atualmente mestres de Hwarang-Dô muitas vezes são curandeiros habilidosos. Ele se concentra mais em socos do que muitas artes de luta coreanas. Além de suas técnicas desarmadas, ele ensina uma variedade de Técnica de Armas.

Dizem as lendas que aproximadamente há 2.000 anos atrás, um monge budista chamado Won Kwang Bopsa desenvolveu um estilo de luta que começou a ensinar aos *hwarang* de quem ele eventualmente tomou seu nome. Os *hwarang* eram algo equivalente a cavaleiros coreanos: lutadores, diplomatas e líderes militares que viviam sob um rígido código de honra.

Em adição a suas artes de luta, se dizia que os mestres de Hwarang-Dô possuíam inúmeros poderes místicos, conhecidos como *shin gong*. Estes poderes incluíam telepatia, clarividência e a habilidade de sentir o perigo.

O antigo código de conduta dos *hwarangs* permanece ainda hoje, porém de maneira diferenciada, adaptada aos dias atuais, mas vivo em sua essência. O código:

- 1- Lealdade ao país
- 2- Lealdade aos pais e professores
- 3- Confiança e fraternidade entre amigos
- 4- Coragem para nunca recuar diante do inimigo
- 5- Justiça para nunca tirar uma vida sem uma causa

Escolas: Hwarang- Dô é amplamente ensinado nos Estados Unidos, embora esteja se tornando mais comum enquanto a imigração da Coreia aumenta. Aqueles que desejam aprender essa arte, provavelmente terão que procurar muito para encontrar uma escola.

Membros: Por causa de seu código de honra, que ainda hoje é ensinado e respeitado, o Hwarang-Dô atrai estudantes com um senso de disciplina e nobreza. Os mestres dessa arte ensinam apenas àqueles que se provem realmente dignos. Não é uma arte que qualquer punk das ruas iria querer aprender.

Chi Inicial: 4

Força de Vontade Inicial: 3

Mote: “Nossas habilidades de luta são um dom que devemos aprender a usar parcimoniosamente; não existe desculpa para violência desnecessária.”

- SOCO

- Atemi Nerve Strike (4)
- Blood Flow Atemi (3)
- Dim Mak (4)
- Double Hit- Punch (1)
- Fingertip Attack (2)
- Heart Punch (3)
- Imprisoning Atemi Strike (5)
- Knife Hand Strike (3)
- Lung Punch (2)
- Pain Atemi (3)
- Shikan-ken [Ninja Knuckle Fist] (3)

- CHUTE

- Ax Kick (2)
- Backflip Kick (2)
- Dankuukyaku [Gale Kick] (4)
- Double Air Kick [Shredder] (3)
- Double Ax Kick (2)
- Double- Hit Jump Kick (1)
- Double-Hit Kick (1)
- Flash Kick (4)
- Flying Thrust Kick (3)
- Foot Sweep (1)
- Kicks Rain (3)
- Lethal Kick (4)
- Lightning Leg (3)
- Moonsault Slash (3)
- Multi-Hit Jump Kick (3)
- Projecting Kick (3)

- Rekuukyaku (3)
- Reverse Frontal Kick (1)
- Sanren Geki (5)
- Scissor Kick (3)
- Stepping Front Kick (3)
- Triple Air Kick (4)
- Triple Flying Kick (3)
- Wounded Knee (2)
- Upper Kick (1)

- BLOQUEIO

- Counter Attack (2)
- Deflecting Grab (3)
- Deflecting Kick (1)
- Deflecting Punch (1)
- Disarm (2)
- Reversal Aerial Throw (2)
- Reversal Ducking Throw (2)
- Reversal Throw (3)

- APRESAMENTO

- Arm Lock (3)
- Back Roll Throw (1)
- Dislocate Leg (2)
- Dislocate Limb (2)
- Imobilize (2)
- Improved Pin (2)
- Leg Lock (4)
- Lion Killer (4)
- Lockley Lock (5)
- Neck Crush (3)

- Pin (2)
- Power Flip (2)
- Shinkuu Nage (3)
- Sleeper (4)
- Spider Crack (2)
- Thigh Press (2)
- Vital Crush (3)

- ESPORTES

- Breakfall (1)
- Drunken Monkey Roll (2)
- Light Feet (4)
- Wall Spring (1)

- FOCO

- Advanced Dim Mak (1)
- Bone Strike (4)
- Chi Kung Healing (3)
- Farsight (4)
- Improved Chi Kung Healing (3)
- Improved Regeneration (4)
- Mind Reading (3)
- Paralyze Dim Mak (2)
- Preemptive Strike (1)
- Regeneration (2)
- Sakki (3)
- Telepathy (1)
- Zen no Mind (3)

HEIDERN - STYLE ASSASSINATION TECHNIQUES

Esse estilo de combate foi criado pelo grande comandante Heidern (de King of Fighters). Não se sabe de onde Heidern obteve ensinamentos para a criação do seu estilo, mas o que se sabe é que Heidern o desenvolveu após longos anos como militar e a partir de movimentos utilizados literalmente para matar seus adversários.

O estilo enfatiza duramente o treinamento das mãos, Heidern descobriu como ajustar seu Chi para fazer com que suas mãos se tornassem tão cortantes como as mais afiadas lâminas. Essa brutal arte marcial visa também a destruição de nervos, quebra de juntas e golpes nas cavidades do corpo (como olhos e têmporas), causando a dor máxima no oponente e conseqüente inaptidão para continuar lutando, o que correntemente também causa a sua morte.

Escolas: Apenas Heidern pode ensinar este estilo, já que foi ele quem criou. Ele passou seus conhecimentos para sua filha adotiva Leona e alguns de seus soldados, embora seja Leona a mais próxima de dominar a arte. Mas ainda assim, presume-se que Heidern é o único que possa ensinar o estilo completamente.

Membros: Heidern ensina apenas aos seus soldados mercenários, independentemente de sexo, os estudantes devem possuir grande força de vontade e disciplina, além de sangue frio. Heidern é muito severo, rígido e tem pouca paciência com covardes.

Conceitos: mercenário, assassino treinado

Chi Inicial: 4

Força de vontade Inicial: 3

Mote: "Enfim, você não passa de uma estrela cadente. Seu destino será sempre cair."

- SOCOS

Air Slice Punches (3)
Boshi-Ken [Thumb Drive] (2)
Double- Hit Punch (1)
Ear Pop (2)
Flash Chop (4)
Heart Punch (3)
Knife Hand Strike (3)
Lung Punch (2)
Moon Slice (4)
Shikan- Ken [Ninja Knuckle Fist] (2)
Shuto (2)
Ura- Shuto (3)
Uranaraganu [Lance Fist] (4)
Uranimai [Dagger Fist] (2)
Violent Slice Punches (3)

- CHUTE

Ax Kick (3)
Double Hit-Knee (1)
Flash Kick (4)
Foot Sweep (1)
Moonsault Slash (3)
Sonic Scythe (3)
Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

Bullet Reflection (4)
Disarm (2)
Reversal Throw (3)
Weapon Block (4)
Weapon Guard (1)

- APRESAMENTO

Air Trow (2)
Argentine Back Breaker (2)
Arm Breaker (3)
Arm Lock (3)
Back Breaker (2)
Dislocate Leg (2)
Dislocate Limb (2)
Eye Rake (1)
Flying Slice (4)
Improved Pin (3)
Knee Basher (2)
Kubi Ori (5)
Leg Breaker (3)
Leg Lock (4)
Neck Choke (1)
Neck Crush (3)
Pin (3)
Sleeper (4)
Spiral DDT (3)
Suplex (1)
Triple Threat (4)
Vital Crush (3)

- ESPORTES

Esquives (2)

- TOCO

Absorb Chi (3)
Cross Cutter (3)
Energy Ball (3)
Improved Cross Cutter (3)
Improved Leech (3)
Leech (3)
X- Caliber (3)

HIP HOP FIGHTING

Esse é um estilo recente desenvolvido por rappers americanos e brasileiros de Hip Hop que também se interessavam em lutar. É um estilo que envolve muita movimentação, sincronia com a música e agilidade corporal. Algumas técnicas evasivas também são comuns, assim como golpes visando oponentes múltiplos. Hip Hop Fighting também emprega várias manobras acrobáticas e alguns movimentos humanamente impossíveis, assim, muito semelhantes à Capoeira.

Muitos garotos se envolvem com esse estilo esperando um dia sair das ruas, e também o usam para sobreviver nelas.

Escolas: Esse é um estilo aprendido na rua, na periferia. Apesar de ser um estilo novo em qualquer cidade grande e urbanizada nas Américas, pode ser achado. Muitos mestres nesse estilo dão aulas em instituições carentes, mas ensinam apenas o básico. Geralmente um aluno que queira aprender as manobras mais poderosas da arte é treinado em particular.

Membros: Qualquer pessoa pode aprendê-lo, mas geralmente apenas aqueles que realmente necessitam e gostam da arte do Hip Hop aprendem o ensinamento completo, que costuma ser rígido e doloroso, como a vida pode ser com muitos.

Conceitos: lutador das ruas, rapper, dançarino de hip-hop, dj

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Mote: "Foi assim que sobrevivi nas ruas, sem precisar roubar ou usar drogas"

- SOCO

Double-Hit Punch (1)
Ear Pop (2)
Elbow Smash (1)
Head Butt (1)

- CHUTE

Backflip Kick (2)
Cartwheel Kick (2)
Deadly Knee (3)
Double Air Kick [Shredder] (3)
Double Dread Kick (3)
Double-Hit Kick (1)
Flying Knee Thrust (1)
Foot Sweep (1)
Handstand Kick (1)
Mallet Smash [Flying Star] (2)
Roundabout Kick (2)
Slide Kick (2)
Spinning Foot Sweep (1)
Triple Air Kick (4)
Whirlwind Kick (5)
Windmill (4)
Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

Counter-Knee (1)
Deflecting Punch (1)

- APRESAMENTO

Back Roll Throw (1)
Eye Rake (1)
Head Butt Grab Attack (2)
Head Butt Hold (1)
Knee Basher (1)

- ESPORTES

Advanced Kippup (2)
Backflip (2)
Beast Roll (3)
Breakfall (1)
Dancing Punches (1)
Drunken Monkey Roll (2)
Drunken Roll (3)
Esquives (2)
Ground Fighting (4)
Kippup (gratis)
Multi Hit Kippup (3)
Rolling Attack (3)
Tech-hit (3)
Tumbling Attack (3)
Vertical Rolling Attack (2)
Wall Spring (1)

- TOCO

Musical Accompaniment (1)
Musical Influence (2)

HSING-YI CHUAN

Também conhecido como Xing Yi Quan, que significa “Boxe da Mente e Forma” ou Wuxing Chuan, que significa “Boxe dos 5 Elementos”, seu desenvolvimento é atribuído (segundo lendas) ao famoso general chinês Yueh Fei (Wu Mu). Suas origens datam da dinastia Liang, cerca de 540 d.C. na província de Hunan, foram encontrados registros históricos devidamente documentados a partir de Ji Longfeng (Jijike) (1602-1683) provável criador deste estilo. Conta-se que foi elaborado a partir de um livro que lhe foi entregue assinado por Yueh Fei. Ji Longfeng estudou o livro dia e noite por muitos anos desenvolvendo este estilo. Depois da Revolução Chinesa, o estilo ganhou vários estudantes, e recentemente chegou aos EUA.

A arte usa muitos movimentos de diferentes animais para estrangular, atacar e projetar os oponentes. O estilo combina bloqueios com repentinas trocas de posição que culminam em ataques únicos e assassinos. O condicionamento físico dos estudantes é extenuante até para os mais fortes lutadores, tendo de repetir o mesmo golpe diversas vezes, para endurecer os punhos, cotovelos, joelhos e pés.

Hsing-Yi Chuan (lê-se Xing Yi Quan) expõe muitos princípios comuns aos estilos internos como o Tai Chi Chuan e o Pakua. Entretanto, ao contrário destes dois estilos, Hsing-Yi é uma arte militar agressiva com o principal propósito de incapacitar os oponentes o mais rápido possível. Eles procuram desenvolver o Chi interior de formas destrutivas; praticantes de outros estilos internos (entenda internos como espirituais como o Tai Chi Chuan) o vêem com maus olhos por ser um dos mais sangrentos estilos de luta.

Esta arte também se concentra no desenvolvimento do Chi, principalmente para sincronizá-lo e armazená-lo em suas mãos e pés para desferir socos e chutes poderosíssimos. Muitas outras lendas acerca das habilidades dos mestres Hsing são comentadas mundo afora.

Escolas: na província de Hunan (China), berço deste estilo. Ainda residem poucos mestres dispostos a ensinar jovens dedicados e interessados em algo mais do que carrões e mulheres. Existem algumas escolas nos EUA também.

Membros: a principal forma de entrar em contato com esta arte é fazer parte de uma família oriental, e principalmente, que teve antepassados que lutaram em guerras. Hsing-Yi era popular entre os militares, tanto quanto o Tai Chi. Descendentes de militares orientais costumam seguir as tradições da família, e conseqüentemente passam os ensinamentos do Hsing-Yi adiante. Dizem que alguns mestres assassinos também adotam pupilos que se mostrem capazes na China, para que possam morrer e deixar passar seus conhecimentos adiante. Independente da natureza do estudante, ele deve mostrar grande força de vontade e frieza, visto que o Hsing-Yi não é uma arte para agradar multidões, e sim para eliminar seus oponentes o mais rápido possível.

Conceitos: descendente de militar chinês, assassino, taoísta violento.

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Mote: “Você está pronto para enfrentar o poder de dez animais e a força de cinco elementos?”

- SOCO

Break Bone Punch (5)
Double Hit-Punch (1)
Ear Pop (2)
Heart Punch (3)
Hundred Hand Slap (5)
Lung Punch (2)
Lunging Punch (2)
Monkey Grab Punch (1)
Phoenix Smasher (4)
Projecting Punch (2)
Punches Rain (3)
Rekka Ken (4)
Spinning Back Fist (1)
Spinning Knuckle (3)
Tameshiwari [Art of Breaking] (5)
Triple Strike (1)
Wicked Punch (3)

- CHUTE

Foot Sweep (1)
Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

Counter Attack (2)
Counterpressure (4)
Deflecting Grab Kick (1)
Deflecting Punch (1)
Energy Reflection (3)
Improved San He (5)
Maka Wara (3)
San He (2)
Wooden Dummy (2)

- APRESAMENTO

Arm Breaker (3)
Back Roll Throw (1)
Dislocate Leg (2)
Dislocate Limb (2)
Grappling Defense (3)
Improved Pin (2)
Leg Breaker (3)
Pin (3)
Sleeper (3)

- ESPORTES

Breakfall (1)
Walking the Circle (3)

- TOCO

Bone Strike (4)
Psychokinetic Channeling (3)
Soul Destroyer [Reikiru] (4)

JEET KUNE DO

Jeet Kune Dô (ou JKD) não é uma arte marcial por si; é de fato um modo de olhar as artes marciais. Aberto o caminho pelo recente Bruce Lee, o Jeet Kune Dô é um jejum, estilo de luta eficiente e poderoso.

Jeet Kune Dô é o melhor de muitas das artes marciais do mundo e as traz em um estilo que muda de momento a momento, de situação para situação. Jeet Kune Dô vê as fraquezas dos lutadores com diferentes estilos e tira vantagem deles. Não é uma lista de manobras e golpes, mas uma filosofia de lutar – qualquer um reivindicando conhecer "as manobras do Jeet Kune Dô" o está praticando para impressionar provavelmente o ignorante.

JKD é um estilo projetado principalmente para lutar; as delicadas artes marciais formais combatem em um anel que não é enfatizado. Muitas das manobras são muito rápidas; o Jeet Kune Dô é literalmente falando "O Caminho do Soco Interceptador" e os lutadores de JKD normalmente não executam manobras poderosas e lentas a menos que o oponente seja tonteado ou derrubado.

Escolas: Enquanto há livros inumeráveis e professores que reivindicam ensinar "os segredos de Jeet Kune Dô", só há alguns que são legítimos. Isto realmente não importa, porém: a prática de lutar e o livro de Bruce Lee, *The Tao Of Jeet Kune Dô*, são as escolas primárias para este estilo, e ambos estão no mundo inteiro disponíveis. Para aprender manobras que não estão no repertório de JKD regular, o praticante terá que ter um professor ou pelo menos ver a manobra executada, tendo que se treinar inacreditavelmente duro.

Membros: Qualquer um que luta pode estudar JKD. Geralmente, entusiastas de artes marciais ou kickboxers vão ter estudado provavelmente os conceitos de Jeet Kune Dô e pôr isto em prática.

Conceitos: Artistas marciais de todos os tipos, fãs de Bruce Lee, soldados, durões de rua, guarda-costas

Chi inicial: 1

Força de vontade inicial: 6

Mote: "Criar um método de lutar é quase igual a por um galão de água em papel de embrulho e tentar moldá-lo".

JEET KUNE DO E AS MANOBRAS ESPECIAIS

Alguns praticantes podem ter começado o estudo original em um estilo tradicional e ter escolhido levar o estudo de Jeet Kune Dô depois. Neste caso, uma Manobra Especial tem um custo diferente para JKD que para o estilo original dele, ele paga o custo que for o mais baixo. Por exemplo, o Forward Flip Knee vale dois Pontos de Poder para Wu Shu e três para Jeet Kune Dô. Se luta JKD, mas tinha estudado Wu Shu previamente, ele pode comprar o Forward Flip Knee e paga só dois Pontos.

Praticantes de Jeet Kune Dô também podem aprender Manobras Especiais que normalmente são exclusivas para outros estilos. Porém, é muito caro aprender uma manobra que está "fechada" para Jeet Kune Dô: ele paga na manobra o custo mais caro, acrescentando +1 nos Pontos de Poder. Por exemplo, o Whirlwind Kick não é parte do Jeet Kune Dô regular, nem tem um custo listado para "qualquer" estilo. O custo mais caro listado é cinco pontos (para Karatê Shotokan). Então, se um lutador do Jeet Kune Dô quer aprender o Whirlwind Kick, valerá seis (5+1) Pontos de Poder.

A decisão para estudar JKD deveria ser tomada quando o personagem é criado. Um personagem que estuda JKD agora depois de muitos anos de Muay Thai não pode ganhar gratuitamente duas listas de Manobras Especiais para ele escolher. Se um personagem leva o estudo de Jeet Kune Dô depois do curso da carreira dele, tem que ter uma razão muito bem explicada para isto – ele simplesmente não pode dizer "estou estudando JKD agora após alguns anos de Muay Thai".



- SOCO

- Central Line Fists (1)
- Central Line Strike (3)
- Dragon Punch (5)
- Ear Pop (2)
- Elbow And Fist (2)
- Hundred Hand Slap (5)
- Hyper Fist (5)
- Improved One Inch Punch (3)
- Monkey Grab Punch (1)
- One Inch Punch (2)
- Punches Rain (3)
- Rekka Ken (4)
- Split Punch (3)
- Storm Fists (4)

- CHUTE

- Backflip Kick (2)
- Dive Kick (3)
- Flying Kick (3)
- Flying Knee Thrust (1)
- Foot Sweep (1)
- Forward Flip Knee (3)
- Hurricane Kick (5)
- Iaido Kick (3)
- Kicks Rain (4)
- La Coup de Pied Bas (2)
- Lightning Leg (4)
- Messiah Kick (3)
- Power Kick (3)
- Rekuukyaku (3)
- Rising Jaguar (5)
- Sanren Geki (5)
- Scissor Kick (3)
- Shadowmoon Kick (4)
- Shinkuu Katategoma (4)
- Stepping Front Kick (3)
- Tiger Knee (5)

- BLOQUEO

- Deflecting Grab Kick (1)
- Iron Dummy (4)
- Maka Wara (3)
- Wooden Dummy (2)

- APRESAMIENTO

- Air Throw (2)
- Brain Cracker (2)
- Grappling Defense (4)
- Pin (3)

- ESPORTES

- Backflip (2)
- Drunken Monkey Roll (1)
- Light Feet (3)
- Wall Spring (1)

- FOCO

- Chi Kung Healing (4)
- Clear Mind [Mushin] (4)
- Zen No Mind (3)

JIU JITSU

Originalmente desenvolvido no Japão nos séculos XV a XVII. Jiu Jitsu é uma "arte marcial suave" e pretende subjugar (em lugar de incapacitar) um oponente o fixando em algum lugar. Usa o próprio peso do oponente e impulso contra ele e faz isto um estilo pacifista elegante. Os estudantes de Jiu Jitsu aprendem a usar sua durabilidade, a força inerente da perna e músculos para erguer facilmente as pessoas de lance, três vezes o peso delas ou mais. O praticante de Jiu Jitsu não tem que ser particularmente muscular ou duro, embora ajude; muitos dos melhores lutadores estão ainda um pouco frouxos ao redor das seções, sendo capazes de enviar oponentes ao ar sem soltarem uma gota de suor.

Recentemente, por volta de 1917, o Jiu Jitsu veio ao Brasil onde foi modificado em uma versão "mais forte" e voltada ao combate, pela famosa família Gracie. Os Gracie desenvolveram o Brazilian Jiu Jitsu (BJJ), uma versão voltada aos ringues e muito utilizada hoje em dia entre os lutadores de Vale Tudo. No Brazilian Jiu Jitsu, além de ser extremamente focado no solo, foram adicionadas alavancas e torções inexistentes no Jiu Jitsu antigo, tornando-o mais perigoso e eficiente, não somente como instrumento de auto-defesa, mas de ataque também.

Escolas: Jiu Jitsu é ensinado no mundo todo. Muitos soldados americanos estabelecidos no Japão depois da Segunda Guerra Mundial aprenderam a arte e ajudaram a popularizar nos Estados Unidos, e Senseis japoneses ambulantes ainda estão esparramando conhecimento desta arte ao redor do mundo.

Membros: Qualquer um pode estudar esse estilo. Jiu-Jitsu é um esporte popular no Japão e nos EUA, e é ensinado freqüentemente como uma técnica de autodefesa.

Conceitos: Entusiastas de jogos esportivos, polícia

Chi inicial: 3

Força de vontade inicial: 4

Mote: "Quanto maior é o oponente, mais dura é a queda."

Requerimentos do Jiu Jitsu: Praticantes de Jiu Jitsu devem começar com no mínimo Apresamento ●● e Esportes ●●. Eles recebem automaticamente as manobras especiais Breakfall e Throw.

- SOCO

Ear Pop (2)
Fist Sweep (2)

- CHUTE

Foot Sweep (1)
Horse Kick (2)
Spinning Foot Sweep (1)

- BLOQUEIO

Deflecting Grab (3)
Deflecting Punch (1)
Disarm (2)
Energy Reflection (3)
Maka Wara (3)
Missile Reflection (1)
Perfect San He (5)
Reversal Throw (4)
San He (3)
Weapon Guard (1)

- APRESAMENTO

Air Throw (1)
Ankle Slam (3)
Arm Breaker (4)
Arm Lock (3)
Back Breaker (2)
Back Roll Throw (1)
Bear Hug (2)
Brain Cracker (1)
Cloud Tossler [Falling Sky] (2)
Disengage (2)
Dislocate Leg (3)
Dislocate Limb (3)
Grappling Defense (2)
Ground and Pound (3)

Ground Grab Master (1)

Ground Throw (3)
Hair Throw (2)
Hyper Hit Throw (4)
Imobilize (1)
Improved Pin (2)
Jonin Press (2)
Jumping Neck Throw (4)
Leg Breaker (4)
Leg Lock (3)
Lion Killer (3)
Lockley Lock (5)
Neck Choke (1)
Pin (2)
Rolling Grab (4)
Running Throw (2)
Shoulder Slam (2)
Shoulder Throw (4)
Sleeper (4)
Spider Crack (2)
Stomach Pump (3)
Suplex (1)
Thigh Press (2)
Throw (grátis)
Tornado Throw (5)

- ESPORTES

Breakfall (grátis)
Dashing Shoulder Crash (3)
Ground Fighting (2)
Jumping Shoulder Butt (1)
Marseille Roll (2)
Tech Hit (2)

- TOCO

Chi Kung Healing (4)
Toughskin (3)
Zen No Mind (3)

JUDÔ

O Judô teve sua origem no século XIX, quando o Mestre Jigoro Kano procurou sistematizar as técnicas de uma arte marcial japonesa, conhecida como JiuJitsu e fundamentar sua prática em princípios filosóficos bem definidos, a fim de torná-la um meio eficaz para o aprimoramento do físico, do intelecto e do caráter, num processo de aperfeiçoamento do ser humano.

Baseado em manobras de imobilização e projeção, o Judô não exige de seus praticantes grande massa muscular. Sua meta é levar o adversário ao chão e colocá-lo fora de ação – justificando o velho ditado, “quanto maior a árvore, maior a queda”. O Judô é uma arte marcial pacifista e graciosa, que utiliza o próprio peso do oponente para derrotá-lo. A falta de golpes traumáticos no Judô vem do fato de que no contexto que foi criado (Japão feudal), um soco era inútil contra as armaduras dos soldados.

O Judô tem muitas semelhanças com o Jiu-Jitsu (já que o Judô surgiu dele), porém as técnicas de Judô são mais rígidas e ao invés de focalizarem técnicas de fixação no solo, eles focalizam projeções e arremessos poderosos.

Escolas: Muitas escolas de Judô não ensinam todo o potencial da arte. Para aprender todo o potencial, assim como a filosofia da arte, um aluno deve viajar até o Japão. Lá, ele terá a chance de aprender “tudo” sobre Judô.

Membros: Qualquer um pode ter aulas em um dojô comercial, mas os grandes lutadores de Judô são japoneses.

Conceitos: Lutadores aplicados, competidores, mestres, atletas olímpicos

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Mote: “O corpo é uma arma cuja eficiência depende da precisão com que se usa a inteligência.”

Requerimentos do Judô: Praticantes de Judô devem começar com no mínimo Apresamento ●● e Esportes ●●. Eles recebem automaticamente as manobras especiais Breakfall e Throw.

- SOCO

Ear Pop (2)
Null Magic Slap (4)
Shockwave (3)
Spinning Clothesline (5)

- CHUTE

Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

Deflecting Grab (3)
Deflecting Kick (1)
Deflecting Punch (1)
Improved San He (4)
Maka Wara (3)
Perfect San He (4)
Reversal Throw (4)
San He (2)
Weapon Block (4)
Weapon Guard (2)

- APRESAMENTO

Air Throw (2)
Ankle Slam (2)
Arm Breaker (4)
Arm Lock (3)
Back Breaker (2)
Back Roll Throw (1)
Bear Hug (2)
Cloud Tosser [Falling Sky] (2)
Dislocate Leg (3)
Dislocate Limb (3)
Grappling Defense (2)

Ground Grab Master (1)
Ground Throw (2)
Hyper Hit Throw (4)
Imobilize (1)
Improved Pin (2)
Iron Claw (5)
Jonin Press (3)
Jumping Neck Throw (4)
Leg Breaker (4)
Leg Lock (3)
Lion Killer (4)
Neck Choke (1)
Neck Crush (4)
Pin (2)
Rolling Grab (5)
Running Throw (2)
Shoulder Slam (2)
Shoulder Throw (3)
Throw (grátis)
Tornado Throw (4)

- ESPORTES

Breakfall (grátis)
Dashing Shoulder Crash (3)
Ground Fighting (2)
Jumping Shoulder Butt (1)
Marseille Roll (2)
Tech Hit (2)

- TOCO

Chi Kung Healing (4)
Thunder Clap (2)
Toughskin (3)
Zen No Mind (3)

KABADDI

Os poderosos segredos do Kabaddi se originam nos recantos mais isolados da antiga Índia. Monges dedicaram suas vidas à meditação, yoga e aos exercícios mentais do Budismo Dhyana (chamado no Japão de Zen). Desenvolveram poderes físicos e mentais extraordinários. Dizia-se que eles podiam atravessar paredes, deter o batimento de seus corações durante horas e realizar diversos outros efeitos sobre-humanos.

Afortunadamente, para poder adquirir estas habilidades, os monges precisavam alcançar um estado de tranqüilidade mental tão elevado que eles raramente usavam estas habilidades de modo violento – exceto para se defender. Para se livrar de bandidos e outros agressores, os mestres de yoga desenvolveram o Kabaddi.

Kabaddi é uma das artes marciais difíceis de aprender devido à rígida disciplina mental e controle corporal que o aluno deve desenvolver. Embora seja menos violento que a maioria dos outros estilos, o Kabaddi trás vitória aos seus praticantes através de táticas estranhas e inesperadas. Muitos mestres de Kabaddi, usando seu quase miraculoso controle corporal, conseguem esticar seus membros para atingir oponentes que estão do outro lado da sala.

O mestre supremo deste estilo Dhalsim, consegue até mesmo se teleportar de um lugar para outro. O estudante de Kabaddi que almeja igualar tais feitos deve primeiro adquirir o controle de cada molécula do próprio.

Ainda mais impressionante é a perspicácia mental de certos praticantes. Eles parecem ser capazes de ignorar todas as distrações e antecipar os movimentos do seu oponente. O raciocínio é que, se o oponente não atingir você, então ele não pode feri-lo.

Para usar todo o potencial do Kabaddi, o estudante deve estar em perfeita harmonia física e mental. Lutadores de Kabaddi freqüentemente frustram seus oponentes, levando-os à uma fúria cega enquanto calmamente os atingem de uma distância segura, vencendo através da paciência e táticas inteligentes.

Com o crescimento da yoga no mundo ocidental, mais e mais lutadores têm buscado aprender este estilo. Praticantes de outros estilos esperam que seja apenas uma moda passageira.

Escolas: Escolas de Kabaddi podem ser encontradas em todo o mundo, ma elas normalmente admitem apenas alguns poucos e selecionados alunos.

Kabaddi é um dos estilos mais rígidos e disciplinados. As aulas começam com uma hora de meditação, e os exercícios testam os limites dos alunos mais ágeis.

Membros: Tradicionalmente, apenas aqueles que já demonstraram um grande nível de disciplina e autocontrole podem receber aulas. Essa restrição começou a desaparecer nas escolas mais modernas, mas os melhores alunos ainda são aqueles que demonstram o maior autocontrole e capacidade de concentração.

Conceitos: Monges Zen, instrutores de yoga, místicos da nova era.

Chi Inicial: 5

Força de Vontade Inicial: 2

Nota: “Você deve aprender a controlar seus sentimentos e não pensar em nada além do seu oponente. Apenas após a luta você pode pensar sobre a vitória.”



-SOCO

- Head Butt (1)
- Mirage Rising Uppercut (5)
- Mirage Strike (5)
- Mirage Twin Strike (3)
- Mirage Upper Strike (2)
- Projecting Punch (3)
- Rising Uppercut (4)
- Slide Punch (2)
- Spinning Head Butt (4)

-CHUTE

- Calamari Slide (2)
- Slide Kick (2)

-BLOQUEIO

- Energy Reflection (3)
- San He (3)
- SteelHead (3)

-APRESAMENTO

- Air Suplex (2)
- Arm Breaker (4)
- Brain Cracker (1)
- Dislocate Leg (3)
- Dislocate Limb (3)
- Head Butt Hold (2)
- Leg Breaker (4)
- Snake Throw (1)

-ESPORTES

- Cannon Drill (5)
- Flying Body Spear (2)
- Flying Body Spin (4)

-TECO

- Absorb Chi (3)
- Ashura Senku (3)
- Balance (3)
- Blind (5)
- Chi Breaker (4)
- Chi Kung Healing (3)
- Chi Push (5)
- Clear Mind [Mushin] (3)
- Cobra Charm (2)
- Dance of Phoenix(4)
- Diving Chi Blow (3)
- Energy Ball (4)
- Energy Fist (3)
- Energy Shield (4)
- Extendible Limbs (4)
- Farsight (4)
- Fireball (3)
- Flareblast (3)
- Flying Fireball (3)
- Ghost Form (5)
- Ground Fireball (3)
- Hundred Energy Blast (5)
- Improved Chi Kung Healing (3)
- Improved Chi Push (4)
- Improved Fireball (5)
- Improved Leech (3)
- Improved Regeneration (3)
- Inferno Strike (5)
- Kikou-Shou (4)
- Leech (3)
- Levitation (3)
- Medusa Eyes (2)
- Mesmerize (3)
- Mind Reading (3)
- Mirage Power (4)
- Preemptive Strike (1)
- Psychic Vise (5)
- Psycho Shield (2)
- Record (4)
- Regeneration (1)
- Rising Fireball (3)
- Shinning Crystal Bit (4)
- Seraphic Wings (5)
- Short Fireball (3)
- Soul Destroyer [Reikiru] (4)
- Soul Illusion (4)
- Telepathy (2)
- True Hadouken (5)
- Tumo (4)
- Yoga Flame (3)
- Yoga Gale (2)
- Yoga Inferno (3)
- Yoga Teleport (5)
- Zero Technique (4)

KALARIPAYIT

Também conhecida como Kalaripayatu, que pode ser traduzido como “praticando as artes do campo de batalha” no dialeto Malayalam, falado no estado indiano de Kerala. Este estilo é praticado no sudeste da Índia no estado de Kerala, e é a arte marcial mais popular da Índia. É fortemente arraigado ao hinduísmo, a religião da Índia. Esta arte marcial era praticada originalmente pelos guerreiros de Kerala para aguçar suas habilidades em combate. Em tempos remotos, disputas entre os nobres indianos também surgiram com o aparecimento de um torneio de Kalaripayattu. Esta arte ancestral é chamada de “a mãe de todas as artes marciais” – até mesmo a chinesa Kung Fu do famoso templo Shaolin tem sua origem em BodhiDharma, um monge budista indiano que era especialista em Kalaripayattu.

O Kalaripayattu exibe uma grande influência do Ayurveda – um sistema indiano ancestral de medicina holística – assim como formas clássicas de dança de Kerala, como Kathakali.

Kalaripayit combina uma arte marcial “mano-a-mano” balanceada com um programa de treinamento com uma variedade de armas. Além disso, compartilham várias técnicas de “pontos de pressão” com lutadores de Chin Na Kung Fu, isso se deve ao fato do famoso Bodhidharma ser um indiano que somente depois de muitos anos foi à China pregar suas teorias do Chi e artes marciais.

Outro fato interessante é o lado místico desta arte, uma vez que é praticada na Índia, berço de diversos monges e bonzos. Diz-se que mestres nesta arte, juntamente com estudos avançados em meditação (Yoga) e controle da respiração conseguem feitos sobre-humanos com seus corpos, como contorções e poderes psíquicos ocultos.

Kalaripayit usa batidas nos pontos de pressão, yoga, luta corpo a corpo com técnicas de Jiu Jitsu e no uso de armas brancas. Alguns também dizem que essa Arte marcial é uma dança marcial indiana, reformulada e adaptada para combate por Bodhidharma, “a origem de todas as Artes marciais”.

Escolas: O iniciante passa primeiro por um condicionamento físico por meio de seqüências rigorosas para ampliar a coordenação neuro-muscular. Em seguida, vem o treinamento de luta com longas armas de madeira, seguido por adaga, espada e escudo. Finalmente, o praticante treina o combate corpo-a-corpo, incluindo golpes em pontos vitais do corpo, agarramentos e chaves de braço. Um verdadeiro praticante de Kalaripayattu também passa por treinamento médico e aprende como tratar ferimentos com medicinas tradicionais.

O praticante que se torna totalmente adepto em todos os aspectos se torna um mestre completo, chamado Gurukkal.

Membros: Kalaripayit é raramente ensinado a estrangeiros, sendo reservado apenas à hindus (praticantes do Hinduísmo), ou seja, escolas só na Índia mesmo.

Conceitos: dançarino indiano, monge zen, curandeiro

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Mote: “Não somos apenas dançarinos, curandeiros e lutadores. O Kalaripayit é muito mais do que os olhos podem ver.”

HABILIDADES ESPECIAIS

Um praticante de Kalaripayit recebe gratuitamente 1 ponto em uma Técnica com Arma Branca à sua escolha dentre as seguintes: faca, espada, lança ou bastão. Essa habilidade com armas é fruto do seu treinamento que inclui o uso de armas.

Praticantes de Kalaripayit devem ter noções razoáveis de Medicina para poderem aprender os maiores segredos do estilo. É pré-requisito a todo lutador de Kalaripayit ter no mínimo 2 pontos no Conhecimento de Medicina.



- SOCO

- Atemi Nerve Strike (5)
- Blood Flow Atemi (4)
- Dim Mak (4)
- Ducking Fierce (1)
- Fingertip Attack (3)
- Head Butt (1)
- Heart Punch (2)
- Lung Punch (1)
- Pain Atemi (4)

- CHUTE

- Slide Kick (2)
- Wounded Knee (2)
- Tendon Smash (4)

- BLOQUEJO

- Energy Reflection (3)
- San He (3)

- APRESAMIENTO

- Air Suplex (2)
- Arm Breaker (4)
- Arm Lock (3)
- Brain Cracker (1)
- Choke Throw (2)
- Disengage (2)
- Dislocate Leg (3)
- Dislocate Limb (3)
- Head Butt Hold (2)
- Improved Pin (3)
- Leg Breaker (4)
- Leg Lock (3)
- Neck Choke (2)
- Neck Crush (4)
- Pin (3)
- Sleeper (4)
- Snake Throw (1)
- Suplex (1)

- ESPORTES

- Cannon Drill (5)
- Flying Body Spear (2)

- TOCO

- Chi Kung Healing (3)
- Extendible Limbs (4)
- Improved Regeneration (3)
- Leech (3)
- Musical Accompaniment (1)
- Regeneration (1)

- ARMAS BRANCAS

- Berserker Barrage (4)
- Double- Hit Strike (1)
- Falcon Claw (3)
- Flying Strike (2)
- Improved Deflecting Strike (4)
- Reverse Strike (2)
- Slice Upper (4)
- Spinning Weapon (4)
- Staff Sweep (3)
- Strikes Rain (4)

KANZUKI - RYU

Kanzuki Style Martial Arts, também conhecido como Kanzuki-ryu Kakutojutsu ou apenas Kanzuki-ryu, é o estilo de luta da família Kanzuki. Ele, ultimamente, vem sendo aperfeiçoado por Karin Kanzuki, que sonhou um dia se vingar de Sakura, adepta do Karatê Shotokan. É um estilo particularmente de contra ataques, golpes curtos e seqüenciais, mas que também possui muitas técnicas de bloqueio.

O estilo se desenvolveu dentro da família Kanzuki, e parece seguir uma linha tradicionalista de ensinar apenas aos seus membros. Sua filosofia é um pouco mais fechada, centralizada, dando ênfase à manobras, como dito antes, de golpes curtos e seqüenciais, defesas e contra-ataques. O Kanzuki-Ryu é um estilo agressivo, que parece um misto de diversas artes marciais incluindo desde estilos militares à variações das técnicas do Bushido. É dito que o Kanzuki-Ryu é na verdade uma combinação de várias artes marciais, incluindo karatê, judô, aikidô, sambo, muay thay, taekwondo, luta livre, koppo, shaolin kung fu, tai chi chuan, bagua-zhang etc.

Poucos sabem, mas todos os homens nascidos na família Kanzuki passam por uma provação quando atingem a idade de 9 anos: eles são deixados sozinhos nas florestas profundas que circundam o monte Fuji, no Japão. É-lhes dado uma pequena quantidade de comida e água e eles tem de sobreviver sozinhos na floresta ao mesmo tempo em que tem de encontrar um meio de escapar de lá. Somente se eles saírem da floresta com vida é que terão capacidade de levar adiante o império financeiro da família Kanzuki e aprender o estilo.

Escolas: Como foi dito, esse estilo é ensinado apenas aos membros da família Kanzuki-Ryu. Geralmente os membros dessa família tendem a possuir altos níveis de recursos, o que faz com que os dojôs sejam bem estabelecidos em vários países de seu interesse, no entanto os principais dojôs desse estilo estão no Japão, Estados Unidos e Inglaterra.

Membros: O estilo Kanzuki-Ryu é muito fechado e com certo preconceito de ser ensinado a membros de fora da família, por isso a maioria dos membros devem vir da nobre família Kanzuki ou em um caso raro ser aceito por ela.

Conceitos: jovem rico, estudante, dileitante

Chi Inicial: 2

Força de vontade Inicial: 5

Mote: "Muito bem, você pode ser meu servo."

Requerimentos do Karatê Kanzuki-Ryu: Um praticante deste estilo precisa começar com no mínimo Recursos ●●●●, representando a fortuna da família Kanzuki que é uma família extremamente rica e corporativista. Dizem que a família de Karin Kanzuki (a mais famosa praticante dessa arte) é tão rica quanto a família de Ken Masters, tendo inclusive um satélite ao seu dispor que fica em órbita da Terra com o nome de Manjushage. Os praticantes deste estilo começam automaticamente com o antecedente Staff ●.

- SOCÓ

Buffalo Punch (1)
Double-Hit Punch (1)
Elbow Smash(1)
Fist Sweep (2)
Guren Ken (2)
Head Butt (1)
Knife Hand Chop (3)
Knife Hand Strike (3)
Kobokushi (4)
Lunging Punch (2)
Phoenix Smasher (4)
Reaping Palm (4)
Rekka Ken(4)
Ressen Ha (3)
Shoryu-Dan (5)
Spinning Back Fist (1)
Spinning Knuckle (3)

- CHUTE

Ax Kick (2)
Double Air Kick [Shredder] (3)
Double Ax Kick (2)
Double Dread Kick (3)
Double- Hit Kick (1)
Foot Sweep (1)
Hurricane Kick (5)
Slide Kick (2)
Stepping Front Kick (4)

- BLOQUEIO

Aggressive Block (3)
Counter Attack (1)
Deflecting Grab (3)

Deflecting Kick (1)
Deflecting Punch (1)
Disarm (2)
Improved Deflecting Punch (4)
Iron Dummy (4)
Maka Wara (4)
Reversal Aerial Throw (2)
Reversal Ducking Throw (2)
Reversal Throw (3)
San He (3)
Weapon Guard (2)
Wooden Dummy (2)

- APRESAMENTO

Air Throw (2)
Back Roll Throw (1)
Grappling Defense (2)
Improved Pin (3)
Power Flip (2)
Knee Basher (2)
Pin (4)
Shoulder Attack (3)

- ESPORTES

Breakfall (1)
Dashing Elbow [Ressen Shou] (3)
Esquives (2)
Hozanto (3)

- TOCÓ

Chi Kung Healing (3)
Improved Regeneration (4)
Regeneration (2)
Stunning Shout (3)
Zen no Mind (3)

KARATE GOJU-RYU

“Mova-se rapidamente - Pareça e soe sempre calmo - Seja leve no corpo - Tenha uma mente afiada - Domine o básico “.
Os cinco segredos do Goju Ryu Japonês – Gogen Yamaguchi

O estilo Goju-ryu hoje se difundiu por vários continentes, mas tradicionalmente suas melhores academias estão localizadas no Japão, em especial em Okinawa. Existem boas academias também na Nova Zelândia, mas quanto mais longe da Ásia, mais difícil de se encontrar uma academia desse estilo.

Mesmo com todas as divisões que ocorreram dentro dos estilos de karatê, o Goju ryu tem duas vertentes principais: o Goju-ryu de Okinawa e o Goju-ryu Japonês. Ambos tem pequenas diferenças na arte marcial em si, mas grandes diferenças filosóficas.

A graduação do Goju-ryu, assim como em muitos outros estilos de karatê ou outras artes marciais com influências japonesas, é feita por um sistema de faixas, usadas para refletir o grau de conhecimento e habilidade do aluno. Os pré-requisitos para se atingir cada faixa variam de escola para escola e de organização para organização, e até mesmo a cor e ordem das faixas varia.

Graus de Kyu são representados por faixas coloridas, enquanto graus de Dan usam a faixa preta. Algumas escolas usam junto à faixa preta uma faixa vermelha e branca para graus mais altos de Dan, tipicamente a partir do quinto ao sétimo, sendo que a faixa vermelha é usada por nono ou décimo Dan ou por cabeça de estilos. A faixa vermelha também é usada para indicar graus Shodan-Ho, ou faixas pretas juniores, e diferentes graus Kyu. Mas é claro que um garoto de 12 anos não seria confundido com um mestre de décimo dan.

O sistema usual da ordem dos Kyu é Branco – Amarelo – Laranja – Verde – Azul – Marrom – Preta. Algumas escolas usam um sistema de dez Kyu, com três graus diferentes de faixa marrom. Outros simplesmente usam as faixas como guias. Alguns usam apenas Branco – Verde – Marrom – Preta, e existem estilos que usam apenas Branco – Preto.

Kyu são também conhecidos por “Mudansha”, enquanto que as faixas pretas são conhecidas por “Yudansha”. Títulos algumas vezes são usados para representar Yudansha e níveis de ensino. Sensei (um termo que significa “professor”, literalmente sendo traduzido como “Aquele que já foi antes”) comumente se refere a um faixa preta que tem o status de mestre. Shihan é um termo comum que significa basicamente “professor de professores”. Se os seus estudantes são também Sensei, você pode se denominar um Shihan, apesar de algumas organizações usarem esse título como um título honorífico oficialmente. Outros títulos oficiais incluem Kyoshi, Renshi e Hanshi, cada um dado a um grau mais elevado de faixa preta. Os cabeças de um estilo são algumas vezes chamados de Soke.

Mais uma vez, lembre-se que o sistema de graduação varia muito, e que em alguns casos ele serve apenas para manter a hierarquia dentro do estilo, e não como uma demonstração universal de o quanto você domina a arte.

Escolas: Academias de Goju-ryu podem ser encontradas praticamente em todos os lugares onde se pode achar uma academia de karatê. Assim como no Shotokan, existem muitas academias, mas poucos mestres. Mas melhores escolas estão em Okinawa e no Japão.

Membros: Para ser aceito, você deve provar ao mestre da escola que você é digno. Isso pode significar anos fazendo tarefas aparentemente idiotas, mas que servem para o mestre avaliar seu caráter e força de vontade.

Conceitos: Mestres de Karatê, Entusiastas das Artes Marciais, Guerreiros, Estudantes, Personal Trainers, Tradicionalistas

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Mote: “Lute não por motivos egoístas, mas para adquirir conhecimento. Poder sem conhecimento para guiá-lo é inútil.”

- SOCO

Break Bone Punch (4)
Double Dragon Punch (4)
Double Punch (2)
Dragon Punch (4)
Fist Sweep (2)
Futae No Kiwami [Extreme Double] (5)
Lunging Punch (2)
Overhead Punch (2)
Phoenix Smasher (4)
Rekka Ken (5)
Tameshiwari [Art of Breaking] (4)
Triple Strike (1)

- CHUTE

Arrow Kick [Shippukyaku] (4)
Ax Kick (4)
Backflip Kick (3)
Dankuukyaku [Gale Kick] (4)
Double Air Kick [Shredder] (3)
Double Arrow Kick [Hien Shippukyaku] (4)
Double Dread Kick (4)
Double Hit Kick (1)
Foot Sweep (1)
Hurricane Kick (4)

- BLOQUEIO

Counter Attack (2)
Deflecting Punch (1)
Improved Deflecting Punch (4)
Improved San He (5)
Maka Wara (3)
Reversal Throw (3)
San He (4)

- APRESAMENTO

Back Roll Throw (1)
Disengage (3)
Pin (2)

- ESPORTES

Dashing Elbow (3)
Displacement (4)
Drunken Monkey Roll (2)
Hozanto (3)

- TOCO

Chi Kung Healing (4)
Regeneration (2)
Stunning Shout (2)
Zen No Mind (3)

KARATE KYOKUGEN - RYU

Kyokugen-ryu (algo como estilo do Limite extremo) surgiu entre famílias japonesas que queriam praticar um Karatê mais elevado que o normal, usando mais da energia Chi em seus movimentos particulares. Uma variação muito forte do Shotokan, a ponto de ter se tornado uma Escola à parte, o Kyokugen-ryu foi passado de geração em geração por famílias específicas, ligadas umas as outras por tradição e comércio. Diferente do Shotokan, o uso do Chi era constante, e desde o princípio os alunos deveriam aprender a usufruir diretamente desta energia. No final o lutador acabava por usar todo o Chi que possuía ainda nos treinos, daí o nome da Escola. Durante todo o século XX o Kyokugen-ryu seguiu fechado entre as famílias envolvidas e seus poucos amigos de confiança, como uma arte exclusiva destas dinastias. No entanto, Takuma Sakazaki foi ao Ocidente e de lá pretendeu disseminar a Escola o máximo possível, ensinando a todos que se interessassem em aprender a arte, seja como Guerreiro seja apenas como autodefesa. Só que, infelizmente, muitos não suportavam o treino árduo que Takuma empregava e pouco a pouco foram desistindo da Escola. Além disso, o mestre teria escolhido um péssimo lugar para começar (a corrompida South Town) e teve grandes problemas com a máfia local. Hoje seus filhos e discípulos imediatos já ensinam por si só a Escola, com treinos mais adaptados a menos exercícios, ou pelo menos mais leves. Apenas aqueles que querem realmente ser Guerreiros recebem treinamento específico, usando o Chi até o limite que seu corpo suporta.

CARACTERÍSTICAS

Existem vários níveis diferentes de estudo para o Kyokugen-ryu. Diferente do Karatê convencional, esta Escola prima mais pelo treinamento intenso em detrimento do Kumi-tê e do Kata. Os objetivos que se visa alcançar com as manobras determinam o tipo de treinamento:

Kou-Ou: Significa "Respeitando o Tigre" em japonês. O Tigre se refere às manobras típicas da família Sakazaki na Escola. Os movimentos ainda lembram o Karatê Shotokan, mas incorpora golpes mais diversificados e menos duros, incluindo até ensinamentos de Bushidô na filosofia e Kenjutsu nos golpes. Os movimentos de Ryo Sakazaki são baseados no princípio Kou-Ou.

Ryugeki: Significa "Derrotando o Dragão" em japonês. O Dragão, é a versão mais flexível, muito usado para ensinar aqueles mais aptos a chutes estratégicos e que não conseguem e com pouca paciência para se fixar nos mesmos golpes. Além do Karatê, houve implemento de manobras de Muay thai e Taekwondo nestes ensinamentos. Até mesmo Treinamento de Forças Especiais já foram estudados para adaptar melhor os golpes.

Hienshippu: O "Vendaval" é um treinamento recente, que Takuma criou para adaptar mais o Chi em golpes de impacto sem a necessidade de projeteis. A partir daqui é que o Guerreiro realmente testará os limites do seu Chi (apesar de que nos outros treinamentos acima também há a necessidade de uma quantidade grande de Chi controlado pelo Guerreiro). Hienshippu é a modalidade praticada por Khushnood Butt de *Garou: Mark Of The Wolves*.

Raiou: O treinamento "Relâmpago" é o treinamento mais leve, voltado apenas para a autodefesa. Apesar de um Guerreiro poder se especializar neste tipo de treinamento, ele dificilmente é usado quando a pessoa decide ir além da simples arte marcial e se tornar um Guerreiro, sendo que os mestres atuais preferiram treinar o aluno como um Tigre ou um Dragão. Yuri Sakazaki escolheu manter-se na modalidade Raiou, apesar de Takuma ter incentivado Yuri a praticar as modalidades mais difíceis, porém ela acreditava que todas as outras formas do Kyokugen-Ryu focavam mais no ataque do que na defesa.

Shoran: É o nível mais alto do Kyokugen-ryu. Apenas os mais disciplinados e dedicados são capazes de suportar este treinamento. No Ocidente, apenas Takuma é conhecido por treinar desta forma. O Kyokugen-ryu prega o treinamento exaustivo como forma básica de se aprender cada vez mais o Chi. Independente do princípio usado em seu treinamento, o Guerreiro será um mestre em usar a energia espiritual no Combate. Ao terminar um princípio de treinamento, o Guerreiro é livre para adicionar novos golpes a ele, desde que obedeça seus fundamentos. Ou então ele é convidado a treinar em outro princípio que deseje. Na prática, não existe diferença entre ser aluno em um ou outro princípio na questão de qual manobra o Guerreiro poderá aprender. Essa modalidade possui também características do Judô, Aikidô e alguns elementos do Bushidô.

Escolas: Hoje mais conhecido no Ocidente que no Oriente devido ao marketing promovido pelos seus mestres, o Kyokugen-ryu é ensinado em South Town e logo se expandirá por toda costa leste americana, assim que os alunos tornam-se novos mestres e decidem disseminar a filosofia da Escola pelo mundo. A versão Oriental ainda é exclusiva aos membros das famílias tradicionais, que não vêem com bons olhos sua Escola ser ensinada a Ocidentais.

Membros: Apenas os discípulos mais dedicados podem aprender os verdadeiros segredos do Karatê Kyokugen-Ryu.

Conceitos: lutadores, mestres, estudantes

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Mote: "Treine duro e sempre em busca da superação. Só assim você se tornará um verdadeiro mestre."



- SOCO

- Break Bone Punch (4)
- Double Dragon Punch (4)
- Double- Hit Punch (1)
- Double Punch (2)
- Dragon's Dive (4)
- Dragon Punch (4)
- Elbow Smash (1)
- Flaming Dragon Punch (4)
- Flash Hit [Hayate] (4)
- Futae No Kiwami [Extreme Double] (5)
- Hammer Punch (2)
- Hundred Punches (3)
- Knife Hand Strike (3)
- Knife Hand Chop (3)
- Phoenix Smasher (4)
- Ryuu-Sen Ken (4)
- Tameshiwari [Art Of Breaking] (4)

- CHUTE

- Arrow Kick [Shippukyaku] (3)
- Dankuukyaku [Gale Kick] (4)
- Dive Kick (3)
- Double Arrow Kick [Hien Shippukyaku] (3)
- Double Hit- Kick (1)
- Foot Sweep (1)
- Hundred Kicks (4)
- Hurricane Kick (4)
- Ko- Sen Kyaku (3)
- Kuuchukyaku (2)

- BLOQUEO

- Improved San He (5)
- Maka Wara (3)
- San He (4)

- APRESAMIENTO

- Back Roll Throw (1)
- Knee Basher (2)
- Shoran Kyaku (3)
- Triple Threat (3)
- Vital Crush (3)

- ESPORTES

- TOCO

- Energy Fist (2)
- Energy Shield (3)
- Fireball (3)
- Flying Energy Fist (2)
- Flying Fireball (2)
- Improved Energy Fist (3)
- Improved Regeneration (4)
- Improved Fireball (3)
- Regeneration (2)
- Ultra Improved Fireball [Haoh Shokoken] (4)

KARATE KYOKUSHIN

Kyokushinkai (Kyokushin) traduzido, "kyoku" significa "final", "shin" significa "verdade" ou "realidade" e kai significa "unir" ou "associado". Em essência Kyokushinkai, aproximadamente traduzido, significa "Verdade Final".

Kyokushin é um estilo de Karatê full contact (contato total), fundado em 1964 por um mestre Coreano- Japonês chamado Hyung Yee. Hyung Yee nasceu na Coreia em 1923. Adotou o nome japonês "Masutatsu Oyama" (elevação da alta montanha) quando decidiu dedicar sua vida ao karate. Em sua terra natal, Hyung Yee descobriu cedo as artes marciais locais, principalmente o tae-kyon e o tae-kwon-pup, raízes do taekwondo. Ainda em seu país, Oyama estudou também diferentes formas do kenpo chinês e japonês. Aos 13 anos de idade, Oyama saiu de sua casa e foi para Toquio. Na capital japonesa, Oyama praticou inicialmente o judô. Em 1938, matriculou-se na escola de karate shotokan. Oyama deixou o dojo shotokan dois anos depois. Passou a dedicar-se, então, ao goju-ryu e ao estudo Zen.

Em 1948, Oyama se isolou no monte Kiyosumi (Japão) para treinar por 18 meses. O treinamento de Oyama era realmente duro e intenso, chegando a treinar 12 horas por dia em rotinas muito exaustivas. Na medida em que Oyama tomava consciência de sua força, um projeto começou a germinar em seu espírito: o de realizar uma façanha fora do comum, que provasse a superioridade do seu karate sobre todas as outras formas de combate a mãos nuas. Assim Oyama começou a lutar contra touros. No Japão e nos Estados Unidos, enfrentou 52 touros, partindo os chifres de 49 e matando os outros três. No entanto Oyama achava que havia mais desafios a serem vencidos, por isso decidiu reviver, no Karate Kyokushin, uma antiga prova praticada nas escolas de kendô e judô: os 100 (cem) combates. Oyama foi além. Lutou por três dias consecutivos. Cem combates a cada dia. Oyama saiu seriamente ferido de uma das provas, mas venceu todas elas.

Entre 1952 e 1954, a convite da US Professional Wrestling Association, Oyama fez mais de 270 demonstrações pelos Estados Unidos (e posteriormente pela Ásia) e aceitou numerosos desafios contra lutadores de diversas artes marciais, vencendo todos eles. Em 1954, Oyama retornou ao Japão onde fundou o primeiro "Oyama Dojo". A organização Kyokushin-Kai foi fundada três anos mais tarde, em 1957, surgindo assim o Karatê Kyokushinkai.

O Kyokushin baseia-se no Karatê Shotokan e Goju-Ryu, mas incorpora muitos elementos diferentes de outras artes marciais como o Boxe, Muay Thai e Kickboxing. As técnicas de Kyokushin são compactas, para contato e nocaute. Tecnicamente, Kyokushin é um estilo de ponto e círculo, incorporando uma mistura bem sucedida de técnicas lineares do Shotokan poderosos e os movimentos mais circulares de Goju-ryu com sua forte influência chinesa.

Os treinos de Kyokushin são muito pesados e extenuantes. O incrível espancamento que suportam durante seu treinamento faz deles alguns dos mais vigorosos lutadores do circuito. Ao contrário de algumas formas de karatê, Kyokushin coloca grande ênfase na luta de contato total que é feito sem luvas ou qualquer equipamento de proteção. Esta violência aparente é controlada e por isso algumas vezes socos e cotoveladas na cabeça não são permitidos durante os treinamentos. Isso reduz o risco de ferimento da cabeça imediatas e a longo prazo. No entanto, joelhadas e chutes na cabeça e no rosto são permitidos. O treinamento final para se tornar um mestre, envolve o desafio das 100 lutas, onde o lutador deve lutar em um dia contra 100 karatecas e obter vitórias em todos eles ou em último caso obter mais que 75 vitórias e nenhuma derrota.

Escolas: Atualmente o Kyokushin se expandiu de uma forma grandiosa, atingindo muitos pontos do globo. As principais escolas e os melhores mestres do estilo estão no Japão (sua terra natal) e no Brasil. Há também escolas na Holanda, Estados Unidos, Austrália etc.

Todas as escolas são guiadas na mesma filosofia: são necessários mil dias de efetiva participação na academia para se chegar apenas ao limiar da filosofia Kyokushin, e dez mil dias de árduo treinamento para se alcançar sua compreensão total. É um caminho longo e difícil, de dedicação incansável e constante.

Membros: A maioria dos membros de Kyokushin é japonesa, no entanto qualquer um pode ser adepto deste estilo, desde que o aluno tenha força de vontade suficiente e viva de acordo com a filosofia do estilo. Quem trilhar essa estrada entenderá a filosofia Kyokushin, que se resume em:

- *Ser rigoroso consigo mesmo
- *Ser compreensivo com seus semelhantes
- *Venerar seus pais
- *Ser fiel à pátria.

Todos os membros do Kyokushin são lutadores da divisão Tradicional por natureza.

Conceitos: Lutador profissional, mestre de karatê, estudante aplicado

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Note: "O estudo das Artes Marciais é como escalar um íngreme precipício. Devemos comportar-nos com uma devoção absoluta e sem desvios para atingir o nosso objetivo."



STREET FIGHTER - O JOGO DE RPG por JEFERSON VICENTINI

- SOCO

- Break Bone Punch (4)
- Double Elbow (2)
- Double- Hit Punch (1)
- Double Punch (2)
- Elbow Smash (1)
- Flash Hit [Hayate] (4)
- Futae No Kiwami [Extreme Double] (5)
- Hammer Punch (2)
- Knife Hand Strike (3)
- Knife Hand Chop (3)
- Lung Punch (2)
- Lunging Punch (2)
- Phoenix Smasher (4)
- Reaping Palm (4)
- Shuto [Sword Hand] (2)
- Superman Punch (2)
- Tameshiwari [Art Of Breaking] (5)

- CHUTE

- Arrow Kick [Shippukyaku] (4)
- Ax Kick (3)
- Dankuukyaku [Gale Kick] (4)
- Double Arrow Kick [Hien Shippukyaku] (4)
- Double Ax Kick (2)
- Double Hit- Kick (1)
- Flying Knee Thrust (1)
- Foot Sweep (1)
- Kuuchukyaku (2)
- Wheel Kick (1)
- Wounded Knee (2)

- BLOQUEO

- Aggressive Block (3)
- Counter Attack (2)
- Disarm (2)
- Improved Aggressive Block (3)
- Maka Wara (3)
- San He (4)
- Weapon Guard (2)

- APRESAMIENTO

- Ankle Slam (3)
- Arm Breaker (4)
- Back Roll Throw (1)
- Leg Breaker (4)
- Shoulder Slam (2)
- Vital Crush (3)

- ESPORTES

- Breakfall (1)
- Dashing Elbow (3)

- TOCO

- Bone Strike (4)
- Toughskin (3)
- Zen no Mind (3)



KARATE SHOTOKAN

O Karatê Shotokan surgiu há aproximadamente 2.000 anos. O estilo era usado por uma ordem de monges chineses como forma de defesa. Ele tem sido passado através das gerações àqueles que provam ser campeões de valor. Apesar de não ser um estilo amplamente usado, o Karatê Shotokan tem provado seu valor ao longo dos seus muitos anos de existência e ensino.

Os estudantes de Karatê Shotokan são normalmente escolhidos a dedo entre aqueles que pedem ensinamento a um Sensei. Os estudantes tipicamente demonstram forte senso de honra e autoconfiança, e costumam se esforçar para atingir seus limites com regularidade. Eles nunca estão satisfeitos com as vitórias. É a luta que eles buscam, não os prêmios.

O Karatê Shotokan adiciona poderes evocados a partir da própria energia do lutador. As manobras do Shotokan são normalmente estonteantes em sua complexidade. Estudantes habilidosos podem desafiar as próprias leis da natureza por um curto período de tempo. Os ataques normais dos estudantes de Karatê não são menos impressionantes; com apenas um soco eles podem mudar o resultado de uma luta.

O Karatê Shotokan se tornou o mais famosos estilo do Street Fighter quando Ryu derrotou o antigo campeão dos guerreiros mundiais, Sagat, com seu terrível Dragon Punch. Desde então, muitos lutadores tem procurado pelo renomado Sensei de Karatê Shotokan Gouken, mas ele nunca aceitou um novo aluno. Porém, há outros mestres pelo mundo que talvez aceitem treinar um jovem e ambicioso lutador.

Escolas: Há muitas escolas para estes estilo, mas poucos mestres. A maioria das escolas de Shotokan ficam no Japão, mas há umas na costa oeste dos Estados Unidos.

A estrutura desse estilo é um tanto simples em seu design. Os estudantes começam com movimentos básicos e então avançam aprendendo os complexos poderes e manobras desse estilo. Um estudante é considerado totalmente treinado quando domina perfeitamente o Dragon Punch. Muitos passam anos tentando apenas esta manobra.

Membros: Antes que possa ter esperanças em ser aceito na classe, você deve ter algum treinamento em Karatê. Então o Sensei reúne todos os candidatos e dá uma pequena aula para descobrir e eliminar os indesejáveis. Os poucos sortudos que restam são aceitos para o treinamento.

Conceitos: mestre de karatê, lutador, profissional de saúde, criança rica

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Mote: "Nós não lutamos por riqueza ou glória, mas pela luta em si. Que me importa os troféus? A excitação da vitória e a expectativa sobre o meu próximo oponente são o bastante."



-SOCCO

Break Bone Punch (4)
 Double Dragon Punch (4)
 Double- Hit Punch (1)
 Double Punch (2)
 Dragon Punch (4)
 Dragon's Dive (4)
 Flaming Dragon Punch (4)
 Flash Hit [Hayate] (4)
 Forbidden Dragon Punch [Shin Soryuken] (4)
 Freezing Dragon Punch (4)
 Futae No Kiwami [Extreme Double] (5)
 Hadou Punches [Hadou Seiken] (3)
 Hadou Shoryu (3)
 Hadou Shoryuken (5)
 Hundred Punches (4)
 Justice Fist (3)
 Knife Hand Strike (3)
 Knife Hand Chop (3)
 Lunging Punch (2)
 Metsu Shoryuken (3)
 Overhead Punch (2)
 Palm of Buddah (5)
 Phoenix Smasher (4)
 Reaping Palm (4)
 Rising Dragon Punch (4)
 Running Dragon Punch (4)
 Shadow Uppercut (4)
 Superman Punch (2)
 Tameshiwari [Art Of Breaking] (4)
 Vulcan Punch (5)
 Wicked Punch (3)

-CHUTE

Air Hurricane Kick (1)
 Arrow Kick [Shippukyaku](4)
 Ax Kick (4)
 Bushin Hurricane Kick [Vertical Hurricane Kick] (5)
 Dankuukyaku [Gale Kick] (4)
 Dive Kick (3)
 Double Air Kick [Shredder] (3)
 Double Arrow Kick (4)
 Double Ax Kick (2)
 Double Dread Kick (4)
 Dragon Attack (4)
 Flaming Backhand Kick (4)
 Flaming Hurricane Kick (5)
 Foot Sweep (1)
 Haru Ichiban (4)
 Hundred Kicks (5)
 Hurricane Kick (4)
 Kujin Kyaku (3)
 Kuuchukyaku (2)
 Power Kick (3)
 Projecting Kick (4)
 Roundabout Kick (2)
 Ruffian Kick (4)
 Sanren Geki (5)
 Shadow Kick (3)
 Shadowmoon Kick (4)
 Straight Thrust Kick (5)
 Tornado Kick (4)
 Triple Air Kick (4)
 Upper Kick (1)
 Vacuum Hurricane Kick (5)
 Whirlwind Kick (5)

-BLOQUEO

Aggressive Block (3)
 Counter Attack (2)
 Disarm (2)
 DragonSkin (3)
 Energy Reflection (3)
 Improved Aggressive Block (3)
 Improved San He (4)
 Maka Wara (3)
 San He (4)
 Weapon Guard (2)
 Wolf Tackle (3)

-APRESAMENTO

Back Roll Throw (1)
 Pin (3)
 Vaulting Kick (4)
 Triple Threat (4)
 Vital Crush (3)

-ESPORTES

Flamingo Stance (2)
 Hozanto (3)
 Poli Heel Stomp (3)

-TOCCO

Ashura Senku (3)
 Balance (4)
 Bone Strike (4)
 Chi Kung Healing (4)
 Clear Mind [Mushin] (4)
 Concentrated Fireball (4)
 Criminal Upper (3)
 Dragon Breath (5)
 Energy Fist (3)
 Energy Shield (3)
 Fireball (3)
 Flying Energy Fist (3)
 Flying Fireball (2)
 Ground Fireball (4)
 Improved Energy Fist (4)
 Improved Fireball (3)
 Improved Ground Fireball (4)
 Inferno Strike (5)
 Instant Hell Murder [Shun Goku Satsu] (5)
 Kongou Kokuretsu Zan (5)
 Levitation (4)
 Metsu Hadouken (3)
 Rising Fireball (2)
 Shinkuu Hadouken (3)
 Short Fireball (3)
 Stunning Scream (3)
 Stunning Shout (2)
 True Hadouken (5)

KARATE SUKI NO DANKAI

Karatê Suki no Dankai (ou somente Suki no Dankai, que quer dizer “Não há limites”) é um estilo relativamente novo, desenvolvido pelo lutador de Karatê Takeshi O’hara. Conta-se que a vida de Takeshi era imersa em dificuldades, que variavam desde sua vida pessoal à insensibilidade de seus senseis, que retardavam seu progresso ensinando-lhe manobras elementares. Com isso, ele passou a desenvolver seu próprio estilo de lutar e suas manobras. Sua inspiração para criar seu estilo tomou forma quando conheceu uma praticante de Ninjitsu chamada Yuki Takada, que lhe apresentou vários mistérios do seu próprio estilo, ainda que não pudesse lhe ensinar os segredos reservados aos praticantes mais graduados de seu clã.

Assim, sua maneira de lutar mudou radicalmente. Das mãos vazias para a ausência de limites, Takeshi logo aprendeu a mesclar-se às sombras, surpreender seus adversários com movimentos rápidos e inesperados e a canalizar a própria energia sombria para os propósitos marciais, tornando seu estilo uma combinação única da força do Karatê com a velocidade do Ninjitsu, tudo isso temperado por suas próprias adições. Desta forma, Takeshi criou um estilo rápido, poderoso e letal.

Escolas: Por enquanto há somente uma pessoa que pode ensinar esse estilo, e esta é a filha de Takeshi, Sakura O’hara, e ela vive no Japão, perto do Monte Fuji. Porém, não seria surpreendente se alguns dos praticantes de Ninjitsu do clã Togakure-ryu se enveredassem também por este caminho, seja observando Sakura (ou ficando sob sua tutela), seja absorvendo o conhecimento que Yuki também possuía sobre o estilo de seu falecido esposo.

Membros: Provavelmente só aqueles que se provarem dignos de serem tutelados por Sakura poderão ingressar no aprendizado deste estilo. Praticantes de Karatê e Ninjitsu podem encontrar mais facilidade para se tornarem aprendizes, mas qualquer pessoa considerada digna pode se tornar um estudante.

Conceitos: Ninjas diletantes, Karatecas versáteis, estudantes dignos, perfeccionistas.

Chi Inicial: 4

Força de Vontade Inicial: 3

Mote: “Não se lembrarão de você, se lembrarão da sua reputação, do quanto pode suportar e seguir em frente”.

- SOCOS

Boshi-Ken (3)
Break Bone Punch (5)
Double-Hit Punch (1)
Dragon Punch (4)
Dragon’s Dive (4)
Dragon’s Outrage (5)
Eagle Claw Strike (4)
Flash Hit (4)
Futae no Kiwami (5)
Hadou Shoryuken (5)
Head Butt (1)
Justice Fist (4)
Lung Punch (2)
Moon Slice (5)
Overhead Punch (2)
Phoenix Smasher (4)
Projecting Punch (2)
Shadow Uppercut (3)
Shikan-Ken (3)
Shuto (2)
Silver Dragon Punch (5)
Snake Punch (4)
Tameshiwari (4)
Triple Strike (1)
Ura-Shuto (3)
Uranaraganu (4)
Uranimai (2)

- CHUTE

Air Hurricane Kick (1)
Arrow Kick (4)
Backflip Kick (3)
Cartwheel Kick (2)
Dankuukyaku (4)
Dive Kick (3)
Double-Hit Kick (1)
Double-Hit Knee (1)
Flying Knee Thrust (1)
Foot Sweep (1)
Handstand Kick (1)
Heel Stamp (2)
Hurricane Kick (4)
Hyper Sweep (2)

Roundabout Kick (3)
Shadow Kick (3)
Shadowmoon Kick (4)
Silhouette Kick (4)
Stomping Back Flip (2)
Straight Thrust Kick (5)
Suki Hurricane Kick (3)
Triple Flying Kick (4)
Tsumuji (5)
Vacuum Hurricane Kick (5)

- BLOQUEIO

Aggressive Block (3)
Counter Attack (2)
Deflecting Kick (1)
Deflecting Punch (1)
Dragon Skin (4)
Improved Aggressive Block (3)
Interruptor (2)
Maka Wara (4)
Steel Head (4)
Wolf Tackle (2)

- APRESAMENTO

Air Throw (2)
Arm Breaker (4)
Back Roll Throw (1)
Backflip Throw (4)
Choke Throw (2)
Disengage (2)
Dislocate Leg (3)
Dislocate Limb (3)
Hair Throw (2)
Head Butt Grab Attack (3)
Head Butt Hold (2)
Jonin Press (3)
Leaping Throw (3)
Leg Breaker (4)
Neck Crush (4)
Power Spinning Choke Throw (4)
Spinning Choke Throw (4)
Triple Threat (4)
Twisting Wind (1)
Vital Crush (3)

- ESPORTES

Backflip (3)
Dashing Elbow (3)
Drunken Monkey Roll (2)
Flying Heel Stomp (3)
Poli Heel Stomp (3)
Rolling Attack (4)
Shadow Shoulder (2)
Vertical Rolling Attack (3)
Wall Spring (1)

- FOCO

Ashura Senku (4)
Balance (4)
Bone Strike (4)
Chi Kung Healing (4)
Clear Mind (4)
Cross Cutter (3)
Energy Fist (2)
Fireball (3)
Flying Energy Fist (2)
Flying Fireball (2)
Ground Fireball (4)
Improved Cross Cutter (4)
Improved Energy Fist (3)
Improved Fireball (4)
Improved Ground Fireball (4)
Inferno Strike (5)
Multiplication (5)
Preemptive Strike (2)
Raida (4)
Rising Fireball (3)
Shadow Channeling (1)
Shadow Energy (2)
Shadow Strike (5)
Shinkuu Hadouken (4)
Shrouded Moon (3)
Soul Destroyer (5)
Speed of Light (4)
Toughskin (3)
Zen no Mind (3)

KEMPO

Diz um ditado que, no tempo de uma pétala de rosa cair ao chão, um praticante de Kempo deveria realizar mais de mil movimentos. Kempo é uma arte exótica com centenas de anos de idade. Acredita-se que originalmente foi baseado em uma forma de Kung Fu conhecida como Chuan Fa ("método do punho"), que na época foi integrada com a arte do Shih Pa Lo Han Sho, a série original de exercícios que se tornou a base do Kung Fu, que estava perdido até então. Kempo é a arte voltada para a agressividade e fortalecimento corporal, vinda da observação de movimentos dos animais, que tornou essa como uma forma de luta natural de agressividade. A filosofia do Kempo é buscar a naturalidade do corpo em união com sua agressividade.

Chuan Fa chegou a Okinawa, Ryukyu, e Japão, supostamente com um monge chinês viajante que ensinou seu estilo a outros monges através do Japão.

No século 17 Kempo chegou à ilha de Kyushu no Japão, compondo finalmente um estilo que mistura diferentes técnicas de Kung Fu e Judô, além de também mostrar similaridades com Taekwondo, Karatê, Aikidô e Ninjitsu.

Escolas: Kempo é ensinado em vários graus ao redor do mundo, embora o local onde seja mais comum ainda seja o Japão.

Membros: Estudantes dessa arte são lutadores aplicados, que passam seus dias dedicando-se ao treinamento. Os alunos de Kempo são muito determinados. Eles não amam tanto o combate como os karatecas, mas ainda assim lutam mais pela luta em si do que pelos prêmios.

Conceitos: lutador aplicado, estudante, artista marcial

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Mote: "O caminho para a perfeição é sempre pavimentado de dificuldades. Se você tiver a força para superá-las, então você será um verdadeiro guerreiro."

- SOCO

Boshi-ken [Thumb Drive] (3)
 Double Punch (2)
 Dragon Punch (4)
 Dragon's Dive (4)
 Eagle Claw Strike (3)
 Futae No Kiwami [Extreme Double] (5)
 Heart Punch (4)
 Hyper Fist (4)
 Knife Hand Chop (3)
 Knife Hand Strike (4)
 Kobokushi (4)
 Lung Punch (2)
 Monkey Grab Punch (1)
 One Inch Punch (3)
 Palm of Buddah (4)
 Perfect Slap (5)
 Phoenix Smasher (4)
 Reaping Palm (4)
 Rekka ken (4)
 Shikan-ken [Ninja Knuckle Fist] (4)

- CHUTE

Backflip Kick (3)
 Dive Kick (3)
 Double Air Kick [Shredder] (3)
 Double Crossed Chop (4)
 Double Dread Kick (4)
 Double Hit- Kick (1)
 Dragon Kick (5)
 Flying Knee Thrust (1)
 Flying Thrust Kick (4)
 Foot Sweep (1)
 Gekiro (5)
 Handstand Kick (1)
 Slide Kick (2)

- BLOQUEIO

Aggressive Block (3)
 Deflecting Grab Kick (1)
 Deflecting Punch (1)
 Improved Aggressive Block (3)
 Improved Deflecting Punch (4)
 Improved San He (4)
 Maka Wara (3)
 San He (3)

- APRESAMENTO

Acrobatic Leg Grab (3)
 Air Throw (2)
 Sleeper (4)

- ESPORTES

Air Smash (1)
 Drunken Monkey Roll (2)
 Eight Trigrams Stance (4)
 Walking the Circle (3)

- FOCO

Balance (4)
 Bone Strike (4)
 Chi Kung Healing (3)
 Chi Push (5)
 Fireball (3)
 Flying Fireball (3)
 Improved Chi Kung Healing (4)
 Improved Regeneration (4)
 Improved Fireball (5)
 Regeneration (2)
 Rising Fireball (3)
 Zen no Mind (3)

KENDO E KENJUTSU

Estas são artes irmãs, que ensinam o domínio sobre a espada Katana – grande arma dos antigos samurais e de muitos heróis modernos do cinema e televisão.

Kendo é uma versão mais esportiva e artística do uso da Katana. É ensinado em muitas academias no mundo inteiro e qualquer um pode aprender. No treinamento e competições, os praticantes usam de uma espada de madeira maciça, semelhante à Katana, chamada *bokken*, bem como de armaduras acolchoadas que cobrem praticamente todo o corpo.

Kenjutsu é mais agressivo e letal. Uma arte antiga de manuseio da espada. Nos treinos, o praticante utiliza apenas roupas comuns e leves, e substitui a katana pela *shinai* – uma espada feita de tiras de bambu.

Kenjutsu e Kendo são artes idênticas, mas apenas os praticantes de kenjutsu podem vir a aprender as manobras mais avançadas e lendárias do estilo. No entanto, atualmente, encontrar alguém que ensine kenjutsu é bastante difícil e/ou custoso, mesmo no Japão.

PRATICANDO KENJUTSU

O jogador que deseje ter Kenjutsu como seu estilo terá uma grande gama de manobras armadas para aprender, bem como muitas novas regras para seguir. As manobras do Kenjutsu são as mesmas do Kendô mais as do Kenjutsu.

Para começar, um jogador só poderá escolher Kenjutsu como Estilo se tiver pelo menos um nível no antecedente Sensei, mesmo que seu Sensei não esteja mais convivendo com o personagem.

Opcionalmente, o jogador pode iniciar com um personagem praticante de Kendo, e só depois de certo tempo e experiência aprender Kenjutsu.

Escolas: A maioria das escolas de Kendô estão localizadas em seu berço de origem, o Japão. É muito difícil de se encontrar escolas tão boas quanto as do Japão em outros países. O Kenjutsu é mais difícil ainda de ser encontrado, mesmo no Japão. Ele é ensinado geralmente de mestre para aluno, existindo poucas ou quase nenhuma escola formal do estilo.

Membros: Grande parte dos membros é de origem japonesa, mas existem lutadores de outros lados do globo terrestre.

Conceitos: “samurai moderno”, competidores, espadachins, homens aposentados.

Chi Inicial: 3.

Força de Vontade Inicial: 4

Note: “Mais do que prática esportiva, a arte da espada preserva tradições milenares. É uma forma de aprimoramento mental e espiritual. Apesar das lutas terem seu objetivo a vitória, devemos ter caráter em dominar os princípios dessa arte, que podem se perder em uma competição.”

LAIJUTSU

O laijutsu é, na verdade, uma arte por si só, uma espécie de sub-estilo dentro do Kenjutsu, especializado no treinamento de manobras de ataque rápido, nos quais a katana parte diretamente da bainha para a carne inimiga. Em regras, o laijutsu será representado como uma seqüência de Manobras Especiais a serem aprendidas apenas para os praticantes de Kenjutsu.

Todas as Manobras do laijutsu são chamadas laido e podem ser usadas não apenas como manobras de ataque comum, mas também como Manobras de Interrupção.

laido – Ichi (2)

laido – Ni (1)

laido – Ryu Mei Sem (4)

laido – San (2)



MANOBRAS DO ESTILO KENDO

- SOCO

- CHUTE

Slide Kick (2)

- BLOQUEIO

Disarm (2)
Energy Reflection (3)
Maka Wara (4)
Weapon Guard (1)

- APRESAMENTO

Stunning Hit (1)

- ESPORTES

- TOCO

Chi Kung Healing (4)
Cross Cutter (3)
Fireball (4)
Hurricane Upper (3)
Improved Cross Cutter (4)
Improved Fireball (5)
Improved Regeneration (4)
Regeneration (2)
Stunning Shout (2)

- ARMAS BRANCAS (ESPADA)

Buffalo Strike (1)
Double- Hit Strike (1)
Dragon's Claw (4)
Moon Weapon Slash (4)
Position (1)
Strikes Rain (4)

MANOBRAS DO SUB-ESTILO KENJUTSU

- SOCO

Dragon's Dive (4)
Eagle Claw Strike (3)
Knife Hand Strike (3)
Knife Hand Chop (3)
Shuto [Sword Hand] (3)
Moon Slice (5)

- CHUTE

- BLOQUEIO

San He (4)

- APRESAMENTO

Treacherous and Merciless Blade (1)

- ESPORTES

- TOCO

Medusa Eyes (2)
Mind Reading (3)
Zen no Mind (2)

- ARMAS BRANCAS (ESPADA)

Ama Kakeru Ryu No Hirameki (5)
Blade Runner (4)
Flaming Blades of the Dragon (5)
Gokou Juuji (2)
Improved Deflecting Strike (4)
Kaiten Kenbu (2)
Kuzu Ryu Sen (5)
Nerve Cluster Attack (2)
Onmyou Kousa (3)
Perfect Cut (4)
Power Slash (4)
Running Killing Strike (4)
Slice Upper (4)
Spin Slash (3)
The Forbidden Blow (5)
The Impaler (3)
Yin-Yang Strike (3)



KICKBOXING OCIDENTAL

O Kickboxing Ocidental começou como uma tentativa de tornar as artes marciais mais atraentes para o público americano. Combinava o karatê, o kung fu, o boxe e o boxe tailandês. Teve uma boa audiência quando se tornou um esporte pela primeira vez e começou a ser exibido em cadeia nacional para as redes de TV, mas os americanos logo ficaram entediados quando viram que não tinha o mesmo brilho das outras artes marciais. De qualquer forma, tem seus praticantes.

O Kickboxing tenta ser uma versão mais elaborada do Boxe, e seus estudantes provam isso. Eles tentam combinar o exibicionismo do boxe com a disciplina das artes marciais. Eles pegam alguns movimentos mais simples das artes marciais e tentam torná-los mais atraentes adicionando mais giros e saltos. Isto ocasionalmente pode parecer uma perda de tempo, porém, mais de um lutador já perdeu a calma, e a luta, para um kickboxer habilidoso.

O Kickboxing Ocidental usa muitos socos do boxe e chutes do boxe tailandês e karatê. Na verdade, muitos lutadores de Kickboxing Ocidental começaram suas carreiras como boxers amadores.

Recentemente o Kickboxing voltou a chamar a atenção do público. Foram lançados diversos filmes baseados neste esporte, e lutas transmitidas pela TV. O lutador jamaicano Dee Jay tem impressionado e entretido o público, adicionando sua própria mágica a este esporte. Sob a orientação adequada, o Kickboxing Ocidental pode vir a provar ser um estonteante novo estilo.

Escolas: escolas de kickboxing podem ser encontradas em qualquer grande cidade. Aquelas encontradas em Nova Iorque, Filadélfia e Washington D.C. são normalmente as melhores, devido aos profundos antecedentes de boxe nestas cidades. Isso não quer dizer que as escolas em outras cidades sejam ruins, mas as boas academias são mais difíceis de encontrar.

Kickboxing é um dos estilos mais organizados. Ele segue o formato normal de treinamento e publicidade que fez o boxe um sucesso. O treinamento em si é tão duro quanto o boxe, às vezes até mais. Empresários e treinadores mantêm os lutadores em um esquema de horário restrito que toma muito tempo livre e liberdade dos kickboxer. Pode parecer chato, mas a maioria dos treinadores não tem problemas em mostrar a porta da rua para os estudantes rebeldes ou desobedientes.

Membros: Qualquer um pode treinar kickboxer, mas poucos realmente se tornam lutadores. A maioria desiste, outros não têm o que é preciso para vencer. A maioria dos melhores lutadores é composta por meninos de rua que têm algo a provar.

Conceitos: duração de rua, membro de gangue, boxer, atleta

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Note: "Tenho lutado a vida toda para sair das ruas, e o kickboxing me mostrou como. Devo minha vida a ele."

- SOCO

Burn Knuckle (4)
Change of Direction (4)
Dashing Fist Sweep (3)
Dashing Punch (5)
Dashing Uppercut (2)
Double Elbow (2)
Double Hit- Punch (1)
Ducking Straight (2)
Ducking Sweep (2)
Ducking Upper (2)
Fist Sweep (2)
Heart Punch (4)
Hyper Fist (4)
Hyper Uppercut (3)
Jet Uppercut (5)
Lung Punch (1)
Lunging Punch (2)
Machine Gun Blow (3)
Punches Rain (3)
Rekka Ken (5)
Reverse Punch (2)
Short Swing Blow (5)
Spinning Back Fist (1)
Spinning Knuckle (3)
Superman Punch (2)
Turn Punch (5)
Vulcan Punch (5)
Wicked Punch (2)

- CHUTE

Arrow Kick (4)
Ax Kick (3)
Crack Shoot (4)
Deadly Knee (2)
Double Arrow Kick (5)
Double Crossed Chop (4)
Double Dread Kick (3)
Double-Hit Kick (1)
Flying Knee Thrust (1)
Hayagake [Dashing Kick] (4)
Hundred Kicks (5)
Improved Double- Hit Kick (2)
Overhead Heel (3)
Power Kick (4)
Power Knee (2)
Power Strike (4)
Projecting Kick (4)
Reverse Frontal Kick (1)
Rising Jaguar (5)
Roundabout Kick (2)
Ruffian Kick (4)
Sanren Geki (4)
Shoot Kick (4)
Slide Kick (2)
Spin Scythe (5)
Stepping Front Kick (4)
Straight Thrust Kick (5)
Tiger Knee (5)
Triple Air Kick (4)
Wounded Knee (2)
Upper Kick (1)

- BLOQUEIO

Counter Attack (2)
Counter-Knee (1)
Deflecting Kick (1)
Deflecting Punch (1)
Improved Deflecting Kick (4)
Improved Deflecting Punch (4)
Wolf Tackle (5)

- APRESAMENTO

Back Roll Throw (1)
Brain Cracker (1)
Knee Basher (2)

- ESPORTES

Dancing Punches (1)

- FOCO

KRABI KRABONG

Krabi krabong é uma arte marcial armada tailandesa. Está intimamente relacionado a outros estilos de luta do Sudeste da Ásia, relacionados com o “Kickboxing Indochinês”. A corpo da guarda real do rei Bhumibol Adulyadej (Rama IX) são considerados especialistas altamente treinados de krabi krabong.

O nome do sistema refere-se a suas armas principais, nomeadamente a espada curva (krabi) e o bastão (krabong). Normalmente, duas espadas são empunhadas como um par. As técnicas desarmadas de krabi krabong fazem uso de chutes, golpes nos pontos de pressão, chaves de juntas, agarramentos, e arremessos. Se as armas quebrassem, por exemplo, a batalha continuaria usando essas técnicas mortais desarmadas. Krabi Krabong, portanto, não é apenas uma exibição de armas, mas sim uma arte de campo de batalha completa ensinando princípios de combate mortal.

O krabi krabong foi desenvolvido pelos antigos militares siameses para o combate no campo de batalha. Ele pode ter sido usado em conjunto com o Muay Boran, mas se as duas artes foram desenvolvidos em conjunto ou de forma independente é incerto.

Os elefantes eram uma parte integral da guerra no Sião. Eles geralmente eram montado pelos mais graduados guerreiros como generais ou pela realeza. O krabi krabong foi frequentemente praticado pelos mahouts (adestradores de elefantes) do palácio. Hoje, reconstituições de batalhas encenadas por atores que muitas vezes são de famílias que adestram elefantes desde o período Ayutthayano. Os mahouts na Tailândia, são muitas vezes de origem Khmer e ainda emitem comandos aos seus elefantes no antigo dialeto Khmer de Kalae. Portanto, é provável que o adestramento de elefantes foi trazida para a Tailândia do Camboja, e que o krabi krabong tem alguma influência cambojana, provavelmente remonta à invasão Ayutthaya de Angkor. Enquanto os mahouts modernos não praticam mais as artes marciais, seu legado ainda pode ser visto no traje usado por expoentes do Krabi Krabong.

A variedade de armas do krabi krabong é de até 20 armas, sendo utilizadas em treinamento para o combate. O krabi krabong usa muitos tipos diferentes de armas como nas artes marciais chinesas. Algumas eram usadas de trás do elefante de guerra e algumas a pé. Algumas armas tradicionais usadas em Krabi Krabong incluem o Daab (espada de ponta única), Loh (escudo), Plawng (bastão longo), Ngaaw (glaive) e Daaab Song Mue (espadas de duas mãos). Embora seja um estilo armado, Krabi Krabong faz uma combinação de golpes armados e desarmados. Cada arma tem seus próprios estilos de ataque, complementadas com chutes, joelhadas e cotoveladas. Cada arma tem também sua própria dança, com 108 danças totais em Krabi Krabong. O aspecto da dança ensina graça e elegância, com movimentos essenciais de combate.

Escolas: Atualmente o Krabi Krabong é mais amplamente ensinado de forma cultural pelos mahouts modernos, como dito acima. Porém, a arte marcial em sua forma mais completa pode ser aprendida junto com alguns mestres de Muay Boran, ou em separado com antigos mestres que tiveram os conhecimentos passados em família. É quase que unanime que as melhores e poucas escolas encontram-se no Sudeste Asiático, principalmente na Tailândia.

Membros: Atualmente, algumas famílias Tailandesas ensinam a forma “não marcial” de Krabi Krabong. Exibindo a parte artística da arte em eventos ao longo da Tailândia e do mundo. Normalmente o estilo completo é passado entre mestres específicos que normalmente conhecem também a arte do Muay Boran. Estes, escolhem seus praticantes a dedo. Seja como for, a maioria dos praticantes de Krabi Krabong é Tailandesa ou do Sudeste Asiático e devem ter um forte senso de disciplina e tradição a essa arte que tem uma forte ligação cultural e religiosa.

Conceitos: guerreiro, estudante, monge, lutador religioso

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Mote: “A arte nos ensina graça e reverência. A luta nos ensina a superar todos os desafios e nunca desistir.”

KRABI KRABONG COMO ESTILO SECUNDÁRIO

Lutadores de Muay Boran (e somente Muay Boran) que desejem aprender Krabi Krabong podem fazê-lo como um estilo secundário. Algumas famílias Tailandesas podem ensinar o básico sobre essa arte, mas apenas mestres verdadeiros de Krabi Krabong (e Muay Boran) é que realmente dominam esta arte e podem ensinar seus melhores golpes.

Para começar, um jogador só poderá escolher Krabi Krabong como Estilo se preencher os pré-requisitos para ser aceito no Muay Boran. Ainda assim, ele deverá possuir pelo menos 2 pontos nas técnicas Chute e Armas (Espada ou Bastão). Ele deverá pagar 1 ponto de bônus (adicional ao já gasto para se aprender Muay Boran) para aprender o estilo, começando assim com 11 pontos de bônus ao invés de 15. O jogador pode iniciar normalmente com um personagem praticante de Muay Boran, e só depois de certo tempo e experiência aprender Krabi Krabong. Assim, ele deverá passar por um treinamento para aprender a arte e no final de tudo pagar 10 pontos de experiência, para que possa se especializar no estilo.

A lista de manobras especiais do Krabi Krabong é idêntica a do Muay Boran com acréscimos de manobras com armas brancas. Note que as manobras especiais da parte de Armas Brancas da lista do Krabi Krabong são para uso exclusivo com as armas utilizadas no estilo, principalmente o par de espadas Krabi.

- ARMAS BRANCAS -

Buffalo Strike (1)
Deflecting Strike (1)
Double- Hit Strike (1)
Double Upperslash (2)
Ducking Slash (1)
Flying Strike (2)

Improved Deflecting Strike (4)
Knuckle Breaker (3)
Nerve Cluster Attack (2)
Reverse Strike (2)
Slice Upper (5)
Spin Slash (3)

Staff Sweep (2)
Strikes Rain (4)
Vertical Spin Slash (4)
Yin Yang Strike (4)

KRAV MAGÁ

Krav Magá ou Krav Maga (em hebraico מגע קר: "combate próximo") é um sistema de defesa pessoal baseado na simplicidade e eficácia. É considerado o método de autodefesa pessoal mais eficaz do mundo segundo especialistas em contra-terrorismo. Foi desenvolvida na antiga Tchecoslováquia na década de 1930 por Imi Lichtenfeld.

Quando Imi Lichtenfeld chegou à Palestina antes do estabelecimento do estado de Israel, começou a ensinar combate corpo a corpo aos Haganá (exército rebelde judaico). Depois de Imi se retirar da sua longa carreira como chefe instrutor das Forças de Defesa israelenses, ele começou a ensinar Krav Maga à população civil. Desta maneira, uma versão civil baseada nos princípios da defesa pessoal foi desenvolvida.

Resumindo, os princípios básicos são que toda a defesa pessoal tem de seguir os seguintes critérios:

- O mais rápido;
- O peso vai pra ponta que esta em contato com o corpo do adversario;
- Bate, fica , nao mexe;
- O mais forte;
- O mais curto;
- O mais natural;
- O mais objetivo (exemplo: se quisermos fugir, fugimos; se quisermos bater, batemos).

A idéia básica é tratar da ameaça imediata (ex: estrangulamento), prevenir que o agressor possa voltar a atacar, neutralizar o agressor, proceder todos os passos de maneira simples e eficaz. Ter em conta em tirar a vantagem da iniciativa do agressor o mais rápido possível. O Krav Maga geralmente assume uma posição em que se tenta infligir ou defletir o Maximo de dor no oponente. Genitais, olhos, e outras zonas de golpes baixos são enfatizadas, tal como outros golpes em que se maximize o dano ao adversário. É claramente aceitável fugir da situação de conflito (retirada tática), se a situação nos obriga a isso. O Krav Maga pode ser utilizado contra oponentes armados de várias maneiras, ou contra vários adversários. É também um método de defesa muito eficaz em áreas fechadas (ex: avião).

É de se fazer notar que, embora muitas técnicas utilizadas no Krav Magá sejam partilhadas e similares a outras artes de combate tais como o Boxe ou Muay Thai (nos movimentos de punhos e técnicas de pernas) ou o Jiu-Jitsu (para as técnicas de chaves, torções, e desarmamentos), o treino e objetivos são bastante diferente, onde aumentamos a dificuldade e o stress nos piores tipos de situações (contra vários oponentes, contra a parede, enquanto se protege alguém, sem a utilização de um braço, quando tontos, contra agressores armados...). Mais ainda, o fato de não haver regras, conduz a um tipo diferente de mecanismo de reflexos (proteção da zona genital e dos olhos por exemplo). O objetivo é ultrapassar rapidamente a situação. O treino enfatiza a prática na realidade em situações possíveis de ocorrerem nos dias atuais. É colocada muita atenção em fatores como a resistência, a velocidade explosiva e a concentração. O treino é muitas vezes desenvolvido com vários fatores externos propícios a causar distrações, para que o aluno se abstraia de tudo o que é irrelevante e se concentre na ameaça.

Escolas: Desde a morte de Imi Lichtenfeld, escolas e associações de Krav Magá tem sido abertas por todo o mundo. Até à sua morte, Imi foi Presidente da Israeli Krav Maga Association, instituição criada por este em 1978, em conjunto com os seus melhores alunos, com o objectivo de servir de apoio, dar formação e divulgar o Krav Maga em Israel e no Mundo.

Um pouco por todo o mundo existem associações e escolas, muitas delas fundadas por instrutores formados pela IKMA, estando ligadas ao método de ensino do próprio Imi Lichtenfeld, outras divergindo do Krav Maga original adaptando-o e alterando-o conforme as suas necessidades e realidades dos países onde se encontram.

Membros: Depois do estabelecimento de Israel, o Krav Magá foi adotado pelas forças armadas israelenses e pela polícia como a sua arte marcial de escolha – arte essa que chegou à sua forma atual em Israel pouco depois da sua formação. É utilizado pelas Forças de Defesa de Israel, Navy Seals, FBI, CIA, GIGN franceses e diversas polícias de intervenção. Muitos israelenses ou mesmo agentes disfarçados que praticam o Krav magá estão entrando no circuito street fighter.

Conceitos: policial, instrutor militar, guarda municipal, agente israelita

Chi Inicial: 2

Força de vontade Inicial: 5

Note: “Se você achava que paredes não revidam, cuidado – eu posse ser uma que o faça”



- SOCO

- Double Elbow (1)
- Ducking Fierce (1)
- Elbow Smash (1)
- Ear Pop (2)
- Head Butt (1)
- Spinning Back Fist (1)
- Triple Strike (1)

- CHUTE

- Flying Knee Thrust (1)
- Foot Sweep (1)
- Tendon Smash (4)
- Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

- Aggressive Block (3)
- Counter Attack (1)
- Counterpressure (4)
- Deflecting Grab (2)
- Deflecting Kick (1)
- Deflecting Punch (1)
- Disarm (2)
- Improved Aggressive Block (3)
- Improved Deflecting Punch (4)
- Maka Wara (3)
- Reversal Aerial Throw (2)
- Reversal Ducking Throw (2)
- Reversal Throw (3)
- Steel Head (1)
- Weapon Block (3)
- Weapon Guard (1)
- Wooden Dummy (2)

- APRESAMENTO

- Arm Breaker (3)
- Arm Lock (3)
- Back Roll Throw (1)
- Brain Cracker (1)
- Choke Throw (1)
- Disengage (2)
- Dislocate Leg (2)
- Dislocate Limb (2)
- Eye Rake (1)
- Grappling Defense (3)
- Iron Claw (4)
- Leg Breaker (3)
- Leg Lock (3)
- Lion Killer (4)
- Lockley Lock (5)
- Neck Crush (3)
- Sleeper (3)

- ESPORTES

- Air Smash (1)
- Breakfall (1)
- Hozanto (3)

- TOCO

- Bone Strike (4)
- Toughskin (2)

- SEM CLASSIFICACAO

- Dirty Fighting (1)



KUNG FU

Estudiosos das artes marciais assinalaram o ano de 527 D.C como o início das artes marciais chinesas. Neste ano, um monge indiano chamado Ta Mon veio ao primeiro templo Shaolin na província de Hunan, na China. Ta Mon descobriu que os monges do Templo da Jovem Floresta eram fisicamente tão fracos que não conseguiam meditar sem acabar dormindo. Ele começou uma prática de condicionamento físico entre os monges que, um dia, levou as artes marciais.

Ao longo dos séculos, a prática do Kung Fu se espalhou por vários templos, famílias e dinastia da China e além, chegando até Okinawa e o Japão. Muitos templos e lutadores desenvolveram seus próprios estilos de Kung Fu.

Alguns templos se concentraram em estilos que imitavam animais como a garça, o tigre, a cobra, o louva-a-deus, o macaco e até mesmo criaturas místicas como o dragão. Outros estilos de Kung Fu se concentraram na energia interior do Chi, usando esta energia para produzir socos e chutes devastadores. Outros ainda praticavam exclusivamente com armas, se tornando mestres da espada, da lança, ou armas mais exóticas.

Esta abundância de estilos tornou o Kung Fu uma arte marcial bela e complexa. Saber que um oponente pratica Kung Fu não traz muito discernimento sobre como ele efetivamente luta. Ele pode praticar Wing Chun Kung Fu e usar chuva de socos diretos, vitais. Qualquer Street Fighter que pratique Kung Fu tem uma ampla variedade de técnicas e poderes disponíveis.

Nas últimas duas décadas, o Kung Fu tem se popularizado por todo mundo. Hollywood anda usando mais astros das artes marciais em seus filmes de ação, provocando a abertura de mais academias na Europa e América do Norte.

Escolas: há escolas de Kung Fu por todo o mundo, em quase todas as grandes cidades – mas o futuro aluno deve ficar atento, pois existem poucos mestres verdadeiros de Kung Fu. Muitas escolas são dirigidas por imitadores tentando ganhar dinheiro fácil às custas da popularidade do estilo. Certamente, qualquer um com esperanças de sobreviver em uma arena Street Fighter deve aprender suas lições com um verdadeiro mestre.

Muitas das melhores escolas ficam no Extremo Oriente, onde a maioria dos mestres vive. Embora a discriminação tenha diminuído na última década, muitos professores chineses ainda ensinam somente a alunos chineses.

A maioria dos professores de Kung Fu é chamada de Sifu, e não de Sensei, um termo japonês.

Membros: Como o Kung Fu tem se difundido em vários países, os membros podem vir de qualquer lugar do mundo. Mas a maioria esmagadora vem da China ou Hong Kong.

Conceitos: aspirante a astro de filmes de ação, geração saúde, filósofo

Chi Inicial: 4

Força de Vontade Inicial: 3

Mote: “Só porque alguém encontrou paz com si mesmo, não quer dizer que esteja em paz com os outros.”

- SOCO

Boshi-Ken [Thumb Drive] (3)
Break Bone Punch (5)
Double Hit-Punch (1)
Dragon Punch (5)
Dragon's Dive (4)
Dragon's Rage (4)
Eagle Claw Strike (4)
Flaming Rekka Ken (4)
Futae No Kiwami [Extreme Double] (5)
Heart Punch (4)
Hundred Hand Slap (5)
Improved One Inch Punch (4)
Justice Fist (3)
Knife Hand Strike (4)
Kobokushi (5)
Lung Punch (2)
Monkey Grab Punch (1)
One Inch Punch (3)
Palm of Buddah (5)
Perfect Slap (5)
Phoenix Smasher (4)
Projecting Punch (2)
Punches Rain (4)
Reaping Palm (5)
Rekka Ken (5)
Shikan-Ken [Ninja Knuckle Fist] (4)

Snake Punch (4)
Snake Strike (4)
Spring Punch (4)
Tameshiwari [Art Of Breaking] (5)
Wicked Punch (3)

- CHUTE

Air Hurricane Kick (2)
Arrow Kick (4)
Ax Kick (4)
Backflip Kick (3)
Bicycle Kick (4)
Bushin Hurricane Kick (5)
Crack Shoot (4)
Dankuukyaku [Gale Kick] (4)
Dive Kick (3)
Double Air Kick [Shredder] (3)
Double Dread Kick (4)
Double- Hit Jump Kick (1)
Double- HitKick (1)
Dragon Attack (3)
Dragon Kick (5)
Flower Kiss (4)
Flying Kick (2)
Forward Backflip Kick (2)
Forward Flip Knee (3)
Gekiro (5)

Hayagake [Dashing Kick] (4)
Hurricane Kick (5)
Iaido Kick (4)
Improved Double- Hit Kick (2)
Kicks Rain (4)
Kuuchukyaku (2)
Lightning Leg (4)
Messiah Kick (3)
Multi- Hit Jump Kick (3)
Power Kick (3)
Projecting Kick (4)
Rekuukyaku (3)
Reverse Thrust Kick (5)
Sanren Geki (5)
Silhouette Kick (4)
Spin Scythe (5)
Soaring Dragon (5)
Stepping Front Kick (3)
Stomping Back Flip (2)
Straight Thrust Kick (4)
Tornado Kick (4)
Triple Air Kick (4)
Triple Flying Kick (4)
Upper Kick (1)
Windmill Kick (4)

- BLOQUEO

- Aggressive Block (3)
- Deflecting Kick (1)
- Deflecting Punch (1)
- Disarm (2)
- Improved San He (5)
- Interruptor (2)
- Iron Dummy (4)
- Maka Wara (4)
- Perfect San He (5)
- Reversal Aerial Throw (3)
- Reversal Ducking Throw (3)
- Reversal Throw (4)
- San He (3)
- Steel Head (2)
- Supreme Block (4)
- Weapon Block (4)
- Weapon Guard (1)
- Wolf Tackle (2)

- APRESAMIENTO

- Acrobatic Leg Grab (3)
- Backflip Throw (3)
- Grappling Defense (4)
- Hair Throw (2)
- Hold and Pull (3)
- Improved Pin (3)
- Pin (3)
- Power Flip (3)
- Rising Storm Crow (5)
- Triple Threat (4)
- Snake Throw (3)
- Vital Crush (3)

- ESPORTES

- Advanced Kippup (2)
- Drunken Monkey Roll (2)
- Eight Trigrams Stance (3)
- Galactic Tornado (4)
- Multi Hit Kippup (3)
- Poli Heel Stomp (3)
- Spin (4)
- Tech-hit (3)

- TOCC

- Absorb Chi (4)
- Ashura Senku (4)
- Balance (3)
- Bone Strike (4)
- Celestial Hit (4)
- Chi Breaker (5)
- Chi Kung Healing (3)
- Chi Push (5)
- Clear Mind [Mushin] (4)
- Dance of Phoenix [Phoenix Arrow] (3)
- Diving Chi Blow (3)
- Emperor Rohjin Slash (5)
- Energy Fist (3)
- Energy Shield (4)
- Fireball (4)
- Flying Energy Fist (3)
- Flying Fireball (3)
- Hundred Energy Blast (5)
- Improved Chi Kung Healing (4)
- Improved Chi Push (4)
- Improved Energy Fist (4)
- Improved Fireball (5)
- Improved Leech (4)
- Improved Regeneration (4)
- Leech (4)
- Levitation (4)
- Preemptive Strike (2)
- Psycho Dragon Punch (4)
- Regeneration (2)
- Rising Fireball (3)
- Shinning Crystal Bit (4)
- Short Fireball (3)
- Soul Destroyer [Reikiru] (5)
- Speedof Light (4)
- Zen no Mind (3)
- Zero Technique (5)

- ARMAS BRANCAS

- Blade Runner (4)
- Slice Upper (5)
- Spinning Weapon (4)

ESPECIALIZAÇÕES DE KUNG FU

Em combate, os lutadores de Kung Fu têm nos seus 170 métodos a essência de cinco animais. Eles são: a serpente (She), o leopardo (Pao), a garça azul (Hao), o dragão (Lung) e o tigre (Hu). O tigre ensinou o método de força dos ossos; o dragão desenvolveu grande força do espírito; a garça azul ensinou o treinamento dos tendões; o estilo do leopardo representou extrema força e a serpente instruiu na capacidade de fluir o Chi. O sistema desmembrou-se nestes cinco estilos distintos porque havia cinco Templos Shaolin em vários distritos que ensinavam a arte. Diversos estilos originaram-se do Kung Fu e abaixo podem ser vistos alguns deles.

Para começar, um jogador só poderá escolher uma especialização do Kung Fu se tiver pelo menos 3 níveis no antecedente Sensei, mesmo que seu Sensei não esteja mais convivendo com o personagem.

Um personagem que decida começar o jogo com um estilo especializado de Kung Fu deverá ter o Chi e Força de Vontade da especialização e não do Kung Fu básico. Ele deverá adquirir o antecedente Sub-Estilo, cada ponto no antecedente dá direito a uma especialização (um estilo especializado de Kung Fu) e cada ponto após o primeiro custará 3 pontos de bônus. Assim, suas manobras serão idênticas a do Kung Fu normal mais as manobras e descontos da especialização.

Caso o jogador queira começar com o estilo básico de Kung Fu e adotar um estilo específico como Serpente, Tigre ou qualquer outro, deverá em primeiro lugar possuir os pré-requisitos necessários, em seguida passar por um treinamento para aprender a arte e no final de tudo adquirir o antecedente Sub-Estilo, neste caso o primeiro ponto no antecedente custará 10 pontos de experiência, para que possa se especializar no estilo de Kung Fu escolhido. Só então ele terá acesso a todas as manobras especiais extras e descontos presentes na descrição da especialização, mas não obterá nenhum ponto extra em Chi ou Força de Vontade. Caso o jogador queira adquirir mais especializações, pagará o nível que se quer atingir vezes 10 em Pontos de Experiência (nível 2 = 20, nível 3 = 30 e assim por diante).

O narrador deverá determinar o tempo necessário para o aprendizado de uma especialização. Como opção o jogador poderia aprender uma especialização com o mesmo tempo que levaria para aprender uma manobra de 10 pontos de poder para seu estilo. O mestre deverá também possuir o controle das especializações, para que não haja apelação, desequilíbrio e o mesmo adquira todas especializações para obter descontos, manobras e vantagens. Por isso o jogador deve entrar em acordo com o narrador, caso queira se especializar em mais de um estilo de Kung Fu.



TORNEIO
PRELIMINAR EM**BEBADO OU PUNHO DO BEBADO (DRUNKEN FISTI)**

Esse estilo de Kung Fu é bastante famoso e sua principal característica é que os praticantes lutam como se estivesse embregados. O Punho do Bêbado combina movimentos como tropeçar, balançar e cair exatamente como um bêbado. As mãos se posicionam como se estivesse segurando uma chicara chinesa ou um copo em que os bêbados tomam suas bebidas. O estilo do bêbado exige muita habilidade, flexibilidade pois usa-se chutes, voadoras, semi-mortais e rolamentos para confundir o oponente.

Chi Inicial: 4**Força de Vontade Inicial:** 3**Pré-requisitos:** Esportes ●●●, Foco ●**MANOBRAS E SPECIALS:****Soco:** Kobokushi (4) / Reverse Punch (2)**Chute:** Handstand Kick (1) / Kippup Kicks (3) / Double Kick (2)**Bloqueio:** -----**Apresamento:** Rolling Grab (4)**Esportes:** Esquives (2) / Drunken Monkey Roll (1) / Displacement (1) / Drunken Strikes (4) / Drunken Roll (3)**Foco:** Yoga Flame (3) / Yoga Inferno (3) / Drunken Dance (5) / Chi Booster [Alcohol Booster] (4) / Yoga Gale (2)**BOXE CHINES (SAN SHOU)**

O Boxe Chinês foi desenvolvido originalmente pelas forças armadas chinesas com base no estudo intenso de vários métodos tradicionais combinado com o moderno e avançado em medicina esportiva e metodologia de treinamento. San Shou é praticado como um esporte de combate, o que significa que o treinamento é realizado com equipamentos de segurança e as competições são realizadas sob regras que restringem determinadas táticas e técnicas destinadas para a segurança dos participantes. No entanto, San Shou também é uma arte marcial competitiva que ensina socar, chutar, chute nas pernas, capturas de chutes, varreduras, quedas e arremessos. O desporto atual de San Shou não inclui cotoveladas e joelhadas, mas a maioria das academias de San Shou ensinam essas técnicas também.

Chi inicial: 1**Força de Vontade inicial:** 6**Pré-requisitos:** Soco ●●●, Chute ●●, Bloqueio ●**MANOBRAS E SPECIALS:****Soco:** Elbow Smash (1) / Rekka Ken (4) / Hyper Fist (4) / Dashing Punch (5) / Dashing Uppercut (2) / Punches Rain (3) / Superman Punch (2)**Chute:** Ax Kick (2) / Double Dread Kick (3) / Flying Knee Thrust (1) / Rising Jaguar (5) / Wounded Knee (2)**Bloqueio:** -----**Apresamento:** Brain Cracker (1) / Suplex (1) / Sean Tackle (1) / Ground and Pound (3)**Esportes:** -----**Foco:** -----**CHAO TA**

Grosseiramente traduzido como "um milhão de socos de sorte", este estilo em parte exótico foi criado a partir de técnicas de Kung Fu tradicionais usadas por aspirantes a ator de Hong Kong. Embora possa ser usado em combate, a ênfase do Chao Ta é parecer impressionante na tela grande. É um estilo cinematográfico, criado para entreter e não deve ser usado em arenas.

Se um personagem decidir utilizar Chao Ta em um combate, terá acesso a alguns efeitos especiais descritos adiante. Cada vez que uma rolagem de dano de alguma manobra especial sua obtiver um ou mais resultados 10 nos dados, o personagem ganha 1 ponto temporário de Glória. Isso se deve ao fato de que os praticantes de Chao Ta executam suas manobras de formas muito mais acrobáticas, com gritos estridentes e movimentos graciosos. Seu foco está em agradar o público, e não em ser efetivo. Desta forma, manobras de Kung Fu utilizadas por um praticante de Chao Ta possuem um redutor de -1 velocidade em todas suas manobras especiais, devido à perda de tempo se exibindo. Um lutador que seja derrotado por um praticante de Chao Ta, perde 1 ponto temporário adicional de Honra e de Glória, pois é um insulto um street fighter perder para um ator de Hong Kong.

Chi Inicial: 1**Força de Vontade Inicial:** 6**Pré-requisitos:** Carisma ●●●, Soco ●●, Chute ●●**MANOBRAS E SPECIALS:****Soco:** Rekka Ken (4) / Punches Rain (3) / Dragon Punch (4) / Hyper Fist (4)**Chute:** Spinning Foot Sweep (1)**Bloqueio:** Impact Sponge (2) / Ni Huei (1) / Wooden Dummy (2)**Apresamento:** Hand Slap Hold (2)**Esportes:** Kung Sao (2) / Greased Lightning (1) / Fake Attack (1)**Foco:** -----

CHIN NA

A ênfase principal do estilo está em travas e chaves de braço, mas socos e chutes também são utilizados. O maior desafio em se aprender Chin Na é que para conseguir o título de mestre você deve derrotar seu próprio mestre!! Este é um estilo que causa medo nos adversários por suas técnicas assassinas. Métodos como destruição de nervos, quebra de juntas e golpes nas cavidades do corpo (como olhos e têmporas) são alvos de estudo destes estudantes, visando a dor máxima do oponente e consequente inaptidão para continuar lutando, o que correntemente também causa a sua morte.

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Pré-requisitos: Apresamento ●●●, Throw

MANOBRAS E SPECIALS:

Soco: Ear Pop (2)

Chute: Wounded Knee (2) / Tendon Smash (3)

Bloqueio: -----

Apresamento: Arm Breaker (3) / Dislocate Leg (2) / Dislocate Limb (2) / Eye Rake (1) / Improved Pin (2) / Leg Breaker (3) / Pin (2) / Sleeper (2) / Lockley Lock (5) / Fish Hook (3) / Grappling Defense (2) / Kubi Ori (5)

Esportes: -----

Foco: -----

DRAGÃO LUNGI

Desenvolve autoconfiança. Movimentos técnicos são aplicados com fortes torções do corpo (como a torção e sacudida violenta do corpo e rabo do dragão). O estilo do Dragão também usa uma postura baixa e potente do cavalo e desenvolve espírito forte por meio da graça e flexibilidade. Muitos sistemas completos de Kung Fu se originaram dos movimentos do dragão. A maioria se destaca por seus movimentos fluentes, técnicas de mão abundantes (umas 12 Danças do Punho ou Kuen), chutes fortes e rápidos, uma variedade de movimentos circulares de perna além do treinamento de 28 tipos de armas diferentes.

Chi Inicial: 4

Força de Vontade Inicial: 3

Pré-requisitos: Soco ●●, Foco ●●

MANOBRAS E SPECIALS:

Soco: Dragon Punch (4) / Flaming Dragon Punch (4) / Hadou Shoryuken (5) / Hadou Shoryu (3)

Chute: Spinning Foot Sweep (1) / Air Hurricane Kick (1) / Hurricane Kick (4) / Flaming Hurricane Kick (5) / Dragon Kick (4) / Haru Ichiban (4)

Bloqueio: Counter Attack (1) / Dragon Skin (3) / San He (2)

Apresamento: -----

Esportes: -----

Foco: Inferno Strike (5) / Improved Fireball (3) / Toughskin (3) / Fire Wave of Murderous Dragon (5)

ESCORPIÃO OU BOXE DO ESCORPIÃO (CHIATZU QUAN)

Esse estilo de Kung Fu exótico é bastante letal e mortífero. A maioria das técnicas do Boxe do Escorpião visam o combate de curto alcance e são executadas no solo; os socos geralmente são executados de mão abertas em formas de garras, com o punho fechado ou com o dedo para pressionar pontos e lugares sensíveis. Os chutes geralmente são executados com a ponta dos pés visando sempre pontos específicos. É um estilo difícil de ser dominado, pois requer bastante flexibilidade e técnica para executar a principal postura do estilo, assim como suas manobras.

Chi Inicial: 4

Força de Vontade Inicial: 3

Pré-requisitos: Chute ●●, Esportes ●●●, Scorpion Stance

MANOBRAS E SPECIALS:

Soco: Dim Mak (4) / Perfect Dim Mak (4) / Heart Punch (3) / Seal Dim Mak (5)

Chute: Scorpion Kick (2) / Side Scorpion Kick (2) / Flower Kiss (3) / Lethal Kick (4) / Lightning Leg (3) / Scorpion Sting (5) / Handstand Kick (1) / Scissor Kick (4)

Bloqueio: -----

Apresamento: -----

Esportes: Ground Fighting (2) / Scorpion Stance (1)

Foco: Advanced Dim Mak (1) / Paralyze Dim Mak (2) / Regeneration (1) / Five Venom Fists (5) / Improved Regeneration (3)

GARÇA AZUL (MAO)

É um estilo baseado em métodos e técnicas para fortalecer os tendões. Ele enfatiza o equilíbrio, o trabalho dos pés complexo e rápido, e um único movimento do punho chamado o bico da garça, no qual todos os dedos se unem na ponta para aplicar ações de bicar. A marca registrada do estilo garça azul é sua postura de uma perna e um punho muito alongado (Chang Ch'uan). Além destas técnicas, a garça azul também usa um punho curto (Tuan Ch'uan), técnicas de armadilha com o pulso e uma variedade de chutes.

Chi inicial: 3

Força de Vontade inicial: 4

Pré-requisitos: Soco ●●, Chute ●●, Crane Fist

MANOBRAS E SPECIALS:

Soco: Shikan-Ken [Ninja Knuckle Fist] (3) / Boshi-Ken [Thumb Drive] (2) / Crane Fist (2) / Dim Mak (4) / Zan-ei (5)

Chute: Iaido Kick (3) / Dive Kick (2) / Lethal Kick (4) / Gekiro (4) / Kyoja (3) / Silhouette Kick (3)

Bloqueio: -----

Apresamento: Dislocate Limb (3) / Dislocate Leg (3)

Esportes: Light Feet (3)

Foco: Balance (2)

HUMM,
KUNG FU ESTILO
MACACO?

GARÇA BRANCA (PAO HOC OU BOK PAI)

Um dos maiores estilos de Kung Fu, o estilo da Garça Branca foi, de acordo com a lenda, criado por um monge lama. Ele testemunhou uma batalha entre uma garça e um gorila; a garça conseguiu vencer usando suas longas pernas, grandes asas, e movimentos de bicada. O resultado é um estilo de luta muito agressivo e sofisticado. O treinamento é rigoroso, requerendo o aprendizado de várias posturas e movimento. A estratégia em geral é simples e efetiva; escapar, interceptar, penetrar, destruir.

Este estilo se concentra de ataques em balanço com braços e pernas, e de viradas contínuas. Ele inclui ataques de "mergulho" e defesas, saltos altos e imobilizações poderosas. Táticas defensivas são usadas primeiro, seguidas de ataques ferozes. Isto significa que lutadores da garça Branca raramente atacam primeiro. O ataque mais importante, porém, é o Punho da Garça, uma formação do polegar e da ponta dos dedos usada para atacar com um golpe de "bicada". Este estilo também possui um vasto repertório de armas, como espadas chinesas (Jiann) e chicote.

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Pré-requisitos: Soco ●●, Chute ●●, Crane Fist

MANOBRAS E SPECIALS:

Soco: Spinning Back Fist (1) / Spinning Knuckle (3) / Crane Fist (2) / Dim Mak (4) / Zan-ei (5)

Chute: Dive Kick (2) / Silhouette Kick (3) / Gekiro (4)

Bloqueio: Improved Deflecting Kick (4)

Apresamento: Arm Breaker (3) / Leg Breaker (3)

Esportes: Light Feet (3) / Diving Hawk (4) / Esquives (2) / Displacement (2)

Foco: Balance (2)

GARRA DE AGUIA

As técnicas do estilo é inspirado nos movimentos da águia, garras fortíssimas, técnicas versateis, movimentos suaves do corpo, combinado elasticidade e força com graça e beleza, através de movimentos fluidos e circulares, permitindo a definição, tonificação e fortalecimento de todo o corpo. A utilização de socos, golpes com palma, chutes e rasteiras são características do estilo, bem como saltos acrobáticos.

O sistema Garra de Águia é famoso por suas 108 técnicas de luta, que formam o seu coração. É baseado na técnica de chaves agarramentos em pontos de pressão e imobilização das articulações, utilizando para este fim a teoria do Yin e Yang - força suave e dura. Isto habilita o praticante a defender sua integridade física, independentemente do tamanho ou força do oponente.

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Soco ●●

MANOBRAS E SPECIALS:

Soco: Eagle Claw Strike (3)

Chute: Spinning Foot Sweep (1)

Bloqueio: -----

Apresamento: Arm Breaker (3) / Dislocate Leg (2) / Dislocate Limb (2) / Leg Breaker (3) / Sleeper (2) / Supreme Eagle Claw (5) / Rising Storm Crow [Flying Eagle Grab] (4) / Spider Crack (3)

Esportes: Arc Claw (4) / Diving Hawk (4) / Thunderstrike (1) / Flying Heel Stomp (3)

Foco: -----

MANTIS
STRIKE!

BWUD

GATO OU PUNHO DO GATO (MAO QUAN OU MAO CHUEN)

Mao Chuen (punho de gato) é um raro estilo de kung fu camponês que existiu em um período anterior ao primeiro imperador da China. É um estilo de Kung Fu unicamente concentrado em técnicas de combate. Técnicas baseadas nas necessidades e severidades da guerra e caça.

Este estilo dispensa os movimentos que visam apenas a estética e beleza, se focando apenas na eficiência do combate, ou seja mais funcionalidade e menos estética. A bases devem ser sólidas sem serem presas, leves sem serem moles. Os movimentos firmes e explosivos sem perder o controle da execução. O gato utiliza muitos chutes rápidos com a perna da frente e sua movimentação serve para enganar e envolver seu adversário.

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Pré-requisitos: Soco ●●, Chute ●●, Esportes ●●

MANOBRAS ESPECIAIS:

Soco: Tiger Claw [Cat Claw] (3) / Reaping Palm (4) / Panther (3)

Chute: Iaido Kick (3) / Silhouette Kick (3)

Bloqueio: -----

Apresamento: Rising Storm Crow [Flying Cat Throw] (4) / Dislocate Limb (2) / Dislocate Leg (2)

Esportes: Pounce (2)

Foco: Balance (2)

No estilo do gato existem diversas técnicas baseadas nos movimentos de outros animais, tais como: Cobra, Gato, Louva-a-Deus, Tigre, Leopardo, Garça, Serpente, Dragão, Águia e muitos outros. Por isso o jogador pode escolher (além destas acima) outras cinco manobras de outras especializações de Kung Fu.

LEAO (KAN KAN)

O Estilo Kak Kan, ou simplesmente estilo do Leão, é um sistema raro do Kung Fu, originário da família das técnicas do Tigre. Foi criado em 1664 por Chan Piu Pao, na ilha de Formosa. Por não ser um estilo tradicional, na época de sua criação, era ensinada a poucas pessoas, seguindo uma tradição de pai pra filho. Por este motivo não se manteve na historia muitos registros ou documentos retratando o estilo Kak Kan. Dentro desse estilo há uma utilização muito constante de joelhadas, técnicas de ombro e cotovelos, chutes poderosos, socos potentes e as chamadas "patadas", com as mãos dispostas em forma de garras. No Kak Kan existem poucos ataques simples; tudo é desenhado para obter grande impacto nos golpes. Este sistema segue um principio de contra ataque visando atingir o próprio membro do oponente que desferiu o golpe.

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Pré-requisitos: Soco ●●●, Bloqueio ●●

MANOBRAS ESPECIAIS:

Soco: Panther [Lion Slash] (3) / Elbow Smash (1) / Tiger Claw [Lion Claw] (3) / Air Slice Punches (3) / Violent Slice Punches (3) / Buffalo Punch (1)

Chute: Spinning Foot Sweep (1) / Tiger Knee (4) / Rising Jaguar (5)

Bloqueio: San He (2) / Aggressive Block (2) / Improved Aggressive Block (3)

Apresamento: -----

Esportes: Hozanto (3)

Foco: Stunning Shout (2) / Stunning Scream (2) / Supersonic Scream (4)

LEAO DA MONTANHA (TAISAN)

Diz a lenda que um monge budista subia a montanha Taisan para se encontrar com o monge superior quando foi atacado por um grande e feroz leão. Sem ter para onde fugir o monge travou uma difícil batalha com o leão, matando-o. Vendo o leão derrotado pensou: " - Quão forte é esse leão! Sua força e coragem são tamanhas que em nada contradizem com a imponencia dessa montanha. Por isso ninguém nunca te esquecerá.". A partir daquele momento o monge começou um arduo processo de meditação tentando encontrar um jeito de homenagear o leão. E assim surgiu o KungFu Taisan: "O Grande Leão da Montanha". Diferente dos outros estilos de KungFu, o Taisan se concentra em posições rígidas e sérias, e menos acrobáticas, assemelhando bastante ao Karatê Shotokan.

Chi Inicial: 4

Força de Vontade Inicial: 3

Pré-requisitos: Soco ●●●, Foco ●●

MANOBRAS ESPECIAIS:

Soco: Kobokushi (4) / Tameshiwari (4) / Break Bone Punch (4) / Shockwave (3) / Hammer Punch (2) / Dragon Punch (4)

Chute: Tiger Knee [Taisan Knee] (5) / Double Dread Kick (3) / Ax Kick (2) /

Bloqueio: San He (2) / Aggressive Block (2) / Improved Aggressive Block (3)

Apresamento: Rising Storm Crow [Great Lion of the Mountain] (4)

Esportes: Hozanto (3)

Foco: Soul Destroyer [Reikiru] (4)

LEOPARDO OU PUNHO DE LEOPARDO (PAO CHUAN)

Ensina ao estudante de Kung Fu como ser eficiente e mortal em combates junto ao solo, priorizando manobras que derrubem os oponentes, como rasteiras e golpes na parte traseira da perna do oponente. Praticantes atacam com cotoveladas a altas velocidades, algumas vezes utilizando ganchos e socos. Bloqueios combinados com movimentos evasivos são os princípios básicos ensinados. Técnicas de agachamento seguidas de técnicas de salto, como o “bote” do leopardo.

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Pré-requisitos: Soco ●●, Chute ●●

MANOBRAS E SPECIALS:

Soco: Elbow Smash (1) / Flash Hit [Pao Chuan Fist] (4) / Axe Hand (2) / Knife Hand Strike (3) / Shikan-Ken (2)

Chute: Wounded Knee (2) / Foot Sweep (1) / Spinning Foot Sweep (1) / Tiger Knee (5) / Rising Jaguar (5)

Bloqueio: Counter Attack (1) / Deflecting Grab Kick (3)

Apresamento: -----

Esportes: Dashing Elbow (3) / Pounce (2) / Esquives (2)

Foco: -----

LOUVA-A-DEUS (PRAYING MANTIS)

O Louva-a-Deus possui imobilizações, com cotoveladas potentes, socos “compridos” com as mãos abertas imitando as garras do animal e toques precisos. Esta combinação de suaves movimentos com seus rígidos bloqueios, aliados a explosivos contra-ataques tornam este estilo um dos mais eficientes do Kung Fu. Como o Louva-a-Deus, os praticantes deste estilo esperam o oponente se aproximar para então atacá-lo com seus golpes diretos, enfatizando imobilizações balanceadas, trocando rapidamente de posição deixando o oponente impedido de revidar. Lutadores aprendem a atacar pontos vitais no corpo do adversário com força devastadora comumente derrubando-os no primeiro round.

Chi Inicial: 4

Força de Vontade Inicial: 3

Pré-requisitos: Soco ●●●, Foco ●●

MANOBRAS E SPECIALS:

Soco: Elbow Smash (1) / Dim Mak (3) / Buffalo Punch (1) / Fingertip Attack (2) / Atemi Nerve Strike (4) / Blood Flow Atemi (3) / Pain Atemi (3) / Paralyze Atemi (3) / Zan-ei (5) / Punches Rain (3)

Chute: -----

Bloqueio: San He (2) / Counter Attack (1)

Apresamento: Arm Breaker (3)

Esportes: -----

Foco: Advanced Dim Mak (1) / Paralyze Dim Mak (2) / Chi Kung Healing (2)

MACACO (TSITSING PIQUA)

Inclui muitas esquivas e socos diretos. Algumas acrobacias evasivas também. Comumente este estilo é adotado em conjunto com o Punho Bêbado gerando o que os especialistas chamam de Drunken Monkey Kung Fu, visando auto-defesa e cansaço do oponente, ganhando a batalha com poucos ou nenhum ataque direto.

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Pré-requisitos: Esportes ●●●, Jump, Drunken Monkey Roll

MANOBRAS E SPECIALS:

Soco: Head Butt (1) / Spinning Head Butt (3)

Chute: Backflip Kick (2) / Rhino Horn (4)

Bloqueio: -----

Apresamento: Brain Cracker (1) / Monkey Grab Breaker (3)

Esportes: Drunken Monkey Roll (1) / Backflip (2) / Rolling Attack (3) / Vertical Rolling Attack (2) / Monkey Fury (5) / Beast Roll (3) / Light Feet (3) / Drunken Roll (3) / Tumbling Attack (3)

Foco: -----

MÃO DE VENENO

O Kung Fu – Mão de Veneno refere-se à capacidade de atingir centros nervosos para causar um ferimento antagônico. Os praticantes da Mão de Veneno usam mais o Chi do que condicionamento físico. Quando utilizada, há poucos sinais de ferimentos externos; contudo, a energia destrutiva danifica os órgãos internos.

Chi Inicial: 6

Força de Vontade Inicial: 1

Pré-requisitos: Soco ●●●, Foco ●●, Medicina ●●

MANOBRAS E SPECIAIS :

Soco: Dim Mak (3) / Perfect Dim Mak (4) / Supreme Dim Mak (4) / True Dim Mak (4) / Zan-ei (5) / Fingertip Atemi (1) / Atemi Nerve Strike (4) / Blood Flow Atemi (3) / Pain Atemi (3) / Imprisoning Atemi Strike (4) / Chi Mei (5) / Seal Dim Mak (5)

Chute: Lethal Kick (4)

Bloqueio: -----

Apresamento: -----

Esportes: -----

Foco: Advanced Dim Mak (1) / Paralyze Dim Mak (2) / Five Venom Fists (5) / Chi Kung Healing (2)

PALMA DE FERRO (TIEH ZHANG)

A Palma de Ferro refere-se ao método de condicionar externamente a mão para torná-la dura. A idéia é ter uma arma sempre disponível que consiga atacar com a força mortal. Os praticantes da Palma de Ferro usam unguento de ervas chamado dit da jow. Usando isto, as mãos não demonstram sinais da capacidade mortífera.

Com muita utilização do Chi Kung, exercícios respiratórios que visam desenvolver o cultivo do Chi (energia vital), pode-se utilizá-lo para os mais diversos fins. Através da canalização e do controle dessa energia o praticante busca fortalecer/desenvolver não somente as mãos, como o próprio nome diz, mas também outras áreas do corpo como: cabeça, tórax, abdômen, cotovelos, braços, pernas e pés. Tornando-se, por isso, mais fortes e protegidos de um impacto e/ou lesão.

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Pré-requisitos: Soco ●●●, Foco ●●, Bloqueio ●

MANOBRAS E SPECIAIS :

Soco: Iron Fists (2) / Palm of Buddah [Iron Palm] (3) / Reaping Palm (4) / Perfect Slap (4) / Hundred Hand Slap (4) / Shockwave (3) / Kobokushi (4) / Knife Hand Strike (3) / Punches Rain (3) / Rising Uppercut (4) / Double Punch (2)

Chute: -----

Bloqueio: Maka Wara (3) / Steel Head (1)

Apresamento: -----

Esportes: Face Slam (2)

Foco: Soul Destroyer [Reikiru] (4) / Chi Breaker (4) / Psychokinetic Channeling (3)

SERPENTE (SHEI)

É talvez o aspecto mais interpretado dos cinco animais (Wu-chia Ch'uan), já que desenvolve a misteriosa energia intrínseca chamada Chi. O estilo em si realça a elasticidade dos tendões e ligamentos, flexibilidade, movimentos diagonais defensivos e ofensivos e ataques velozes com os dedos. A mão da serpente usa às vezes dois dedos (o do meio e o indicador) ou os quatro dedos (que é o mais usado). O ataque com os dedos são aplicados nas partes moles do corpo do adversário, com movimentos circulares que açoitam, golpeiam de leve e saltam.

Chi Inicial: 5

Força de Vontade Inicial: 2

Pré-requisitos: Soco ●●●, Foco ●●, Medicina ●●

MANOBRAS E SPECIAIS :

Soco: Dim Mak (3) / Snake Punch (3) / Snake Strike (3) / Fingertip Attack (2) / Atemi Nerve Strike (4) / Blood Flow Atemi (3) / Pain Atemi (3) / Paralyze Atemi (3) / Imprisoning Atemi Strike (4) / Perfect Dim Mak (4) / Seal Dim Mak (5)

Chute: -----

Bloqueio: -----

Apresamento: Snake Throw (2)

Esportes: Supreme Snake (5)

Foco: Paralyze Dim Mak (2) / Advanced Dim Mak (1) / Five Venom Fists (5) / Chi Kung Healing (2)

SOCO MACACO

TIGRE (HU)

Desenvolve força por meio do uso de tensão dinâmica e usa esta força para resgatar poderosas técnicas de mão de posturas muito baixas. A técnica de mão básica que distingue este estilo dos outros é a Garra do Tigre. O estilo do tigre geralmente investe para cima. Existem, contudo, exceções onde o estilo do tigre investe para fora horizontalmente.

Chi Inicial: 3**Força de Vontade Inicial:** 4**Pré-requisitos:** Soco ●●, Tiger Claw**MANOBRAS ESPECIAIS:****Soco:** Panther [Tiger Slash] (3) / Elbow Smash (1) / Tiger Claw (3) / Angry Tiger (5) / Air Slice Punches (3) / Violent Slice Punches (3)**Chute:** Spinning Foot Sweep (1) / Tiger Knee (5) / Rising Jaguar (5)**Bloqueio:** Improved San He (4) / San He (2)**Apresamento:** Arm Breaker (3) / Leg Breaker (3)**Esportes:** -----**Foco:** Stunning Shout (2) / Stunning Scream (2)CHUTE COBRA
ÀS 7 HORAS!**TIGRE NEGRO (SHANGTSUNG)**

Um estilo de Kung Fu extremamente agressivo, o Shan Tsung foi criado especialmente para lidar com vários oponentes de uma só vez, incluindo aqueles que estão escondidos ou impossíveis de serem vistos, às vezes chegando ao ponto da paranóia. A escola Shan Tsung matém desde tempos imemoriais uma rivalidade com a escola do Tigre (Hu). Os alunos são ensinados desde o começo de seu treinamento a considerar a si mesmo superiores em seu treinamento interno. Shan Tsung é raro fora da China, Hong Kong ou Taiwan.

Chi Inicial: 2**Força de Vontade Inicial:** 5**Pré-requisitos:** Soco ●●, Chute ●●, Luta às Cegas ●●●**MANOBRAS ESPECIAIS:****Soco:** Spinning Clothesline (4) / Turbo Spinning Clothesline (2) / Panther [Tiger Slash] (3) / Tiger Claw (3)**Chute:** Hurricane Kick (4) / Spinning Foot Sweep (1) / Vacuum Hurricane Kick (5) / Earthquake (3)**Bloqueio:** San He (2) / Improved San He (4)**Apresamento:** Dislocate Limb (2) / Dislocate Leg (2) / Arm Breaker (3) / Leg Breaker (3)**Esportes:** -----**Foco:** Sakki (3)GOLPE VOADOR
DA CABA CHEGANDO
ÀS 10 HORAS!**TOURO**

O estilo de Kung Fu do Touro é bastante similar ao do Urso no que diz respeito a força física. Os praticantes desta arte são sempre fortes e grandes. O Touro utiliza pouco a energia Chi, se concentrando quase totalmente em técnicas físicas. As técnicas principais do estilo envolvem cabeçadas e marradas que simulam as chifradas de touros enfurecidos. Sem dúvida é um estilo extremamente brutal e agressivo.

Chi Inicial: 1**Força de Vontade Inicial:** 6**Pré-requisitos:** Soco ●●, Esportes ●●●**MANOBRAS ESPECIAIS:****Soco:** Head Butt (1) / Bull Head (4) / Bull Horn (2) / Skullo Head (5) / Buffalo Punch (1)**Chute:** -----**Bloqueio:** Maka Wara (3) / Steel Head (1)**Apresamento:** Head Butt Grab Attack (2) / Head Butt Hold (1) / Explosive Head Butt Grab Attack (5) / Back Breaker (2) / Power Bomb (5) / Running Grab (2)**Esportes:** Dashing Should Crash (2) / Flying Head Butt (2)**Foco:** -----

ELES VÃO

URSO

Esse estilo de Kung Fu é praticado primariamente por homens grandes e forte como os lutadores de Sanbo. O estilo de Kung Fu do Urso é um estilo de luta brutal e que se baseia quase totalmente na força física. O Urso usa poucos poderes e pouca velocidade. Os estudantes preferem se concentrar em técnicas devastadoras de apresamento e projeções impressionantes, além de socos devastadores que simulam as patadas desferidas pelo Urso.

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Pré-requisitos: Apresamento ●●●, Throw

MANOBRAS E SPECIALS:

Soco: Buffalo Punch (1) / Rising Hammer Fist (2) / Axe Hand (2)

Chute: -----

Bloqueio: Maka Wara (3)

Apresamento: Bear Hug (1) / Back Breaker (2) / Pile Driver (2) / Siberian Bear Crusher (5) / Spinning Pile Driver (4) / Power Bomb (5) / Head Bite (2) / Spinning Bear Crusher (3) / Spine Breaker (4) / Cloud Toss (3) /

Esportes: -----

Foco: Toughskin (3)

WING CHUN

Primariamente um estilo de combate fechado, com técnicas diretas, rápidas e eficientes. Socos e chutes curtos são lei, embora projeções e torções também sejam enfatizados. O estilo é focado em uma base vertical e centralizada, onde o lutador está pronto para contra-atacar ou atacar o seu oponente com uma chuva de socos retos e vitais ou chutes curtos de muita velocidade.

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Pré-requisitos: Soco ●●●, Bloqueio ●●

MANOBRAS E SPECIALS:

Soco: Central Line Fists (1) / Central Line Strike (3) / One Inch Punch (2) / Improved One Inch Punch (3) / Storm Fists (4) / Rekka Ken (4) / Punches Rain (3)

Chute: Iaido Kick (3)

Bloqueio: Barrier Kick (3) / Deflecting Grab Kick (1) / Wooden Dummy (2) / Counter Attack (1) / Improved Deflecting Punch (3)

Apresamento: Feet Hold Press (3) / Dislocate Limb (3) / Dislocate Leg (3)

Esportes: -----

Foco: -----

SPINNING
BIRD KICK!!!

KUNTAO

Esta arte marcial Indonésia é a principal concorrente do Silat do arquipélago malaio. Ao contrário do Silat, cujas origens estão dispersas entre os diversos grupos étnicos que habitaram ou invadiram o arquipélago ao longo dos séculos, o Kuntao tem sua origem nas grandes comunidades chinesas das ilhas. A palavra Kuntao é uma tradução da expressão chinesa Chu' an Fa (O Caminho dos Punhos, ou boxe). Tradicionalmente o ensino desta arte era um segredo bem guardado, reservado apenas para membros selecionados da comunidade chinesa. As exibições eram provavelmente falsas demonstrações do estilo, destinadas a camuflar as técnicas verdadeiras. Isto se devia à forte rivalidade entre os artistas marciais do Silat e outras escolas do Kuntao, uma rivalidade que até recentemente poderia se tornar sangrenta. Não faz sentido alguém exibir suas perícias diante de possíveis inimigos. Mais recentemente os mestres dessa arte tornaram-se mais abertos com relação a ensinar estrangeiros.

Existem dezenas de variações deste estilo espalhadas pela Indonésia, Malásia, Bornéu, Filipinas e até mesmo Tailândia Oriental. No geral sua variedade equivale à encontrada na própria China, apesar das formas da Indonésia terem se transformado em estilos diferentes ao longo do tempo.

O Kuntao usa tanto as técnicas de ataque quanto de agarramento, o que o torna uma arte marcial bastante equilibrada. Diversas armas são ensinadas, a maioria delas de origem chinesa, desde a espada até os bastões divididos em três. Ataques com socos podem ser repentinamente transformados em arremessos ou chaves. A praticidade e economia de movimentos são enfatizadas.

Escolas: Ainda é muito difícil encontrar um professor de Kuntao disposto a ensinar. Muitos dos velhos mestres acreditam que as preocupações modernas são dispersivas demais para o estudo das artes, e afirmam que não existe mais nenhum estudante que valha a pena. Combine isto com o segredo que tradicionalmente existe em torno deste estilo e a busca de uma escola desta arte pode se transformar numa aventura genuína. Muito recentemente algumas escolas indonésias foram abertas nos Estados Unidos; geralmente elas combinam o Kuntao com o Silat. Os mestres de seu país de origem certamente achariam esta combinação perturbadora.

Membros: Qualquer um que é dedicado bastante para persistir no estudo de Silat é aceito. Embora os praticantes de Kuntao tendem a ser indonésios, os mestres dessa não são restritivos na escolha dos estudantes quanto a nacionalidade, e foram aceitos muitos ocidentais também.

Conceitos: Lutador recluso, estudante de artes marciais, mestre tradicionalista

Chi Inicial: 4

Força de vontade Inicial: 3

Mote: "Não pense que não há crocodilos só porque a água está calma." – Provérbio Malaio

- SOCO

Atemi Nerve Strike (4)
Dim Mak (4)
Double Elbow (2)
Double- Hit Punch (1)
Elbow and Fist (2)
Elbow and Knee (4)
Elbow Smash (1)
Fingertip Attack (2)
Fist Sweep (2)
Flash Hit (4)
Lung Punch (2)
Lunging Punch (2)
Monkey Grab Punch (1)
Phoenix Smasher (4)

- CHUTE

Crossed Chop (1)
Double Air Kick (3)
Double Crossed Chop (4)
Double-Hit Kick (1)
Flying Kick (3)
Foot Sweep (1)
Power Kick (3)
Projecting Kick (4)
Upper Kick (1)

- BLOQUEIO

Aggressive Block (2)
Counter Attack (1)
Deflecting Grab Kick (1)
Deflecting Kick (1)
Deflecting Punch (1)

Improved Aggressive Block (3)
Improved Deflecting Kick (4)
Improved Deflecting Punch (3)
Maka Wara (3)
San He (3)

- APRESAMENTO

Arm Breaker (4)
Arm Lock (3)
Brain Cracker (1)
Dislocate Leg (3)
Dislocate Limb (3)
Grappling Defense (4)
Improved Pin (3)
Leg Breaker (4)
Leg Lock (3)
Lion Killer (4)
Pin (3)
Triple Threat (4)
Vital Crush (3)

- ESPORTES

Breakfall (1)
Dashing Elbow (3)
Druken Monkey Roll (2)

- TOCO

Advanced Dim Mak (2)
Bone Strike (4)
Paralyze Dim Mak (3)
Psychokinetic Channeling (3)
Soul Destroyer [Reikiru] (4)

KUSANAGI STYLE ANCIENT MARTIAL ARTS

Há 2000 anos iniciou-se o culto a Orochi, uma entidade destinada a punir a raça humana por seus crimes e pecados. Três clãs sagrados que apareceram naquela época, pressentiram o mal nas ações dos Orochi e juntaram forças para exterminar o clã. O maléfico Orochi não foi páreo para os Três Clãs Sagrados. Kusanagi exterminou os Orochi, Yasakani neutralizou seus poderes e Yata selou o perverso Chi de Orochi. Esse é o estilo do clã Kusanagi. O estilo de luta Kusanagi baseia-se num estilo japonês de combate de mãos vazias ensinado apenas para os membros do clã.

Todos os membros do Clã Kusanagi possuem o poder de controlar chamas rubras, e desde cedo têm de suportar uma dura preparação nas mãos dos seus mestres, que chega muitas vezes levar a exaustão e até mesmo os limites máximos do corpo e da mente, apenas para aprender a controlar as chamas.

660 anos atrás, o clã Kusanagi e clã Yasakani eram aliados. No entanto, devido a cobiça, os Yasakani fizeram um pacto de sangue com Orochi para obter mais poder. A partir daí eles mudaram o nome do clã para Yagami e suas chamas, que também eram rubras como seus antigos aliados, passaram a ser manchadas pelo violeta sangue de Orochi. Desde então, os clãs nutrem um rancor por gerações, que levaram até mesmo a confrontos que terminaram em muitas mortes para ambos os lados.

A cada geração um membro é escolhido para ser o representante do clã e receber a posição de “matador de dragão”. Esse lutador deve ter habilidade necessária, não só para controlar a disputa contra os Yagami, mas também para estar preparado para destruir Orochi caso o selo se rompa novamente.

Assim como o clã Yagami possui o sangue corrompido pelo sangue de Orochi, os Kusanagi possuem uma herança negra. Algo que aconteceu no passado do clã, e que muitos desconhecem e procuram não explorar. No entanto os mais antigos dizem que quando um lutador chega a seus limites para se tornar o melhor Kusanagi, ele pode cruzar a linha para o lado negro e perder o controle de si mesmo.

Escolas: como é um estilo extremamente restrito, o estilo de combate Kusanagi é ensinado apenas aos membros do seu clã. No entanto, em 1997 Kyo Kusanagi ensinou alguns movimentos ao seu fã e amigo Shingo Yabuki, porém mesmo assim as habilidades de controlar as chamas é um dom herdado apenas aos Kusanagi por todas as gerações.

Membros: apenas membros nascidos no clã Kusanagi podem aprender o estilo. No entanto caso alguém que não pertença ao clã queira aprender, deverá encontrar um mestre que esteja disposto a ensinar, mas mesmo assim não será capaz de controlar as chamas sagradas dos Kusanagi.

Conceitos: aprendizes, matador de dragão, lutador tradicionalista, herói

Chi Inicial: 4

Força de vontade Inicial: 3

Mote: "Engula as minhas chamas de fúria covarde!"

Requerimentos do Kusanagi Style Ancient Martial Arts: Um praticante deste estilo precisa começar com Elemental (Fogo) ● e Foco ●, representando o treinamento da arte. Eles começam com a manobra Sense Element (Fogo) grátis. Caso o personagem não possua Elemental Fogo e queira aprender essa arte, ele poderá aprender apenas os movimentos que não usam as chamas, assim como Shingo Yabuki.

- SOCOS

Double- Hit Punch (1)
Dragon Punch (4)
Elbow Smash (1)
Flaming Dragon Punch (4)
Spinning Back Fist (1)
Spinning Knuckle (2)
Wicked Punch (3)

- CHUTE

Ax Kick (2)
Dankuukyaku [Gale Kick] (4)
Double Ax Kick (2)
Double- Hit Kick (1)
Double- Hit Knee (1)
Foot Sweep (1)
Hyper Sweep (2)
Kuuchukyaku (2)
Spinning Foot Sweep (2)
Straight Thrust Kick (4)
Triple Air Kick (4)

- BLOQUEIO

Aggressive Block (3)
Counter Attack (2)
Deflecting Punch (1)

- APRESAMENTO

Ancient Style Attack [Style 212: Koto Moon Positive] (3)
Back Roll Throw (1)
Triple Threat (4)
Vital Crush (3)

- ESPORTES

Dashing Shoulder Crash (2)
Hozanto (3)

- FOGO

Burning Hands (3)
Demolition Kick (3)
Fire Blast (4)
Fire Strike (2)
Fireball (3)
Flareblast (3)
Flying Fireball (3)
Ground Fireball (3)
Improved Fireball (4)
Improved Ground Fireball (4)
Power Geyser (4)
Serpent Wave (5)
Spontaneous Combustion (3)
Triple Fireball (4)

LE PARKOUR FIGHTING

Parkour ou l'art du déplacement (em português: arte do deslocamento) é uma atividade cujo princípio é mover-se de um ponto a outro o mais rápido e eficientemente possível, usando principalmente as habilidades do corpo humano. Criado para ajudar a superar obstáculos de qualquer natureza no ambiente circundante — desde galhos e pedras até grades e paredes de concreto — e pode ser praticado em áreas rurais e urbanas. Homens que praticam parkour são reconhecidos como *traceur* e mulheres como *traceuses*.

O *parkour* foi criado na França na década de 80 por David Belle. As inspirações para essa arte surgiram de várias partes, primeiramente pelo *méthode naturelle* (Método Natural de Educação Física) desenvolvido por Georges Hébert no século XX. Soldados Franceses no Vietnã inspirados pelo trabalho de Georges Hébert criaram o treinamento militar: *parcours du combattant*. David Belle foi iniciado no treinamento militar e *méthode naturelle* por seu pai, Raymond Belle — um bombeiro Francês que praticava as duas disciplinas. David continuou a praticar outras atividades como artes marciais e ginástica, buscando aplicar suas habilidades adquiridas de forma prática na vida, e assim se formou o Parkour.

Desde sua criação o Parkour sempre foi uma atividade física difícil de categorizar. Por isso o Parkour Fighting não é apenas uma arte marcial ou um esporte. Parkour é uma forma de pensar, viver e ser. O Parkour é uma vivência que evidencia a liberdade. Somos livres e treinar nos faz sentir isso ainda mais. Mas liberdade não é sinônimo de indisciplina, pois o PK tem conceitos bem determinados. O verdadeiro espírito no Parkour é guiado em parte a superar todos os obstáculos em seu próprio caminho como se estivesse em uma emergência. Você deve mover de tal maneira, com quaisquer movimentos, para ajudá-lo a ganhar a maior vantagem possível de alguém ou em alguma coisa, quer seja escapando daquilo ou caçando em direção a isso.

O estilo é muito novo no circuito, mas vem ganhando diversos fãs e praticantes em todo mundo. Por incrível que pareça, um lutador árabe praticante de Parkour conhecido como Rashid “do Vento Turbulento” tornou-se um guerreiro mundial, ele conseguiu unir o parkour ao seu controle sobre os ventos, tornando-se um oponente formidável.

Escolas: Não existem escolas formais de Parkour Fighting. Embora tenha se espalhado por todo mundo, o estilo é muito independente de professores ou instrutores, o interessado deve procurar alguém que já treine para conseguir algumas dicas. Mesmo assim existem lutadores mais experientes que elaboram projetos em comunidades afim de ensinar e propagar a arte. De qualquer forma o melhor local para aprender Parkour é o seu berço de origem, a França.

Membros: Sem limitações de espaços para ser praticado, o parkour é acessível a todos, possibilitando o auto-conhecimento do corpo humano e mente como o desenvolvimento da força, resistência, coordenação motora, ao mesmo tempo que desenvolve a concentração, força de vontade, determinação e coragem — qualidades que favorecem o bem estar e a qualidade de vida, educando jovens ávidos por novas experiências.

Conceitos: traceur, estudante, geração saúde

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Mote: “Seja e Dure. Seja forte para ser útil. Vá do Ponto A ao B. Esteja preparado. Essa é a filosofia do Parkour.”

- SOCO

Alacier Wrist (3)
Air Spinning Clothesline (2)
Hammer Punch (2)
Monkey Grab Punch (1)
Spinning Clothesline [Spinning Mixer] (4)
Turbo Spinning Clothesline (2)

- CHUTE

Ax Kick (3)
Backflip Kick (2)
Cartwheel Kick (2)
Crack Shoot (4)
Crossed Chop (1)
Dive Kick (3)
Double Air Kick [Shredder] (3)
Double Kick (3)
Flying Knee Thrust (1)
Flying Kick (3)
Flying Thrust Kick (4)
Forward Backflip Kick (2)

Forward Flip Knee (2)
Handstand Kick (1)
Hayagake (4)
Heel Stamp (1)
Mallet Smash (2)
Rainbow Kick (2)
Rhino Horn (4)
Slide Kick (2)
Stomping Back Flip (2)
Straight Thrust Kick (4)
Wheel Kick (1)
Windmill Kick (4)

- BLOQUEIO

- APRESAMENTO

Air Throw (2)
Hair Throw (2)
Jumping Neck Throw (3)
Twisting Wind (1)

- ESPORTES

Advanced Kippup (2)
Air Smash (1)
Backflip (2)
Beast Roll (3)
Breakfall (1)
Dashing Shoulder Crash (3)
Displacement (3)
Drunken Monkey Roll (1)
Esquives (2)
Femina Wind (1)
Flying Heel Stomp (3)
Improved Wall Spring (2)
Light Feet (3)
Multi Hit Kippup (4)
Poli Heel Stomp (2)
Rolling Attack (3)
Skullo Dash (2)
Tech-hit (2)
Vertical Rolling Attack (2)
Wall Spring (1)

- TOCO

LER DRIT

Ler Drit é o próprio estilo de M. Bison, esse lutador sem igual, que combina técnicas de assassinato soviético, movimentos aéreos poderosos e os próprios poderes psíquicos escuros de Bison. Ler Drit nunca é ensinado a qualquer um fora da organização de Bison. Sua efetividade está sem disputa. Porém, aprender este estilo não é nenhuma tarefa fácil. Seus pedágios no corpo e a mente são enormes. Vítimas em classe não são incomuns. Estudantes que não conseguem tolerar o treinamento físico de Ler Drit acabam morrendo, enquanto que os lutadores que não conseguem tolerar o treinamento psíquico acabam se tornando os desalmados Revenants.

Mr. Bison vem praticando e desenvolvendo seu Ler Drit a cerca de 15 anos. Ele continuamente melhora seu estilo adicionando novas técnicas. Este é outro motivo responsável pelo interesse de Bison no Circuito Mundial Street Fighter. No Circuito, Bison tem a chance de testar seu estilo contra os melhores do mundo. Somente desta forma seu estilo pode ser refinado.

Força, vigor e desumanidade são os ensinamentos do Ler Drit, e Mr. Bison ensina aos seus estudantes estas qualidades. Treinando suas mentes e desenvolvendo seus corpos a assustadores níveis de perfeição física; Ler Drit busca o poder máximo para esmagar os mais fortes oponentes.

Pouco é conhecido no mundo externo sobre a história do estilo, seus métodos de treinamento brutais ou a fonte de seus poderes psíquico. É imaginado que muitas das manobras mais básicas de Bison eram técnicas aprendidas na mocidade dele, enquanto sofreu pelas Forças Especiais que treinam com comandos soviéticos. A verdadeira origem das Manobras Especiais do estilo confunde até mesmo o mais sábio dos Senseis. A misteriosa habilidade de Bison para canalizar energia em manobras como o Psycho Crusher surpreende a comunidade Street Fighter.

Novos Street Fighters aparecem ocasionalmente com este estilo massacrando seus oponentes em torneios. Ainda assim, lutadores de Ler Drit são muito incomuns e perigosos. Qualquer um quase sempre é assumido que, possuindo conhecimento deste, está trabalhando para M. Bison.

Escolas: O único lugar conhecido para estudar Ler Drit é em Mriganka, o país-ilha de M. Bison.

Membros: somente agentes da Shadaloo podem aprender Ler Drit. Membros de ambos os sexos podem aprender, porém somente Mr. Bison é mestre neste estilo.

Conceitos: street fighters da shadaloo, ditadores criminosos, megalomaniacacos

Chi Inicial: 5

Força de vontade Inicial: 2

Mote: "Nunca demonstre fraquezas para seu oponente e ele sempre falhará em encontrá- las."

- SOCOS

Burn Knuckle (4)
Ducking Fierce (1)
Hyper Fist (5)
Moon Slice (5)
Null Magic Slap (4)
Spinning Knuckle (3)

- CHUTE

Double Dread Kick (4)
Flying Knee Thrust (1)
Forward Flip Knee (3)
Forward Slide Kick (2)
Kossack Kick (3)
Scissor Kick (3)
Slide Kick (2)
Stepping Front Kick (4)

- BLOQUEIO

Perfect San He (5)
San He (3)

- APRESAMENTO

Conductor (1)
Grappling Defense (4)
Iron Claw (5)
Leg Lift Toss (2)
Snake Throw (2)

- ESPORTES

Flying Body Spear (3)
Flying Heel Stomp (3)
Flying Punch (3)

- TOCOS

Absorb Chi (3)
Blind (3)
Chi Breaker (4)
Cobra Charm (3)
Dance of Phoenix (4)
Diving Chi Blow (3)
Energy Fist (2)
Farsight (4)
Flying Energy Fist (2)
Hundred Energy Blast (4)
Improved Energy Fist (3)
Improved Psycho Shot (4)
Improved Regeneration (4)
Mind Control (5)
Mind Reading (3)
Mind Transferring (5)
Multiplication (5)
Psychic Rage (3)
Psychic Vise (4)
Psycho Crusher (5)
Psycho Destruction (4)
Psycho Explosion (2)
Psycho Shield (1)
Psycho Shot (3)
Psychokinetic Channeling (3)
Regeneration (2)
Soul Destroyer [Reikuru] (4)
Soul Illusion (4)
Soul Spiral (3)
Stunning Shout (3)
Telepathy (2)
Yoga Teleport (5)

LUA

O Havaí é vulgarmente conhecido por muitas coisas, mas não por uma arte marcial nativa. No entanto, como mais guerreiros treinados em Lua fazem sua marca no circuito Street Fighter, este estilo nativo havaiano é cada vez mais valorizado. Uma vez que se supõe ter sido uma arte marcial "perdida", é agora reconhecido que o estilo Lua se escondeu nos subterrâneos após serem reprimidos pelas autoridades, no início do século XIX.

Lua - ou "quebra-ossos" - é uma combinação perigosa de lutar e golpear confiando no conhecimento médico de anatomia humana, particularmente atingindo a musculatura e o sistema nervoso. Street Fighters que lutam Lua podem ser ameaçadores no ringue: embora familiarizados em técnicas de médio alcance, a verdadeira ameaça deles emerge em combate de curto alcance. Um Street Fighter em uma luta com um lutador de Lua deve manter uma certa distância, ou dentro de momentos ele se achará no solo e impossibilitado de se mover.

A música pode acompanhar o Lua podendo esfriar os nervos; muitos guerreiros de Lua lutam junto com tons de uma melodiapara acalmar e para que possa distrair um oponente e até mesmo o abaixar sua guarda – este é o momento que um guerreiro de Lua espera para definir o combate.

Elementos mais escuros de seu passado estão ficando pra trás. No passado, não era incomum para estudantes mentir para solitários viajantes e os emboscar: dentro de instantes, os membros da vítima eram completamente desarticulados e deslocados. Idealmente, era suposto que os estudantes reabilitavam e restabeleciam o corpo do alvo, mas muito frequentemente eles eram entregues à morte.

Escolas: Só podem ser achadas escolas no Havaí. Um professor de Lua é chamado um kahuna que – muito parecido com um sensei normal – é uma combinação de guerreiro, sacerdote e médico. Lua tem um aspecto filosófico e espiritual forte que infelizmente não é estudado frequentemente por seus praticantes.

Há boatos sobre variantes de Lua ao longo de Polinésia, mas eles não foram confirmados.

Membros: Apesar de seu passado escuro, Lua é estudado por muitos guerreiros honrados. Quase todo praticante de Lua é polinésio. É raro para um não-polinésio ser ensinado, e tais casos são verdadeiramente exceções. Os estudantes de Lua são condicionados fisicamente e ao mesmo tempo eles aprendem as complexidades do corpo humano – para ferir e curar.

Conceitos: sacerdote, médico, curandeiro, assassino

Chi Inicial: 3

Força de vontade Inicial: 4

Mote: "Venha mais perto, venha... certamente eu não sou uma ameaça a você..."

- SOCOS

Atemi Nerve Strike (4)
Blood Flow Atemi (3)
Dim Mak (4)
Fingertip Attack (2)
Imprisoning Atemi Strike (5)
Pain Atemi (3)
Paralyze Atemi (3)
Perfect Dim Mak (4)
Perfect Slap (5)
Seal Dim Mak (5)
Shikan-ken [Ninja Knuckle Fist] (4)

- CHUTE

Backflip Kick (3)
Double- Hit Knee (1)
Tendon Smash (3)
Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

Energy Reflection (3)

- APRESAMENTO

Arm Breaker (3)
Choke Throw (2)
Disengage (2)
Dislocate Leg (2)
Dislocate Limb (2)
Eye Rake (1)
Grappling Defense (3)
Head Bite (2)
Improved Pin (2)

Iron Claw (4)
Kubi Ori (5)
Leg Breaker (3)
Neck Choke (2)
Pin (2)
Sleeper (2)

- ESPORTES

Light Feet (3)

- TOCOS

Advanced Dim Mak (1)
Balance (3)
Bone Strike (4)
Chi Kung Healing (3)
Chi Push (5)
Emperor Rohjin Slash (4)
Energy Fist (2)
Fireball (4)
Flying Energy Fist (2)
Ghost Form (5)
Hundred Energy Blast (5)
Improved Chi Kung Healing (3)
Improved Chi Push (4)
Improved Energy Fist (3)
Improved Leech (3)
Improved Regeneration (4)
Leech (3)
Levitation (4)
Mind Reading (3)
Musical Accompaniment (1)
Paralyze Dim Mak (2)
Regeneration (2)
Toughskin (3)

LUCHA LIBRE

A surgiu no México, no início do século XX. Impulsionada pelos grandes lutadores de Luta-Livre norte americanos, os mexicanos formaram sua própria modalidade de combate "sem regras". A Lucha Libre é uma febre no México e América Central, onde temos os principais campeonatos oficiais do esporte. Em outros lugares do mundo, é tida como uma arte marcial folclórica e utilizada para entreter. Porém, os luchadores, como são conhecidos os praticantes desta arte, tem se tornado muito eficientes desde que adentraram o circuito Street Fighter; tendo inclusive um dos seus entre os Guerreiros Mundiais recentemente.

A Lucha Libre é uma arte marcial extremamente acrobática e rápida. Ao invés de visar a incapacitação do seu oponente no menor tempo, os luchadores são conhecidos por levar suas lutas aos últimos minutos, proporcionando o maior e melhor show possível aos seus espectadores. Muitas vezes seus golpes são tão espalhafatosos e "floreados" que chegam a atordoar seus oponentes, o que lhes dá uma vantagem em ataques surpresa. Luchadores basicamente seguem duas linhas de combate, os Rudos e os técnicos. Os luchadores Rudos são os mais fortes homens do México. Os Rudos vêem na Lucha Libre uma oportunidade de mostrar sua força, pura e simplesmente. Rudos são especialistas em torções, golpes impactantes e nocautes rápidos. Já os técnicos, gostam de ataques aéreos, projeções, saltos acrobáticos e muitos, mas muitos gritos de guerra.

Tradição de longa data, todos os luchadores obrigatoriamente iniciam suas carreiras portando uma máscara. Essa máscara, em tons coloridos e desenhos variados, representa a honra do luchador. Honra que ele defenderá com sua própria vida. Todos os grandes luchadores são conhecidos por uma alcunha, ligada à sua máscara e à sua família. Este conjunto de elos culturais forma o caráter de um luchador, o que os faz alguns dos lutadores mais honrados do circuito Street Fighter. Luchadores que percam suas máscaras, seja em duelos de honra ou por outro motivo qualquer, caem em profunda desgraça com sua família e consigo mesmo.

Apenas recentemente os luchadores ingressaram no circuito Street Fighter, mas já mostraram seu valor. Como a maioria dos Street Fighters iniciam suas carreiras em times, os luchadores logo encontraram seu lugar nas competições por equipes, uma modalidade comum entre a Lucha Libre tradicional, onde enquanto um companheiro luta, os demais aguardam fora do ringue esperando sua vez. Ao contrário dos times tradicionais de Street Fighters, onde muitos estilos são misturados, os luchadores costumam se juntar em times de 3 ou 4 luchadores, sem estrangeiros junto.

Escolas: escolas de Lucha Libre somente são encontradas no México e em alguns lugares remotos da América Central. Normalmente elas se encontram dentro das propriedades de ricas famílias de luchadores, que mantêm a viva a tradição da Lucha Libre no país.

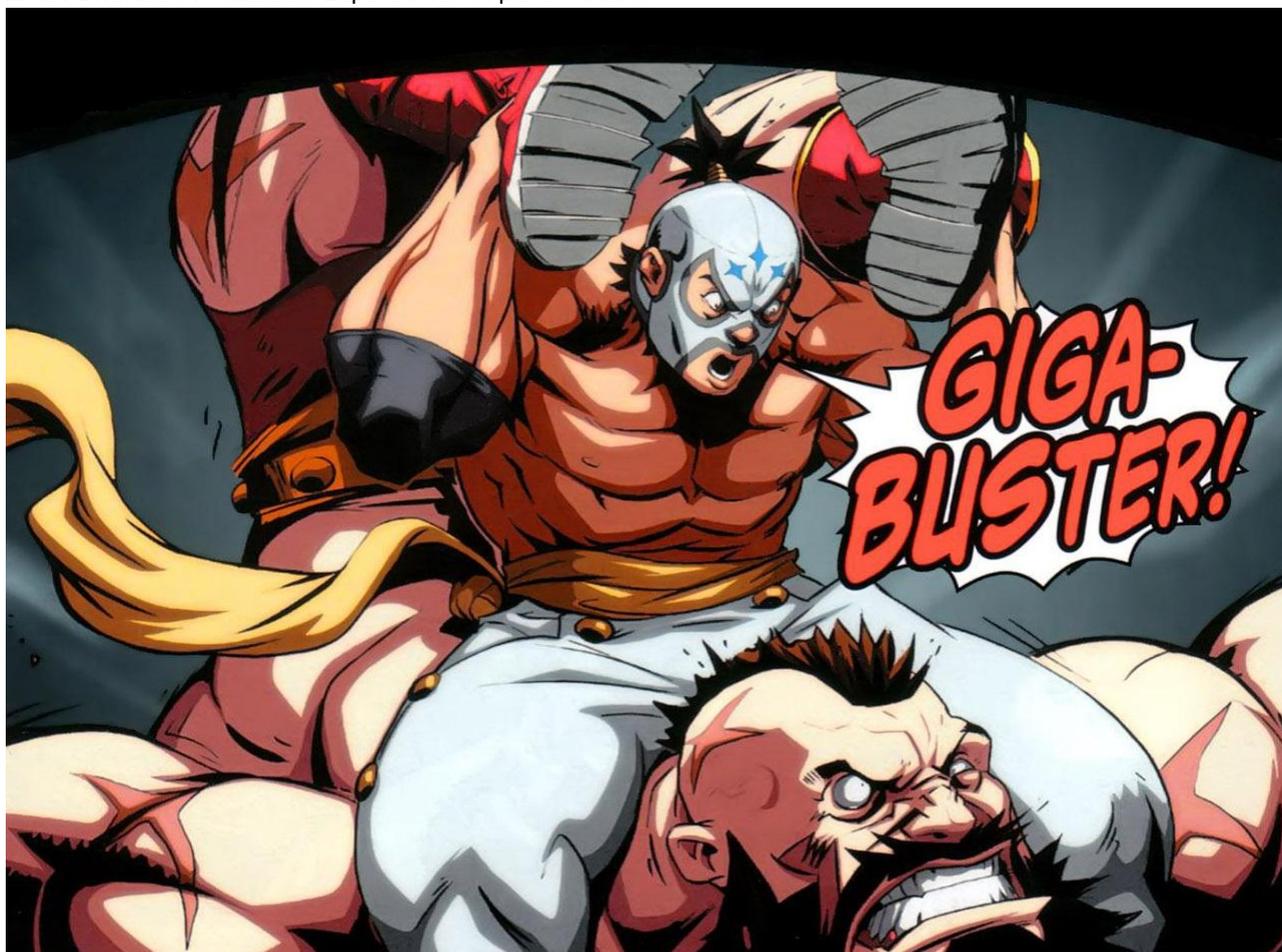
Membros: luchadores são escolhidos a dedo, e somente entre os membros das famílias com tradição dentro do esporte, como a família Santo e a família Mysterio. Existe, entretanto alguns luchadores que não descendem de famílias tradicionais mexicanas, mas possuem sangue mexicano nas veias e conseguiram ser aceitos por grandes luchadores em suas escolas.

Conceitos: luchador mascarado, showman, astro da luta-livre, filho de luchador

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Note: "Divertido mi máscara? Espere a ver mi pie en tu cara."



STREET FIGHTER - O JOGO DE RPG por JEFERSON VICENTINI

- SOCO

- Air Spinning Clothesline (2)
- Punch Down (4)
- Punch Down Throw (2)
- Spinning Clothesline (4)
- Turbo Spinning Clothesline (4)

- CHUTE

- Backflip Kick (2)
- Calamari Slide (2)
- Double Dread Kick (3)
- Double Hit Kick (1)
- Double Kick (2)
- Foot Sweep (1)
- Gordita Sobat (3)
- Reverse Frontal Kick (2)
- Reverse Thrust Kick (4)
- Shower Kick (3)
- Whirlwind Kick (5)

- BLOQUEIO

- APRESAMENTO

- Acrobatic Leg Grab (3)
- Active Tupon (2)
- Air Suplex (1)
- Air Throw (2)
- Argentine Back Breaker (4)
- Atomic Drop (2)
- Back Breaker (2)
- Back Roll Throw (1)
- Backflip Throw (3)
- Choke Throw (1)
- Disengage (2)
- Face Slam (3)
- Fajita Buster (3)

- Flying Giga Buster (4)
- Get Down (3)
- Grappling Defense (3)
- High Thigh Press (4)
- Hooligan Roll (2)
- Improved Pin (2)
- Jonin Press (3)
- Jumping Neck Throw (3)
- Leaping Throw (2)
- Moonsault Press (4)
- Neck Choke (1)
- Paradise Hold (2)
- Pile Driver (3)
- Pin (2)
- Skullo Face Slam (4)
- Sleeper (3)
- Spinning Choke Throw (3)
- Spinning Pile Driver (4)
- Spiral DDT (3)
- Super Throw (5)
- Suplex (1)
- Thigh Press (2)
- Twisting Wind (1)
- Typhoon Throw (5)

- ESPORTES

- Air Smash (1)
- Backflip (2)
- Body Check [Quesadilla Bomb] (4)
- Breakfall (1)
- Dashing Elbow (3)
- Diving Hawk (4)
- Falling Elbow (2)
- Flying Body Spear (2)
- Flying Body Spin (4)
- Light Feet (3)
- Tech-hit (2)
- Tumbling Attack (3)
- Wall Spring (1)

- TOCO

ESPECIAL

A cada um metro e meio extra de altura que o lutador sobe antes de usar as manobras Air Smash ou Falling Elbow, seja nas cordas ou no poste de um ringue, ou até mesmo sobre um carro, adicione +1 de dano à essas manobras. Treinados para se jogarem de grandes alturas para maior impacto em seus movimentos, é muito comum que os lutadores girem seu corpo no ar, em diversas formas, criando variantes do Air Smash e do Falling Elbow (Moonsault, Shooting Star Press, etc). Trate-as como uma manobra Air Smash ou Falling Elbow comum.

LUTA LIVRE

A Luta Livre é a generalização de todo termo que se refere a uma multidão de estilos de luta que enfocam luta, apresamento, e arremessos. Tecnicamente, Sanbo, Sumô e Luta Livre Nativo Americana, fazem parte desse conceito, mas estes estilos diferem um pouco do estilo Luta Livre Ocidental básica.

Este é um estilo com uma história longa. Desenhos de caverna franceses, em cima de 15.000 anos, ilustram lutas, e podem ser achados variantes em pinturas e esculturas do Egito, Pérsia, e Sumer. É bem conhecido como um esporte na Grécia Clássica e Roma, por ser usado durante as Olimpíadas e em competições gladiatórias. Na Idade Média, a Luta Livre foi considerado uma habilidade cavalheiresca.

Luta Livre confia em velocidade, coordenação, e força. Acima de tudo, requer um conhecimento de agarramentos que permite para um menor Estilista, derrotar um oponente maior facilmente, mais pesado. Como um esporte competitivo tende a ter regras rígidas, como proibições contra torcer as articulações de um oponente ou dedos, ou a cotoveladas no abdômen ou nas costas. Como um estilo de Street Fighter, porém, todos as tais regras são derrubados e a verdadeira efetividade do estilo emerge.

Escolas: Instrução da Luta Livre básica é achada facilmente, de escolas para clubes de amador para o YMCA. Muitos Lutadores começam sua instrução no primário e ensino médio. Vários clubes ou organizações ensinarão uma variante de Luta Livre particular; é incomum achar isto ensinado em todas suas formas por alguma escola.

Membros: Qualquer um que quer aprender o esporte e gosta de ter o seu corpo contorcido e lançado ao solo é bem-vindo. Como todos os outros estilos, requer muita fibra e disciplina, e muitos estudantes param cedo por causa de seu treinamento.

Conceitos: atletas, estudantes de faculdade, lutadores profissionais

Chi Inicial: 1

Força de vontade Inicial: 6

Mote: "Eu não gosto de sua atitude. Talvez é a hora de sua face conhecer o chão".

VARIANTES DA LUTA LIVRE

A Luta-Livre tem uma série de variações, em cada parte do mundo é comum encontrarmos uma forma particular de treinar e efetuar os golpes de estilo, bem como existem golpes novos em cada estilo.

Catch-as-Catch-Can: Esta variante – também chamada de Luta Livre Estilo Livre – é o verdadeiro herdeiro do grego clássico e luta livre romana. É o estilo esportivo mais popular ensinado nos Estados Unidos e Canadá. Embora proíba golpear, chutar e estrangular, também tem uma variedade larga de habilidades de contato de corpo. Lutas variam em duração, e regulamentos em fixar e agarrar.

Greco-romana: Esta variante, principalmente popular na Europa, foi desenvolvida no século XIX na França. Proíbe tropeçar e prender nas pernas ou com elas.

"Folklore" Styles: Estes são variantes especiais, tipicamente não achadas fora de um certo país ou região. Tecnicamente, Sanbo e Sumô se ajustam nesta categoria. Outras variantes incluem:

- **Yagli Gures:** tradicionalmente Turca - Pehlivan é uma divisão do campeonato. Esses lutadores são campeões na Turquia, o estilo traz de volta o Império Otomano e as lutas geralmente acontecem em arenas enlameadas ou com graxa, o que torna difíceis as finalizações de apresamentos.
- **Sanbô:** luta-livre russa, onde o tamanho e músculos do lutador é que decidem quem sairá vencedor.
- **Sumô:** luta-livre japonesa, cheia de restrições de golpes (socos de mão fechada são proibidos, por exemplo) e mais cheia ainda de tradições.
- **Luta-Livre Nativo Americana:** praticada pelos índios norte-americanos, mais do que um esporte físico, usa a fé e os espíritos dos totens como aliados nos combates.
- **Lucha Libre:** luta-livre tradicional mexicana, cheia de golpes espalhafatosos e gritos de guerra, sem esquecer de suas máscaras, símbolo de status entre os luchadores!
- **Cornish Wrestling:** praticado em Cornwall durante mais de 15 séculos.
- **Glimae:** Luta-Livre Islandesa com fortes características espirituais e vínculo com o elemento gelo.

Profissional: Esta é a mais comum e popular variante da Luta Livre conhecida. É um esporte teatral e se baseia em grande dramaticidade e fantasias ostentosas. Vários Lutadores Profissionais entraram no Street Fighter, só por achar que sua postura e desempenho são de pequeno proveito no ringue. O lutador profissional da Luta Livre não é considerado um esportista competitivo legítimo.

No-Holds Barred (Vale Tudo): Este é o estilo mais frequentemente procurado pelos Street Fighters que não gostam - ou necessitam - das restrições impostas pelas outras variações. É essencialmente "Catch as Catch Can", mas sem qualquer regulamento formal. Algumas escolas ensinam esta variação de Luta-Livre; outros Wrestlers (lutadores deste estilo) aprendem um dos modelos formais (normalmente Jiu Jitsu, Muay Thai ou Boxe) e, em seguida, se adaptam rapidamente no ringue.

-SOCC

- Axe Hand (2)
- Change of Direction (4)
- Buffalo Punch (1)
- Dashing Punch (5)
- Ear Pop (2)
- Flash Chop (4)
- Giant Palm Bomber (3)
- Hammer Punch (2)
- Head Butt (1)
- Jumping Buffalo Punch (3)
- Punch Down (4)
- Punch Down Throw (2)
- Rising Hammer Fist (2)
- Slash Elbow (4)

-CHUTE

- Double Kick (3)
- Horse Kick (2)
- Reverse Thrust Kick (4)
- Shower Kick (3)
- Wheel Kick (1)

-BLOQUEJO

-APRESAMIENTO

- Acrobatic Leg Grab (4)
- Active Tupon (2)
- Air Throw (2)
- Ankle Slam (3)
- Argentine Back Breaker (4)
- Arm Breaker (4)
- Atomic Drop (2)
- Back Breaker (2)
- Bear Hug (1)
- Brain Cracker (1)
- Cloud Tosser [Falling Sky] (4)
- Disengage (2)
- Dislocate Leg (3)
- Dislocate Limb (3)
- Face Slam (3)
- Fish Hook (3)

- Get Down (3)
- Grappling Defense (3)
- Ground and Pound (3)
- Ground Grab Master (2)
- High Thigh Press (5)
- Imobilize (2)
- Improved Pin (2)
- Iron Claw (4)
- Jumping Neck Throw (4)
- Killer Grab (4)
- Knee Basher (2)
- Leg Breaker (4)
- Leg Lock (4)
- Moonsault Press (4)
- Neck Choke (1)
- Paradise Hold (2)
- Pile Driver (3)
- Pin (2)
- Power Bomb (5)
- Siberian Suplex (4)
- Sovietic Spine Breaker (3)
- Spider Crack (3)
- Spine Breaker (4)
- Spinning Pile Driver (4)
- Spiral DDT (3)
- Stomach Pump (3)
- Storm Hammer (5)
- Super Throw (5)
- Suplex (1)
- Thigh Press (2)
- Tornado Throw (5)
- Typhoon Throw (5)

-ESPORTES

- Air Smash (1)
- Body Check (4)
- Breakfall (1)
- Dashing Shoulder Crash (2)
- Falling Elbow (2)
- Flying Body Spin (4)
- Ground Fighting (3)
- Tech-hit (2)

-FOCC



LUTA LIVRE NATIVO AMERICANA

A Luta Livre Nativo Americana começou como uma forma de divertimento entre os guerreiros indígenas norte-americanos. Eles a usavam para desenvolver seu vigor e agilidade. T. Hawk combinou este estilo com antigos ensinamentos místicos sobre a força da mente e os espíritos dos totens. O resultado foi um estilo com arremessos mortais, golpes esmagadores e a evocação de espíritos totêmicos para realizar ataques misteriosos. A Luta Livre Nativo Americana se tornou um dos estilos de mais rápida ascensão no circuito de lutas.

Os lutadores desta Luta Livre estão entre os lutadores mais versáteis, pois seu estilo exige que pensem rápido para contra-atacar cada golpe com a defesa apropriada. Este treinamento faz com que eles instantaneamente se adaptem a qualquer situação. A maioria dos oponentes nem percebe que estão perto da derrota até serem imobilizados. Flexibilidade, velocidade e astúcia colocam os adeptos da Luta Livre Nativo Americana entre os mais ferozes competidores.

Este estilo consiste de uma série de ataques e contra-ataques. Os lutadores têm uma variedade de combinações que lhes permite reverter qualquer situação. Uma de suas melhores armas é a capacidade de perceber um ponto fraco em seus oponentes e usá-lo contra eles. Isso faz com que muitos lutadores fiquem super-atentos do começo ao final do combate.

A única fraqueza verdadeira do estilo é que muitos lutadores jamais aprendem totalmente seus componentes mentais e místicos. Eles param após aprender alguns truques, mas nada que possa realmente torná-los mais poderosos.

Não foi assim com o recém-chegado Thunder Hawk. Ele usou apenas uma parte dos golpes disponíveis em seu arsenal para vencer sua primeira luta, mas foi o suficiente para causar uma grande impressão nos outros lutadores. Outros praticantes de luta-livre afirmam que a fama de T. Hawk é apenas o começo para este estilo.

Escolas: é fácil encontrar uma escola, mas elas ensinam apenas o básico. As melhores escolas estão nas reservas indígenas, mas é muito difícil ser aceito nestas aulas. Professores suspeitam de qualquer um que não tenha ascendência nativo americana. Este estilo primeiramente ensina as técnicas principais e depois os contra-ataques. Espera-se que um estudante esteja apto a reagir a qualquer situação. Treinadores mantêm seus estudantes sempre atentos usando novas chaves e arremessos.

Membros: este estilo tem praticantes bem diversificados. Eles surgem em todos os tamanhos e raças. Treinadores de Luta Livre Nativo Americana conseguem desenvolver as habilidades de praticamente qualquer pessoa.

Conceitos: fã de luta livre, atleta olímpico, estudante, xamã

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Mote: "Eu não sou um lutador, mas um guerreiro. Minha força vem de meu interior e dos espíritos dos antigos totens. Esta é a razão pela qual nunca perderei".

- SOCO

Air Spinning Clothesline (2)
Axe Hand (2)
Buffalo Punch (1)
Change of Direction (4)
Ear Pop (2)
Flaming Buffalo Punch (3)
Hammer Punch (2)
Heart Punch (2)
Jumping Buffalo Punch (3)
Rising Hammer Fist (2)
Shockwave (3)
Spinning Clothesline (4)

- CHUTE

Double Kick (3)
Horse Kick (2)
Kossack Kick (2)
Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

- APRESAMENTO

Active Tupon (2)
Air Throw (2)
Argentine Back Breaker (4)
Arm Breaker (4)
Atomic Drop (2)
Back Breaker (2)
Bear Hug (1)
Brain Cracker (1)
Disengage (2)
Dislocate Leg (3)
Dislocate Limb (3)
Face Slam (2)
Get Down (3)
Grappling Defense (3)
Ground Throw (3)
High Thigh Press (5)
Iron Claw (4)
Leaping Throw (2)
Leg Breaker (4)
Lion Killer (4)
Moonsault Press (5)
Neck Choke (1)
Pile Driver (3)
Sleeper (3)
Spinning Pile Driver (5)
Spiral DDT (3)

Stomach Pump (3)
Storm Hammer (5)
Suplex (1)
Thigh Press (2)

- ESPORTES

Air Smash (1)
Dashing Shoulder Crash (3)
Diving Hawk (4)
Falling Elbow (2)
Ground Fighting (3)
Shadow Shoulder (2)
Thunderstrike (1)

- TOCO

Absorb Chi (4)
Chi Kung Healing (4)
Chi Push (5)
Diving Chi Blow (3)
Ghost Form (5)
Improved Regeneration (4)
Regeneration (2)
Super Thunder Clap (3)
Thunder Clap (1)
Totem Gift (5)

MACULELE

Este estilo é um sub-grupo da Capoeira criado durante o império escravocrata brasileiro. Considera-se o Maculelê uma versão Duelista da Capoeira, pois emprega o uso de um par de facas ou bastões que são rodopiados e acertam o oponente rapidamente entre os gingados e saltos do praticante, assim como na capoeira tradicional. Maculelê também é conhecido como Macunlelê ou Macun-lelê.

Sua origem é meio incerta, algumas histórias dizem que o Maculelê surgiu quando quatro mestres capoeiristas (três homens e uma mulher) decidiram que precisavam de armas para reforçar as suas lutas pela liberdade contra o império escravocrata brasileiro, um deles seria o mestre Vira-mundo (um dos principais combatente a favor da liberdade dos negros). Outras histórias falam de um negro escravo chamado Maculelê que teria fugido de seus "donos" e ido parar em uma reserva indígena onde praticavam luta com bastões. Maculelê teria aprendido a forma de combate com os índios e levado ela mais tarde para a civilização. Talvez as duas histórias estejam certas.

O Maculelê pode ser praticado com dois bastões curtos, de cerca de 50cm cada, ou com dois facões (facas de lâmina larga). Estas armas eram fáceis de encontrar pelos escravos, principalmente os bastões, que eles costumavam obter quebrando cabos de enxadas e vassouras em demonstrações de força antes das lutas. Dizem inclusive que a arma real do Maculelê é o facão, mas que os bastões foram adotados devido à dificuldade em se treinar com facões (e devido às injúrias que eles causavam nos treinamentos). Este motivo também é levado em conta dentro do circuito street fighter, onde os raros praticantes de Maculelê lutam utilizando bastões curtos, sendo aceitos inclusive na divisão Estilo Livre. Somente os mais desonrados enfrentam oponentes portando facões, o que já causou injúrias severas e até mortes dentro dos ringues dos Duelistas. De qualquer forma o Maculelê capacita o lutador a combater com ambas as armas.

Escola: No Brasil não há muitas escola que ensinam o estilo, mas podem ser encontradas algumas em: Ouro Preto, Rio Branco, Salvador, Brasília, Rio de Janeiro, além de alguns lugares da África e da Ásia.

Membros: Para aprender o Maculelê é preciso procurar uma das escolas de Capoeira, visto que é um sub-grupo da mesma. Somente praticantes de Capoeira são aceitos dentro das rodas e escolas de Maculelê.

Conceitos: dançarino de folclore, praticante de candomblé, duelista, descendente de escravos africanos

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Lema: "Alguns acreditam que eu, o mais novo dentre o meu povo, seja a reencarnação, o primeiro e o mais poderoso, como a primeira luz, cega os despreparados e bane para a escuridão".

HABILIDADES ADICIONAIS DO MACULELE

Lutadores de Maculelê devem obrigatoriamente ter 2 pontos de Técnicas gastos em Armas de Impacto e/ou Faca (um ponto em cada, ou dois pontos em uma só). Um capoeirista que deseje se tornar um praticante de Maculelê mais tarde (veja em Maculelê como Estilo secundário, mais abaixo) terá de adquirir estes pontos de Técnicas mais tarde com Experiência, mas antes de começar a praticar Maculelê.

Lutadores de Maculelê que optem por lutar com facas contra oponentes desarmados perdem 1 ponto temporário de Honra no início do combate. O mesmo não acontece caso ele lute contra oponentes também armados (Duelistas) ou usando bastões ao invés de facas (podendo competir no Estilo Livre).

O narrador pode permitir como regra opcional que o lutador não precise adquirir as duas técnicas separadamente (Armas de Impacto e Faca). Ao invés disso, o jogador terá apenas uma e poderá usar suas manobras tanto com Faca, tanto com Armas de Impacto, já que os golpes executados com Facões e Bastões de Maculelê são praticamente idênticos. E tendo em vista que a técnica utilizada para golpear é praticamente a mesma, não seria necessário adquirir duas técnicas separadamente.

MACULELE COMO ESTILO SECUNDÁRIO

Lutadores de Capoeira (e somente Capoeira) que desejem aprender Maculelê devem encontrar um mestre disposto a ensinar. Qualquer mestre de Capoeira sabe o básico do Maculelê, mas somente mestres verdadeiros de Maculelê (que tenham Maculelê como estilo principal) é que realmente dominam esta arte e podem ensinar seus melhores golpes.

Para começar, um jogador só poderá escolher Maculelê como Estilo se tiver pelo menos 3 níveis no antecedente Sensei, mesmo que seu Sensei não esteja mais convivendo com o personagem. E também deve possuir pelo menos 2 pontos nas técnicas Chute e Armas de Impacto ou Faca.

Como foi dito acima, opcionalmente, o jogador pode iniciar normalmente com um personagem praticante de Capoeira, e só depois de certo tempo e experiência aprender Maculelê.

A lista de manobras especiais do Maculelê é idêntica a da Capoeira com acréscimos de manobras com armas brancas. Note que as manobras especiais da parte de Armas Brancas da lista do Maculelê são para uso exclusivo com um par de bastões ou facões.

- ARMAS BRANCAS (BASTÃO OU FACA)

Blade Dance (3)
Berserker Barrage (4)
Double- Hit Strike (1)
Falcon Claw (3)
Flying Strike (2)
Lightning Strike (3)

Nerve Cluster Attack (2)
Reverse Strike (2)
Spin Slash (3)
Spinning Weapon (4)
Staff Sweep (2)
Strikes Rain (4)

MAJESTIC CROW KUNG FU

Uma variante relativamente desconhecida de Kung Fu, Majestic Crow é um Estilo externo, confiando mais em poder de músculos e coragem física que em psicologia interna e desenvolvimento espiritual. Sua postura é um pouco semelhantes ao Estilo Tibetano da Garça Branca, embora seja áspero e de força física, com muitos Agarramentos e Lançamentos.

A história da arte é muito obscura; seu único mestre vivente conhecido, Mestre Xaudo, atribui a arte para um shih chinês (essencialmente um grande lutador) que viveu algum dia por volta de 600 d.C.. O shih era mestre de várias formas diferentes de Kung Fu, mas não estava satisfeito com qualquer uma delas; ele se aposentou às colinas fora de uma aldeia pequena para refletir sobre o problema. Lá, a história segue, ele viu um corvo pego por uma armadilha e sua luta com uma raposa que estava caçando para fazer sua comida.

O corvo, preso pela armadilha e impossibilitado de escapar, lutou amargamente contra seu oponente muito maior. O shih assistiu em fascinação como o corvo lançou-se em uma agitação maligna de batidas de asas e garras, arranhando sempre que a raposa se pusesse perto. A raposa, por sua vez, repetidamente atacou e se retirou, tentando esvair o corvo em submissão aparentemente. Inspirado por este drama, o shih lançou o corvo (aborrecendo a raposa, o qual de acordo com lenda o hostilizou a partir daquele dia), e teve a intenção de projetar um Estilo novo que ele chamou Majestic "Crow" (o Corvo Majestoso).

O estilo é baseado num padrão de yin-yang de alternativas entre manter ou mover lentamente, e lançando em uma posição de ataques que usam todos os membros imediatamente. Evolui com voadoras de frente muito altas e golpes de garras, se assemelhando a um corvo executando golpes com suas garras, como também bofetões de mão-aberta rápidos que se assemelham ao aquecimento furioso de asas. Rising Storm Crow, uma Manobra Especial sem igual, é uma assinatura da Majestic Crow; porém, perceba que isto é apenas a ponta do iceberg, e anfitriã de outras técnicas; até mesmo técnicas mais poderosas existem, os segredos delas estão escondidos na mente de Sifus.

Escolas: Em tempos antigos, havia um número grande de escolas de Majestic Crow em terra firme na China, mas após as gerações, desapareceram gradualmente. Agora só um Sifu é conhecido por permanecer: Mestre Xaudo, que é muito velho para ensinar em tempo integral. Ele também tem muitos inimigos (notavelmente a Shadaloos com que ele cruzou muitas vezes), assim ele tenta manter sua localização em segredo. Ele leva mais um punhado de estudantes de cada vez, e então só ensina ao melhor desses o Estilo, com técnicas avançadas.

Membros: Qualquer um que é dedicado bastante para achar o Mestre Xaudo e o impressionar. Porém, ele é muito particular na escolha de quem ele ensinará, e dispensará qualquer um que ele não achar desafiador o bastante.

Conceitos: estudantes de kung fu duros de matar, estudante esotérico, bem-feitores vagantes

Chi Inicial: 3

Força de vontade Inicial: 4

Mote: "O corvo é impassível e indiferente, mas pode atacar com ferocidade incrível ao ser provocado."

- SOCOS

Crow Beats his Wings [Hundred Hand Slap] (4)
Dim Mak (5)
Dragon Punch (5)
Dragon's Dive (4)
Monkey Grab Punch (1)
Rekka Ken (5)
Triple Strike (1)

- CHUTE

Air Hurricane Kick (1)
Backflip Kick (3)
Double Dread Kick (3)
Double-Hit Kick (1)
Dragon Attack (4)
Flash Kick (4)
Flying Thrust Kick (4)
Great Wall of China (5)
Hurricane Kick (5)
Lightning Leg (4)
Moonsault Slash (3)
Sonic Scythe (3)
Stepping Front Kick (3)
Whirlwind Kick (5)

- BLOQUEIO

San He (4)

- APRESAMENTO

Air Throw (2)
Crow's Talon [Iron Claw] (4)
Grappling Defense (4)
Hair Throw (2)
Rising Storm Crow (4)

- ESPORTES

Advanced Kippup (2)
Air Smash (1)
Cannon Drill (5)
Drunken Monkey Roll (2)
Flying Body Spear (3)
Landing Crow [Flying Heel Stomp] (3)
Multi Hit Kippup (4)
Rolling Attack (4)
Wall Spring (1)

- TOCO

Advanced Dim Mak (2)
Bone Strike (4)
Chi Kung Healing (4)
Fireball (4)
Flying Fireball (3)
Improved Fireball (5)
Paralyze Dim Mak (3)
Stunning Shout (3)

MATSUDA JIU-JITSU

Originalmente desenvolvido no Japão nos séculos XV a XVII. Jiu Jitsu é uma "arte marcial suave" e pretende subjugar (em lugar de incapacitar) um oponente o fixando em algum lugar. Usa o próprio peso do oponente e impulso contra ele e faz isto um estilo pacifista elegante.

Recentemente, por volta de 1917, o Jiu Jitsu veio ao Brasil onde foi modificado em uma versão "mais forte" e voltada ao combate, pela famosa família Gracie. Os Gracie desenvolveram o Brazilian Jiu Jitsu (BJJ), uma versão voltada aos ringues e muito utilizada hoje em dia entre os lutadores de Vale Tudo.

O Matsuda Jiu-Jitsu é uma variação do japonês original e do Jiu-Jitsu brasileiro criado pela família Gracie. Além das fortes torções, alavancas e imobilizações, o estilo inclui violentas cotoveladas e joelhadas, rolamentos e um grande controle do Chi interno dos indivíduos.

A mais famosa representante deste estilo é a irmã mais velha de Sean Matsuda, Laura Matsuda. Apesar de uma novata no circuito, Laura já figura entre as lutadoras mais fortes da atualidade, tendo enfrentado grandes lendas como Birdie, Karin, R. Mika e Zangief, e alguns dizem, até o próprio Ryu. Ela teria vencido alguns desses embates, onde obteve o título de Guerreira Mundial.

Escolas: Atualmente, o grande mestre do estilo é o avô e sensei de Laura, Kinjiro Matsuda. Ele possui um dojô no Brasil. Porém com a ascensão de Laura, o Jiu-Jitsu da família Matsuda vem ganhando diversos fãs e é provável que ele se espalhe pelo mundo.

Membros: Assim como o Jiu-Jitsu japonês, qualquer um pode aprender esse estilo, sem distinção.

Conceitos: lutador, estudante, entusiasta de jogos esportivos

Chi inicial: 2

Força de vontade inicial: 5

Mote: "Para muitos o chão é o fim... Para nós é só o começo"

- SOCOS

Double Elbow (1)
Double- Hit Punch (1)
Elbow and Fist (2)
Elbow and Grapple (3)
Elbow and Knee (4)
Elbow Smash (1)
Flying Elbow and Grapple (1)
Spinning Back Fist (1)

- CHUTE

Ax Kick (2)
Deadly Knee (2)
Double-Hit Knee (1)
Flying Knee Thrust (1)
Foot Sweep (1)
Power Knee (2)
Wounded Knee (2)
Wheel Kick (1)

- BLOQUEIO

Aggressive Block (2)
Deflecting Grab (3)
Maka Wara (3)
Perfect San He (5)
Reversal Throw (4)
San He (3)

- APRESAMENTO

Air Throw (1)
Ankle Slam (3)
Arm Breaker (4)
Arm Lock (3)
Back Breaker (2)
Back Roll Throw (1)
Brain Cracker (1)
Cloud Tossler [Falling Sky] (2)

Disengage (2)
Dislocate Leg (2)
Dislocate Limb (2)
Grappling Defense (2)
Ground and Pound (3)
Ground Grab Master (1)
Hair Throw (2)
Hyper Hit Throw (4)
Imobilize (1)
Improved Pin (2)
Jonin Press (2)
Jumping Neck Throw (4)
Leg Breaker (4)
Leg Lock (3)
Lion Killer (3)
Lockley Lock (5)
Neck Choke (1)
Pin (2)
Rolling Grab (4)
Running Throw (2)
Shoulder Slam (2)
Shoulder Throw (4)
Sleeper (4)
Spider Crack (2)
Suplex (1)
Thigh Press (2)
Tornado Throw (5)

- ESPORTES

Breakfall (1)
Esquives (2)
Ground Fighting (2)
Tech Hit (2)

- TOCO

Toughskin (3)
Zen No Mind (3)

MAU - MAURAKU

Os Maori são uma etnia da Nova Zelândia cujos ancestrais eram Polinésios, e que foram originados no sudeste da Ásia. Este grupo nativo tem sua própria forma de arte marcial, referida simplesmente como estilo de luta Maori. Este estilo de luta é muito menos conhecido que os muitos outros tipos de artes marciais, mas é uma tradição de longa data estabelecida pelos Maori na Nova Zelândia.

O estilo de luta Maori é composto tanto de combate corpo-a-corpo -- chamado de Mau -- e combate com armas - chamado de Mau Raku. Mau e Mau Raku são uma tradição de longa data do povo Maori, e bastante desconhecida ao redor do mundo. A luta desarmada (MAU) é muito pouco vista, pois os praticantes são muito reservados e o sistema é pouco difundido. Existem lendas sobre o chamado "Toque da Morte", cujo poder reside não na força da pancada, mas num golpe preciso que pode imobilizar ou matar um adversário, de forma semelhante ao pontos e meridianos de energia semelhantes aos da acupuntura. O treinamento começa cedo, com técnicas de apresamento (luta agarrada) e Rakanga waewae (trabalho de pés).

A arte marcial Maori é em grande parte baseada em armas. Para os maori, as armas eram mais do que instrumentos de guerra - eram taonga (tesouros) e passavam de herança preciosa de geração em geração. As armas foram feitas de madeira, pedra e osso em um processo lento e cuidadoso. Tradicionalmente, uma longa arma de madeira pode levar meses para moldar e decorar; Um patu de pedra levaria mais de um ano para ser concluído. Karakia (encantamentos) às vezes eram ditas sobre armas para imbuí-las de divindades e torná-las tapu (sagradas).

Como acontece com muitos outros sistemas tradicionais de artes marciais, arte marcial, cultura e religião se misturavam num único elemento. Assim, os guerreiros Maori tradicionalmente treinavam arduamente supervisionados pelo sumo sacerdote, num sistema de formação e auto controle tão rígido que após alguns anos, apenas os melhores conseguiram completar o treinamento.

Nesse processo, cada tribo tinha sua forma específica de lutar e muitas tradições se perderam. Hoje o manejo das armas é ensinado mais para manter as tradições. Basicamente haviam 3 tipos de armas: as clavas curtas, as clavas longas e as lâminas de pedra vulcânica (obsidiana).

Escolas: Pela quantidade de lutas excessivas que ocorrem no treinamento de guerreiro Maori, e por ser uma natureza isolada da etnia, as técnicas de luta não são ensinadas através do mundo, como em outras artes marciais. Por isso, só é possível encontrar "escolas" nas poucas tribos maoris que ainda habitam na Nova Zelândia.

Membros: O sistema rígido considera o autocontrole como o principal no treinamento de um guerreiro maori. Apenas os melhores completam seu treino para se tornar guerreiros (como eles se consideram). Normalmente, apenas os nascidos em tribos maoris podem aprender esse estilo de luta.

Conceitos: Guerreiro, xamã, indígena maori

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Mote: "Vire seu rosto para o sol e as sombras cairão atrás de você."

- SOCO

Atemi Nerve Strike (4)
Axe Hand (2)
Blood Flow Atemi (3)
Buffalo Punch (1)
Dim Mak (4)
Fingertip Attack (2)
Flaming Buffalo Punch (3)
Imprisoning Atemi Strike (5)
Pain Atemi (3)
Paralyze Atemi (3)
Perfect Dim Mak (4)
Seal Dim Mak (5)
Shockwave (3)

- CHUTE

Horse Kick (2)
Tendon Smash (3)
Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

Energy Reflection (3)

- APRESAMENTO

Arm Breaker (3)
Back Breaker (2)
Bear Hug (1)
Disengage (2)
Dislocate Leg (2)
Dislocate Limb (2)
Eye Rake (1)
Face Slam (2)
Grappling Defense (3)
Head Bite (2)
Improved Pin (2)
Iron Claw (4)
Kubi Ori (5)
Leaping Throw (1)
Leg Breaker (3)
Neck Choke (2)
Pile Driver (3)
Pin (2)
Sleeper (2)
Spinning Pile Driver (5)
Storm Hammer (5)
Suplex (1)

- ESPORTES

- TOCO

Advanced Dim Mak (1)
Balance (3)
Bone Strike (4)
Chi Kung Healing (3)
Chi Push (5)
Emperor Rohjin Slash (4)
Ghost Form (5)
Haka (1)
Improved Chi Kung Healing (3)
Improved Chi Push (4)
Improved Leech (3)

- ARMAS BRANCAS

Buffalo Strike (1)
Double- Hit Strike (1)
Nerve Cluster Attack (2)
Spinning Weapon (4)
Staff Sweep (2)
Strikes Rain (4)

MÍSTICO

Esse estilo de luta é mais conhecido entre todos como magia. De fato, o místico foi um dos primeiros estilos de luta do mundo que teve uma expansão que pode ser considerada mundial. Os lutadores de Místico aprendem a ser mais sensíveis ao Chi, de uma forma que não é encontrada nem mesmo em artes como o Kabaddi ou o Tai Chi Chuan.

Na sua expansão mundial, eles não perdiam seu tempo lutando com suas forças físicas contra os oponentes e, mais futuramente, a Inquisição: usavam e abusavam dos poderes do Chi, não só para vencer mais facilmente, mas também para meter medo nos oponentes.

Com o tempo (talvez pela própria Inquisição) o estilo foi se perdendo. A maioria de seus membros foi morta sem passar o conhecimento. No entanto, ele ainda vive, e isso foi comprovado quando Rose apareceu usando os conhecimentos aprendidos com os monges Tibetanos.

Suas técnicas de combate corporal são poucos golpes eficazes, e por isso não é raro que seus praticantes estudem outras artes primeiramente, para depois se dedicarem ao estudo da magia. Há poucos mestres atualmente, e alguns se voltam para o estilo a fim de controlarem poderes latentes. Os mestres não são encontrados com facilidade; na verdade, eles é que vão atrás do aluno quando percebem que o fim de sua vida está próximo.

Escolas: Não há escolas para este estilo. Encontrar um mestre é muito difícil, e é mais difícil ainda fazer com que ele ensine.

Membros: Quase ninguém é aceito. O treinamento é muito duro, e seus adeptos são treinados em Chi, mas também em posturas físicas. Os poucos adeptos que restam demonstram poderes muito diferentes um do outro, o que deixa ainda mais ocultas as respostas sobre o estilo.

Conceitos: eremitas, magos, bruxas, ciganos

Chi Inicial: 6

Força de Vontade Inicial: 1

Mote: "Ainda vai demorar muito para você entender o que é a minha arte."

MÍSTICO E AS MANOBRAS ESPECIAIS

Assim como o Jeet Kune Dô, o Místico pode ser adotado como estilo secundário por um personagem que possui um primário, mas deve haver uma explicação plausível. Como restrição, o Narrador pode exigir que o personagem gaste pontos em Mistérios para lutar este estilo.

Além disso, é permitido ao praticante de Místico aprender qualquer manobra de Foco (somente de Foco) que não esteja em sua lista pelo custo mais alto, acrescentando +1 nos Pontos de Poder, caso encontre algum professor. Por fim, o personagem também pode começar a aprender uma manobra de Foco só de vê-la sendo executada uma vez se for bem-sucedido num teste de Percepção + Mistérios. A dificuldade do teste é igual a da manobra executada. Ele precisa de um sucesso para cada Ponto de Poder que precisará gastar para aprendê-la.

Por exemplo: Sirius vê Ryuujin executando o seu Repeating Fireball, e deseja tentar aprender a manobra. A dificuldade dessa manobra é $8 + 1 = 9$. Ele rola Percepção + Mistérios e obtém cinco sucessos. O custo da manobra em Pontos de Poder é $4 + 1 = 5$; assim, ele começa a aprendê-la sem mestre, levando o tempo necessário para dominá-la. Obviamente, o lutador deve possuir todos os pré-requisitos para poder compreender um golpe só de vê-lo uma vez.

- SOCOS

Burn Knuckle (4)
Ducking Fierce (1)
Mirage Rising Uppercut (5)
Mirage Strike (5)
Mirage Twin Strike (3)
Mirage Upper Strike (2)
Null Magic Slap (4)
Projecting Punch (3)
Rising Uppercut (4)

- CHUTE

Double-Hit Kick (1)
Earthquake (3)
Handstand Kick (1)
Kyoja (3)
Slide Kick (2)

- BLOQUEIO

Energy Reflection (3)
Missile Reflection (1)
San He (4)

- APRESAMENTO

Air Throw (2)
Conductor (1)
Hair Throw (2)
Snake Throw (2)
Soul Throw (1)

- ESPORTES

Flying Punch (4)

- FOCO

Absorb Chi (3)
Ancient Power (4)
Ashura Senku (4)
Burning Hands (4)
Chi Breaker (5)
Chi Mirror (4)
Chill Touch (4)
Clear Mind [Mushin] (4)
Cobra Charm (3)
Dance of Phoenix (3)
Diving Chi Blow (2)
Emperor Rohjin Slash (4)
Energy Absorption (4)
Energy Ball (4)
Farsight (4)
Fireball (3)
Ghost Form (5)

Hundred Energy Blast (4)
Improved Fireball (4)
Improved Leech (3)
Improved Regeneration (3)
Kikou-Shou (4)
Leech (3)
Levitation (3)
Mesmerize (3)
Mind Reading (3)
Mirage Power (5)
Multiplication (5)
Preemptive Strike (1)
Psychic Vise (4)
Psycho Dragon Punch (3)
Psycho Shield (2)
Psychokinetic Channeling (3)
Record (4)
Regeneration (1)
Rising Fireball (3)
Seraphic Wings (5)
Shadow Clone Technique (5)
Shinning Crystal Bit (4)
Soul Destroyer [Reikiru] (5)
Soul Illusion (3)
Soul Satellite (3)
Soul Spiral (2)
Soul Satellite (3)
Stunning Shout (2)
Telepathy (2)
X- Caliber (3)
Zero Technique (5)

MU NO RAIJINKEN

Mu no Raijinken traduzido, “mu” significa vazio, “rai” significa trovão, “jin” deriva de “shin” que significa deus ou kami, e “ken” significa punho. Em essência, Mu no Raijinken significa Punho Vazio do Deus Trovão.

Esse estilo de luta foi criado por Kim Hwang Li. Após treinar por diversos anos e com diversos mestres, Kim obteve uma visão mais ampla sobre o conceito de artes marciais, tal qual no JKD. Assim ele decidiu trilhar o seu próprio caminho e criar sua arte. O Raijinken não é apenas uma arte marcial por si; é de fato um modo de olhar as artes marciais, de respeitá-las e de sempre evoluir, de encontrar equilíbrio entre cada golpe e postura, estando em harmonia com o vazio.

O estilo é uma fusão de vários conceitos e técnicas, mas enfatizando as três artes que Kim buscou se aprimorar - o Ansatsuken Goutetsu-Ryu (Karatê Shotokan), o Taekwondô e a arte suave do Jiu-Jitsu. Durante sua jornada de peregrinação e desenvolvimento pessoal, Kim uniu o que encontrou de melhor nessas artes, somado ao seu controle sobre os raios, acabou por criar essa arte marcial poderosa.

Após estudar os conceitos filosóficos de religiões e culturas orientais como bushidô, budismo, xintoísmo e taoísmo, Kim criou no seu estilo uma forma única de pensar que prega o equilíbrio entre o bem e o mal, o certo e o errado, positivo e negativo. O jovem lutador transcendeu muitos conceitos empregados por antigos mestres, mostrando que pode haver um equilíbrio entre energias totalmente opostas, um caminho árduo, mas não impossível.

Escolas: Kim é o único mestre do estilo e ele não se considera um verdadeiro mestre, já que ainda não terminou seu treinamento, mas mesmo assim ele acolheu dois jovens discípulos e passou a ensiná-los sua arte. De qualquer forma, o único que pode ensinar essa arte marcial é Kim Hwang Li e seu templo fica no Japão, em Wakayama, em uma área rural e de difícil acesso do Japão, afastado das grandes cidades.

Membros: Kim não possui muitos discípulos e seria bastante difícil convencê-lo a ensinar seu estilo. Apenas aqueles que mostrassem realmente dignos poderiam ser aceitos por ele.

Conceitos: filósofo, lutador obstinado, guardião

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Mote: “A grande arte possui dois caminhos, os bons de coração sucumbem ao encanto do caminho da luz, os maus sucumbem ao poder do caminho da sombra. Apenas o mestre domina os dois caminhos, dominando assim, a si mesmo e a todo o universo”.

MU NO RAIJINKEN E AS MANOBRAS ESPECIAIS

Mu no Raijinken não é só um estilo de luta, mais um estilo de vida que não se apega apenas aos próprios ensinamentos. Ao invés disso, ele é uma forma de ver o todo como um só. Por isso o estilo, além de sua lista de manobras especiais, pode, como no Jeet Kune Dô, aprender qualquer manobra de outros estilos pagando o custo maior mais 1 Ponto de Poder.

- SOCO

Break Bone Punch (4)
Double Dragon Punch (4)
Double- Hit Punch (1)
Dragon Punch (4)
Dragon's Dive (4)
Electric Dragon Punch [Flaming Dragon Punch] (4)
Flash Hit [Hayate] (4)
Forbidden Dragon Punch [Shin Soryuken] (4)
Hadou Punches [Hadou Seiken] (3)
Knife Hand Chop (3)
Knife Hand Strike (3)
Lung Punch (2)
Metsu Shoryuken (3)
Phoenix Smasher (4)
Reaping Palm (4)
Rising Dragon Punch (4)
Tameshiwari [Art Of Breaking] (4)

- CHUTE

Air Hurricane Kick (1)
Air Slice Kicks (3)
Ax Kick (2)
Bushin Hurricane Kick [Vertical Hurricane Kick] (5)
Dive Kick (3)
Double Ax Kick (2)
Double-Hit Kick (1)
Earthquake (3)
Electric Earthquake (2)
Electric Flash Kick (2)
Electric Hurricane Kick [Faming Hurricane Kick] (5)
Flash Kick (4)

Flying Thrust Kick (3)
Foot Sweep (1)
Hurricane Kick (4)
Improved Double- Hit Kick (2)
Kicks Rain (3)
Kujin Kyaku (3)
Moonsault Slash (2)
Power Kick (3)
Projecting Kick (3)
Reverse Frontal Kick (1)
Sanren Geki (4)
Scissor Kick (3)
Silhouette Kick (4)
Sonic Scythe (2)
Tendon Smash (3)
Thunder Kick (2)
Triple Air Kick (4)
Triple Flying Kick (3)
Upper Kick (1)
Vacuum Hurricane Kick (5)
Violent Talon Kick (3)
Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

Aggressive Block (3)
Counter Attack (2)
Dragon Skin (3)
Energy Reflection (3)
Improved Aggressive Block (3)
Improved San He (4)
Maka Wara (3)
Perfect San He (5)
San He (3)

- APRESAMENTO

- Ankle Slam (3)
- Arm Breaker (4)
- Arm Lock (3)
- Back Roll Throw (1)
- Disengage (2)
- Dislocate Leg (2)
- Dislocate Limb (2)
- Grappling Defense (2)
- Ground Grab Master (1)
- Hyper Hit Throw (4)
- Improved Pin (2)
- Knee Basher (2)
- Leg Breaker (4)
- Leg Lock (3)
- Lion Killer (3)
- Lockley Lock (5)
- Pin (2)
- Shoulder Slam (2)
- Shoulder Throw (4)
- Sleeper (4)
- Spider Crack (2)
- Thigh Press (2)
- Tornado Throw (5)
- Triple Threat (4)
- Vaulting Kick (4)
- Vital Crush (3)

- ESPORTES

- Breakfall (1)
- Flamingo Stance (2)
- Ground Fighting (2)

- TUDO

- Ashura Senku (3)
- Bone Strike (4)
- Celestial Hit (4)
- Celestial Strike [Takama no Hara] (5)
- Chi Breaker (4)
- Chi Kung Healing (4)
- Clear Mind [Mushin] (3)
- Concentrated Fireball (4)
- Energy Fist (3)
- Fireball (3)
- Flying Fireball (2)
- Improved Fireball (3)
- Instant Hell Murder [Shun Goku Satsu] (5)
- Metsu Hadouken (3)
- Mind Reading (3)
- Rising Fireball (2)
- Shinkuu Hadouken (3)
- Soul Destroyer (4)
- Stunning Scream (3)
- Stunning Shout (2)
- Telepathy (2)
- Toughskin (3)
- True Hadouken (5)
- Zen No Mind (3)
- Zero Technique (5)



Jeff. 07/07

MUAY BORAN

Muay Boran é o antecessor do Muay Thai. "Muay" em tailandês significa "arte marcial" e "Boran significa "antigos "ou" antigo". O Muay Boran é um estilo antigo e registros históricos revelam que a arte deve ter pelo menos 200 anos de idade, mas acredita-se que a arte originou-se e evoluiu junto com o Reino do Sião (atualmente a Tailândia) a alguns milhares de anos atrás. Esta brutal arte marcial compõe uma mistura de elementos característicos de várias técnicas definidas como Estilos Regionais de Muay Boran (como exemplo o Muay Chaiya, Muay Korat, Muay Luang, etc). Cada nome significa geralmente a província aonde originou-se o estilo.

Muay Boran é um estilo de artes marciais completo, contando com os elementos do Muay Thai (que é o Muay Boran reformado para torneios), porém possui outros elementos que não podem ser utilizados em um torneio tradicional, como estrangulamentos, torções, golpes em pontos vitais, ataques ao centro, golpes que causam ferimentos graves e até mesmo morte instantânea, entre muitos outros, já que o estilo visa o termino rápido da luta, através de alejamentos, imobilizações, estrangulamentos e até mesmo a morte.

Verdadeiros praticantes de Muay Boran se consideram Guerreiros Tailandeses e são fortemente influenciados com o modo budista, e é por isso que alguns mestres de Muay Boran chegam a se tornar monges. Uma parte essencial do treinamento inclui meditação e execução de rituais de cerimônia espiritual que tem como objetivo focalizar a mente do lutador, prestar homenagem aos deuses, espíritos dos antepassados e também de afastar o medo e os maus espíritos.

Durante a década de 1920, o governo tailandês proibiu a maioria das técnicas do Muay Boran e suas tradições. Foram introduzidas regras e regulamentos no estilo, criando o Muay Thai de competição, para assegurar a segurança dos lutadores, assim nasceu o Muay Thai desportivo. Este se tornou o esporte nacional da Tailândia. Desde então muito do Muay Boran foi sendo esquecido e perdido. Atualmente, existem pouquíssimos mestres que ainda ensinam esta arte.

Escolas: Como o Muay Thai passou a ser a principal arte marcial tailandesa, o Muay Boran foi proibido por causa dos violentos golpes que frequentemente causavam a morte de lutadores. Atualmente o Muay Boran encontra-se obscuro e perdido, sendo ensinado apenas por mestres antigos e sábios que não desejam ver sua arte morrer por regulamentos impostos por competições, que degradam cada vez mais a essência das artes marciais.

Membros: Os praticantes de Muay Boran são jovens escolhidos a dedo. Dizem que os mestres observam lutadores de Muay Thai em potencial e os escolhem para aprender o Muay Boran, em qualquer caso, sem dúvida alguma a maioria esmagadora é tailandesa. Embora seja uma arte marcial extremamente violenta e brutal, os mestres de Muay Boran possuem fortes laços religiosos e espirituais, por isso são na maioria das vezes honrados e procuram discípulos que também sejam.

Conceitos: guerreiro, estudante, monge, lutador religioso

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Mote: "Por mais que na batalha se vença um ou mais inimigos, a vitória sobre si mesmo é a maior de todas as vitórias."

PRATICANDO MUAY BORAN

O jogador que deseje ter Muay Boran como seu estilo terá uma grande gama de manobras especiais para aprender, bem como muitas novas regras para seguir.

Para começar, um jogador só poderá escolher Muay Boran como estilo se tiver pelo menos 3 níveis no antecedente Sensei, mesmo que seu Sensei não esteja mais convivendo com o personagem. E também deve possuir pelo menos 2 pontos nas técnicas Soco, Chute e Apresamento.

Um personagem que decida começar o jogo com o estilo Muay Boran deverá ter o Chi e Força de Vontade do Muay Boran e não do Muay Thai básico. Ele deverá pagar 3 pontos de bônus para aprender o estilo, começando assim com 12 pontos de bônus ao invés de 15. **Assim, suas manobras serão idênticas a do Muay Thai mais as manobras do Muay Boran.**

Caso o jogador queira começar com o estilo Muay Thai e aprender posteriormente o Muay Boran, deverá em primeiro lugar possuir os pré-requisitos necessários, em seguida passar por um treinamento para aprender a arte e no final de tudo pagar 20 pontos de experiência, para que possa se especializar no estilo. Só então ele terá acesso a todas as manobras especiais extras descritas abaixo, mas não obterá nenhum ponto extra em Chi ou Força de Vontade.

O narrador deverá determinar o tempo necessário para o aprendizado do estilo. Como opção o jogador poderia aprender o Muay Boran com o mesmo tempo que levaria para aprender uma manobra de 10 pontos de poder para seu estilo.

- SOCO

Elbow and Grapple (3)
Flying Elbow and Grapple (1)
Flying Elbow Drop (2)
Head Butt (1)
Heart Punch (2)
Mortal Elbow (4)
Spinning Knuckle (2)

- CHUTE

Backflip Kick (2)
Forward Backflip Kick (2)
Forward Flip Knee (2)
Tendon Smash (3)

- BLOQUEIO

Barrier Kick (3)
Deflecting Punch (1)
Improved Aggressive Block (3)
Improved Deflecting Punch (4)
San He (3)
Steel Head (1)
Weapon Guard (2)

- APRESAMENTO

Acrobatic Leg Grab (3)
Arm Breaker (3)
Dislocate Leg (2)

Dislocate Limb (2)
Knee Basher (1)
Spider Crack (3)

- ESPORTES

Dashing Elbow (3)

- FOCO

Bone Strike (4)
Chi Kung Healing (3)
Improved Regeneration (4)
Regeneration (2)
Toughskin (2)

MUAY THAI (THAI KICKBOXING)

Artes marciais na Tailândia originaram como um offshoot de várias artes de guerra chinesas, como Kung Fu. Porém, o estilo de Thai Kickboxing, chamado de Muay thai ("Mu Tai") na própria Tailândia, desenvolveu-se independentemente de influências chinesas e se tornou um estilo de luta muito distinto. O estilo de luta era usado pelos guerreiros da Tailândia (então conhecido como Sião) para se defender contra suas muitas nações inimigas vizinhas. Os tailandeses desenvolveram uma história orgulhosa de permanecer independente apesar da guerra constante com seus inimigos vizinhos. Assim, o uso do Muay Thai durante séculos de guerras e invasões tornou-a uma lendária arte marcial.

Como uma arte marcial desenvolvida na Tailândia, ele se tornou um esporte competitivo que ainda conteve a brutalidade das artes de guerra fundando delas. Thai Kickboxing se tornou o estilo oficial do país, e escolas são bastante comuns em todas as partes de Tailândia. Crianças ao longo da Tailândia praticam Muay Thai da mesma maneira que as crianças em outros países praticam futebol ou basquetebol. Competições de Muay Thai são eventos incredivelmente populares na Tailândia e estão crescendo bem em popularidade em outros países. Infelizmente, o sucesso do estilo é ofuscado pelo envolvimento do crime organizado nas lutas.

Muay Thai é uma mistura de disciplina e vontade de ferro. Lutadores de Muay Thai são renomados e freqüentemente temidos por lutadores de outros estilos por causa do treinamento brutal e intenso que o Muay thai suporta para aperfeiçoar sua arte. Um lutador de Muay Thai demonstra uma aura de confiança ao longo de uma luta e nunca mostrará um sinal de fraqueza ao seu oponente. Isto faz com que muitos acreditem que eles são impervios a dor.

Dos estilos de luta atuais, o Muay thai é visto como o mais brutal. O lutador usa toda parte dos seus braços e pernas em um combate. Ele constantemente chuta, dá cotoveladas, soca e usa os joelhos contra seu oponente com uma raça inexorável para o derrubar do modo mais rápido e mais severo possível. O lutador prioriza os golpes nas juntas e na cabeça, o que muitas vezes causa o final da carreira de certos lutadores que enfrentaram algum campeão de Muay Thai.

A técnica de treinamento dos lutadores de Muay Thai é mesmo brutal. Lutadores fortalecem os braços e pernas por repetidamente golpear árvores, paredes e outros objetos duros e aparentemente imóveis. Este tipo de treinamento torna as partes golpeadas extremamente rígidas e muito mais mortais. Isto faz com que a resistência a dor e rigidez dos músculos dos Thai Kickboxers tenham se tornado uma lenda no circuito.

Com a derrota de Sagat às mãos de Ryu, muitos guerreiros no circuito Street Fighter começaram a acreditar que a superioridade dos lutadores de Muay Thai era justos exageros. Esta é uma convicção que custou a derrota de muitos lutadores.

Escolas: Atualmente podem ser achadas escolas no mundo inteiro, mas treinamento de mais qualidade pode ser encontrado apenas na Tailândia. As escolas na Tailândia são onde alguns dos melhores kickboxers e professores podem ser achados. Lutadores desta arte nutrem grande prestígio por sua escola e costumam honrá-las nos ringues.

Membros: Thai kickboxers são escolhidos dentre os jovens mais promissores, eles são treinados noite e dia desde crianças para se tornarem guerreiros. Muitos Thai Kickboxers não possuem outra ocupação a não ser as arenas.

Conceitos: kickboxers, treinadores de ginásio, ex-campeões

Chi Inicial: 2

Força de vontade Inicial: 5

Mote: "Treine duro, lute duro e honrará sua escola com a vitória"

- SOCO

Double Elbow (1)
Dragon Punch (5)
Elbow and Fist (2)
Elbow and Knee (3)
Elbow Smash (1)
Flaming Dragon Punch (4)
Hundred Punches (5)
Lung Punch (2)
Overhead Punch (2)
Reverse Punch (2)
Runing Dragon Punch (5)
Slash Elbow (4)
Spinning Back Fist (1)
Superman Punch (2)
Turn Punch (5)
Wicked Punch (2)

- CHUTE

Arrow Kick (4)
Dankuukyaku [Gale Kick] (4)
Deadly Knee (2)
Dive Kick (2)
Double Arrow Kick (5)
Double Dread Kick (3)
Double-Hit Kick (1)
Double-Hit Knee (1)
Flying Knee and Elbow (4)
Flying Knee Thrust (1)
Foot Sweep (1)
Hayagake [Dashing Kick] (4)
Jaguar Kick (4)
Kuuchukyaku (2)
Lightning Leg (4)
Power Kick (4)
Power Knee (2)
Rising Jaguar (3)
Shoot Kick (4)
Slash Kick (3)
Tendon Smash (4)
Tiger Kick (3)
Tiger Knee (4)
Tornado Kick (2)
Triple Flying Kick (4)
Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

Aggressive Block (2)
Deflecting Kick (1)
Improved Deflecting Kick (4)
Maka Wara (3)

- APRESAMENTO

Brain Cracker (1)
Elbow Crusher (2)
Head Butt Grab Attack (3)
Head Butt Hold (2)
Knee Basher (2)
Leg Breaker (3)
Shoran Kyaku (3)

- ESPORTES

Dancing Punches (2)
Jumping Shoulder Butt (1)

- TOCO

Chi Kung Healing (4)
Devastator Hurricane (4)
Fireball (4)
Hurricane Upper (3)
Screw Upper (4)
Toughskin (3)
Zen No Mind (3)

NAGINATADO

Naginatadô é a arte japonesa de luta com a naginata. Naginatadô era praticado para defesa pelos monges budistas, pelas mulheres que integravam as famílias dos samurais e era também destinada nos campos de batalha pelos samurais contra cavaleiros durante o Japão feudal. Além deles, dependendo do tipo de batalha e configuração estratégica, os ashigaru, soldados rasos, também eram equipados com naginatas. Hoje as mulheres são a maioria entre os praticantes da arte marcial que usa esse instrumento com arma.

A Naginata originou-se há cerca de 1000 anos, era uma arma poderosa tanto contra cavaleiros e cavalos quanto soldados a pé. O comprimento e o peso das Naginatas, fizeram-lhe uma arma eficiente contra espadas e seus movimentos circulares, a tornaram um dos mais graciosos estilos de combate japonês.

Embora a naginata tenha sido utilizada pela lendária Imperatriz Jingu e a partir dela que surgiu o conceito de graça, poder e habilidade da arma, seu auge foi no período Edo. Antes o shogunato no Japão, muitas mulheres faziam parte da classe guerreira dos samurais. Elas eram conhecidas como Onna-Bugeishas. Normalmente elas faziam parte do corpo militar e participavam das guerras com seus colegas homens. Ainda que o contingente masculino fosse muito maior do que o das mulheres, muitas onna-bugeishas fizeram história e se tornaram heroínas do Japão. Porém, passaram a ter um papel secundário na esfera militar do país a partir da Era Edo. De acordo com as regras de etiqueta da época, as mulheres deveriam se afastar dos campos de batalhas para cuidar da casa, da família e de sua vila. Por isso, a naginata passou a representar a força da mãe japonesa e incorporava todas as qualidades associadas a mulher ideal: graça, elegância e força.

Como acontece com o Kendô, treinamento em Naginatadô não usa armas reais, principalmente porque fazer isso tende a diminuir o tempo de vida dos alunos. Praticantes vestem pesadas roupas acolchoadas e usam versões de madeira equivalentes às suas armas de haste de lâmina metálica. As estatísticas de Naginatadô também podem ser usadas para *Soujutsu*, a arte da lança.

Escolas: Naginatadô só está disponível no Japão.

Membros: Muitos dos membros de Naginatadô são mulheres, mas existem também homens que são adeptos deste estilo.

Conceitos: lutadoras, estudantes

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Mote: Você ousa desafiar minha lâmina rodopiante?

- SOCO

Head Butt (1)

- CHUTE

Foot Sweep (1)

- BLOQUEIO

Staff Grab (2)

Staff Throw (1)

- APRESAMENTO

- ESPORTES

Air Smash (1)

- TOCO

Improved Regeneration (4)

Regeneration (2)

Toughskin (2)

- ARMAS BRANCAS (LANÇA)

Blade Runner (3)

Buffalo Strike (1)

Lightning Strike (3)

Propellant Move (1)

Reverse Strike (2)

Slice Upper (4)

Spin Slash (3)

Spinning Staff Sweep (1)

Spinning Weapon (4)

Staff Sweep (2)

Strikes Rain (4)

Vertical Spin Slash (4)

NI-JIHAN-DESU

O excêntrico lutador conhecido como Sodom criou esse estilo único combinando aspectos de muitas artes marciais japonesas. Karatê Shotokan, Kempo, Sumô e até mesmo o Bushinryu-Ninjitsu de seu rival odiado, Guy, indiretamente contribuíram para o seu estilo próprio.

Ni-Jihan Desu faz um ótimo uso da Jitte, uma pequena adaga com uma ponta contundente paralela à lâmina. O Jitte foi muito utilizada por policiais do Japão antigo, posto ser uma arma versátil, que podia acertar o pescoço e a cabeça ao mesmo tempo, mas seu uso primário era de ser uma espada defensiva que possibilitava desarmar sem matar. Essa arma é reverenciado por estudantes deste estilo tanto quanto um Samurai reverencia sua Katana. O Jitte é usado tanto para a defesa, aparando e pegando uma arma ou braço entre com a parte do “gancho da arma” e a parte mais proeminente da arma “a ponta” para ataques rápidos e poderosos.

O estilo luta com técnicas ofensivas e defensivas, tentando encontrar harmonia dentro de si e dentro do coração de seu oponente. Como se trata de um estilo próprio, ele ainda está sendo aperfeiçoado e desenvolvido, Sodom provavelmente adicionará mais manobras ao criar ou descobri-las.

Escolas: existe apenas uma escola para este estilo, o próprio Sodom, membro da Mad Gear que está alojada em Metro City (Estados Unidos). Dependendo da época em que se passa a campanha, Sodom poderá não estar mais na Mad Gear (já que em um certo período ela foi desmantelada).

Membros: Sodom ensina exclusivamente os membros de sua gangue esse estilo ou qualquer um que ele achar digno.

Conceitos: Gangster, Ex Membro de Gangue, Policial disfarçado, Fã da cultura japonesa

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Mote: "Seus punhos e pés são rápidos, mas não rápidos o suficiente".

- SOCOS

- CHUTE

Double Kick (3)
Slide Kick (2)

- BLOQUEIO

Counter Attack (1)
Reversal Throw (3)

- APRESAMENTO

Air Throw (2)
Daikyo Burning (5)
Grappling Defense (3)
Power Bomb [Butsumetsu Buster] (4)
Running Throw (2)

- ESPORTES

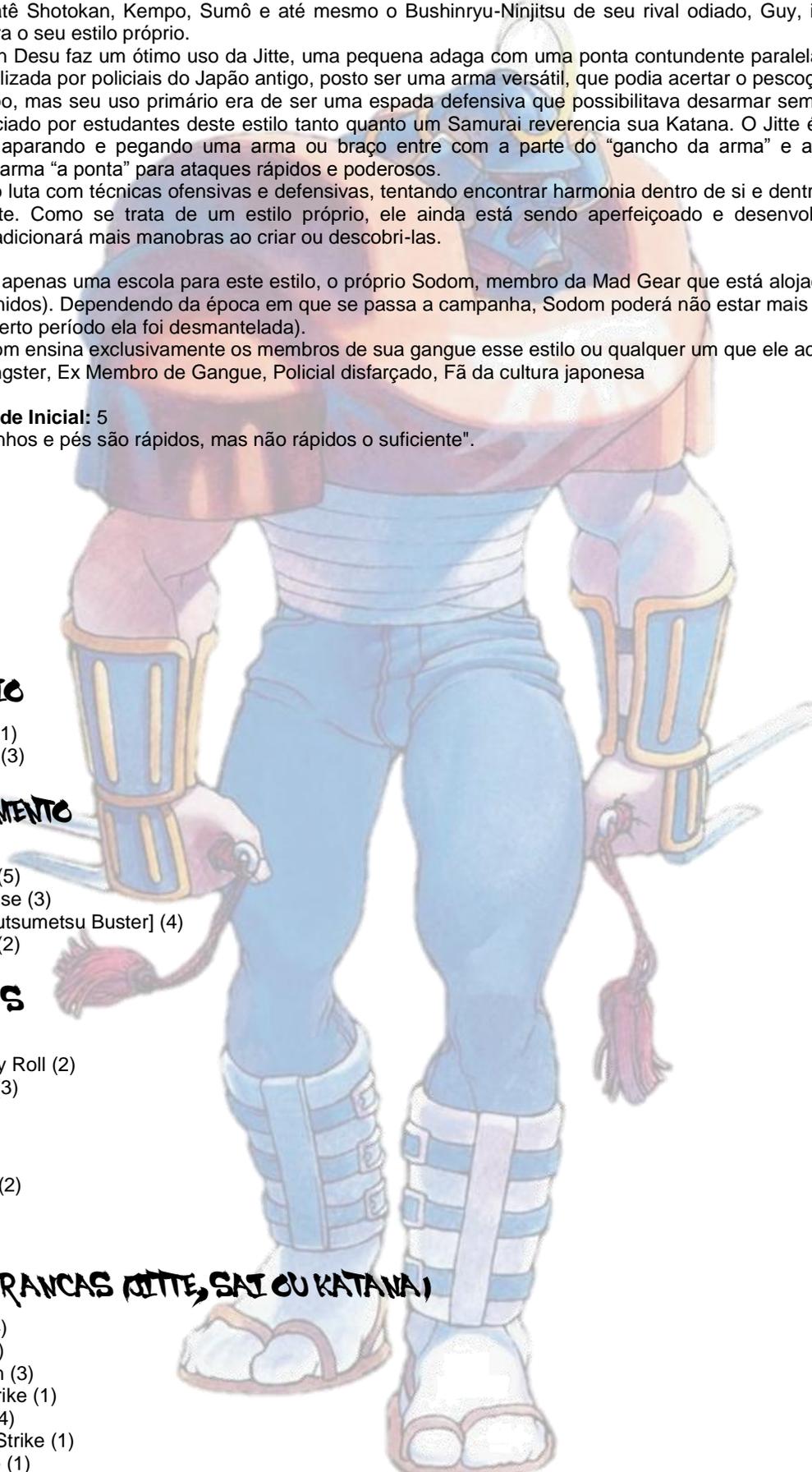
Breakfall (1)
Drunken Monkey Roll (2)
Tengu Walking (3)

- FOCO

Stunning Shout (2)
Toughskin (2)
Zen no Mind (3)

- ARMAS BRANCAS (JITTE, SAI OU KATANA)

Blade Runner (4)
Buffalo Strike (1)
Burning Weapon (3)
Dashing Low Strike (1)
Dashing Strike (4)
Dashing Upper Strike (1)
Deflecting Strike (1)
Improved Deflecting Strike (4)
Nerve Cluster Attack (2)
Rekka Buki (4)



NINJITSU

“...Daisuke estudou dura e longamente uma nova arte de combate, novas maneiras de usar o corpo e o espírito, uma nova visão. Dos ensinamentos místicos ele aprendeu a mover livremente sem ser percebido, e como trabalhar sua vontade sem ação.”

- um antigo conto a respeito da origem do Ninjitsu

Antigas lendas japonesas afirmam que os clãs Ninja descendem de uma criatura chamada de o Tengu, um meio-homem, meio-corvo híbrido com o poder de alterar a natureza e as mentes do homem. Qualquer que seja a verdadeira origem, Ninjas têm ganhado grande notoriedade como espíões, assassinos e guerreiros.

Poucos percebem que os Ninjas são mais do que simples assassinos. Ninjitsu é de fato um modo muito espiritual de vida, enfatizando a natureza e o ser interior. Também enfatiza a vida marcial, tanto para a proteção de seus sagrados templos Mikkyo e também para o proveito de suas famílias. Membros de clãs Ninja começam seus treinamentos com cinco anos. Quando eles atingem o fim da adolescência, eles têm que se tornar guerreiros e espíões completos.

Através de sua história, os Ninjas tem sido supersticiosamente temidos por japoneses nobres e comuns. Isto não é apenas por causa de seus talentos em furtividade e infiltração, mas também por causa de suas habilidades místicas. Kuji-in (posição de mãos que focam Chi) e Saiminjutsu (hipnotismo) permitem ao Ninja influenciar o mundo natural e as mentes de seus oponentes. Estas habilidades são as maiores de todos os seus segredos, e um Ninja morrerá antes de revelar isso a um inimigo. As posições das mãos nunca são ensinadas a um aluno que não seja membro de um dos clãs.

Diferente do Karatê, Ninjitsu não treina um lutador para que ele derrube um oponente com um poderoso soco. Um Ninja vai normalmente trabalhar em um inimigo até que ele fique cansado e se exponha a um golpe fatal. Isto não significa que o Ninja não tenha manobras poderosas; ele meramente as guarda para o golpe final. Ninjas gostam de atrapalhar e confundir seus alvos através do desaparecimento diante dos olhos dos oponentes. Movimentos furtivos, o uso de sombras e de roupas negras geralmente fazem que o Ninja seja difícil de focalizar, mesmo no meio do combate. Lutadores têm sido conhecidos por dar as costas para um Ninja durante uma luta e não conseguir botar os olhos nele de novo, apesar dele saber de cada golpe que o Ninja acerta nele.

O treinamento com armas forma uma grande parte das perícias do Ninja, e os Ninjas freqüentemente lutam como Duelistas. Uma arma é reconhecida como uma extensão das vontades do Ninja. Uma grande variedade de armas, geralmente as que possam ser escondidas, são usadas pelos Ninjas. A principal entre essas é a ninja-to (uma fina espada curta) e o shuriken (estrela de arremesso). Armas modernas não são geralmente usadas pelos Ninja, a não ser que uma situação particular as peça, como atacar um aeroplano em vôo (um shuriken não é tão efetivo quanto um míssil Stinger). Armas nunca são usadas durante um combate a não ser que armas sejam permitidas e que haja um acordo entre os oponentes. Ao contrário de filmes populares, Ninjas são muito honrados, apesar de existirem exceções.

O Ninjitsu clássico também treina um estudante nos caminhos da espionagem. Muitos antigos xoguns e samurais foram derrubados por Ninjas infiltrados.

A organização de um clã Ninja segue o sistema de três camadas. O Jonin, ou "homem alto", mantém a disciplina do clã e controla toda a rede de espíões. Abaixo do Jonin estão os Chunin, ou "homens médios." Muitos Chunin podem ser controlados por um único Jonin, mesmo sem saber da existência de outros Chunin. Isto protege os outros Chunin de serem expostos se um dos seus for capturado. Também protege o Jonin de dar falsas informações se ele tem mais do que um agente realizando uma simples missão. Na última das posições de abrangência do clã esta o Genin, ou "homens baixos": estes são os soldados rasos do clã.

Os Ninjas compreendem a importância das mulheres, não apenas como espíãs, mas também como guerreiras. Todos os membros de um clã Ninja são treinados no estilo Ninjitsu. Ninjas mulheres são chamadas Kunoichi e tão perigosas quanto suas contrapartes masculinas.

Os antigos clãs Ninja têm decidido tornar sua presença conhecida nos últimos anos, mas não ao público em geral. Isto serve ao propósito dos clãs Ninja de permitirem aos Ninja "ocidentais" de perpetuarem os Ninjas estereotipados dos filmes, e educar aqueles poucos interessados na filosofia mística do estilo. Ao mesmo tempo os clãs mandam seus representantes e espíões para aumentarem seus poderes e riquezas pelo trabalho para clientes variados. Recentemente os clãs descobriram o circuito Street Fighter. Eles começaram a participar nessas batalhas, vendo o circuito como uma maneira de apresentar seus serviços a potenciais patrocinadores.

NINJAS VERDADEIROS

Para ser um Ninja com os poderes de Saiminjutsu, o personagem precisa ter o Antecedente Herança de Clã. Isto reflete os anos de estudo no dojô do clã. Sem importar a nacionalidade original do personagem, ele precisa ter este Antecedente para aprender as manobras de mão que focam Chi do verdadeiro Ninja. Apenas para um Ninja com Antecedente 4 ou mais a magia de mão pode ser ensinada.

NOVO ANTECEDENTE HERANÇA DE CLÁ

Você tem que ser nascido em um antigo clã Ninja ou ter sido adotado por um. (É raro que um *gaijin* seja aceito em uma tradicional fortaleza Ninja, mas não é impossível.) Você tem que ser doutrinado nos caminhos da honra, da furtividade e do combate, todos os quais o espírito Ninja incorpora. Você está em família quando está com seu clã Ninja.

- A família 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 recebeu poucas lições no dojô do clã, mas seus ensinamentos geralmente consistem da maneira correta de lavar ou limpar o templo.
- O clã aceitou você em seu interior, e é permitido que você durma no prédio principal. Seu intenso estudo e aprendizado para ser aceito foi finalmente recompensado. Você recebeu o posto de Genin; agora eles esperam que você prove o seu valor.

●●●● O clã permite que você conduza uma cerimônia ocasional no templo Mikkyo. 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 é como um com seu clã. Os segredos do Saiminjutsu estão abertos para você. A você é permitido operar em campo como um membro de clã Ninja completo, com toda a frequência de perigo e excitação. Você tem sido comandado para manter a honra do clã e proteger seus interesses o tempo todo. Você poderá se tornar um Jonin e começar o seu próprio clã, se você for preparado para o posto. Os anciões do clã já estão procurando por filhos solteiros dos clãs vizinhos para ter parceiros prósperos.

Um personagem existente pode adquirir este Antecedente através de interpretação e usando sua experiência guardada para comprá-lo. Isto pode até mesmo requerer uma aventura especial na qual o personagem prove seu valor para um clã Ninja e é subsequente adotado pelo clã. Qualquer uma das perícias do Ninjitsu podem ser aprendidas se o aluno tiver ao menos um ponto no Antecedente herança de clã. Contudo, as perícias místicas são ensinadas apenas para o estudante de Ninjitsu que melhor personificar o espírito dos Ninja.

DESENVOLVENDO SEU NINJA

Este texto é opcional e dá regras para o uso do Antecedente Único Herança de Clã de uma maneira única. Os jogadores e o Narrador precisam decidir se essas regras são apropriadas para sua crônica. Desenvolver um personagem como um Ninja verdadeiro irá exigir o envolvimento íntimo do lutador com o clã adotivo. Isso irá naturalmente influenciar a crônica: de fato, uma crônica pode se tornar preocupada com as políticas e a vida diária do clã.

Se um personagem gasta experiência com o Antecedente Herança de Clã, o Narrador precisa trabalhar isso dentro da crônica. Um personagem estudando a doutrina do Ninjitsu terá que primeiro encontrar um clã, o qual possui uma história própria. A seguir o personagem deve provar ser honrado e valoroso o bastante para ser aceito no dojô do clã.

Isto não é uma tarefa simples; você deve primeiro mudar o foco da sua crônica para deixar que o personagem procure um clã Ninja. Em qualquer momento deverá acontecer um ritual de iniciação para cada ponto de Antecedente que o personagem acumule. Talvez o personagem poderia ser forçado a sobreviver em uma floresta, defender-se de múltiplos assassinos, roubar uma peça de um museu e voltar sem ser pego, ou decifrar uma charada difícil. Qualquer que seja o ritual haverá algum tipo de teste para reconhecer o fato de que o personagem esta sendo aceito como um verdadeiro membro do clã, sem importar a nacionalidade, sexo ou raça do novo membro.

NINJAS E A ARTE DO TOQUE

O Ninja apresentado em Street Fighter é o ninja padrão, como 90% dos ninjas devem ser. No entanto, alguns poucos têm mais conhecimentos. O kuji-kiri (nove cortes) e outros conhecimentos podem ser representados pelo Chi Kun Healing, Dim Mak e Chi Push. Mas o Ninjitsu apresentado no Livro do Jogador não traz essa possibilidade. O que fazer? É simples: basta assumir que um Ninja com Herança do Clã 5 pode comprar essas três manobras e todas os aprimoramentos delas, pagando o custo mais alto. Assim sendo, pagaria 4 pontos de poder no Chi Kun Healing, 5 no Dim Mak e 5 no Chi Push. Essa regra dispensa grandes alterações e nos permite jogar com o Ninja que é o mito que conhecemos, usando o Toque da Morte e outras técnicas mortais.

HABILIDADES COMUNS

Prontidão, Interrogação, Perspicácia, Manha, Lábria, Luta as Cegas, Segurança, Furtividade, Sobrevivência, Investigação, Estilos.

POSTOS DE CLÃ

Os postos do clã são determinados por um número de critérios. As capacidades do Ninja em combate e investigação são tão importantes quanto sua posição social dentro do clã. É importante que um lutador seja perito em todos os aspectos do modo de vida Ninja para subir de posto.

Genin: O genin é o agente ninja, enviado para exercer as funções mais básicas. Os ninjas tornam-se Genins quando atingem a idade adulta, quando os mais velhos passam a lhe ordenar missões com objetivos e perigos variados. Não é incomum que ninjas morram durante esta fase, devido à falta de preparo ou inaptidão para o estilo ninja de viver. Um personagem Ninja precisa ter pelo menos um ponto em todas as habilidades comuns para qualificar o Ninja como um Genin.

Chunin: Os chunins intermediam as ordens dos Jonins e encarregam os Genim de suas missões. Também não é incomum vê-los liderando missões junto de Genins. Eles são responsáveis pelos projetos das missões, atuam como guias e criam as estratégias. O Chunin também é o responsável pela seleção dos Genim para as missões, pois conhece o perfil de cada Genin sob sua tutela. Um personagem Ninja precisa ter pelo menos três pontos em todas as habilidades comuns para qualificar o Ninja como um Chunin.

Jonin: O Jonin é o líder do clã ninja a que pertence, a sua identidade é comumente protegida por sigilo, ninguém sabe quem é essa pessoa sem a máscara, e na maioria das vezes, nem mesmo os Chunins mais próximos sabem. Isso é para proteger os ninjas e o próprio clã, uma vez que o assassinato do Jonin de um clã comumente significa a ruína do clã, caso um novo Jonin não esteja pronto a assumir o posto. Eles são os únicos que decidem as missões e passam os dados das mesmas para os Chunins delegarem as tarefas. Um personagem Ninja precisa ter pelo menos cinco pontos em nada menos do que cinco habilidades diferentes, assim como deve ter três pontos nas habilidades restantes, para se tornar um Jonin. Neste posto um Ninja pode começar seu próprio clã; se ele for um mestre, ele também pode ensinar aos estudantes os caminhos do Ninjitsu.

Escolas: Escolas de Ninjitsu são raras, mas bem fáceis de se encontrar, e o básico do Ninjitsu é ensinado para qualquer um. Para aprender os poderes místicos do Saiminjutsu, é preciso ser aceito por um dojô de clã Ninja e adotado pela família. Poucos *gaijin* (estrangeiros) podem realmente encontrar os clãs reclusivos e ainda poucos são aceitos.

Membros: Qualquer um pode ter aulas em um dojô Ninja comercial, mas os verdadeiros grandes Ninjas são todos descendentes dos clãs no Japão.

Conceitos: Ninjas são mestres da ilusão e espionagem. Ninjas podem se mascarar com qualquer outra profissão.

Chi Inicial: 5

Força de Vontade Inicial: 2

Mote: "Lutadores de Karatê e Kendô competem para marcar pontos. Um verdadeiro Ninja luta pela vida – sua própria ou a de seu oponente."

- SOCOS

Boshi-Ken [Thumb Drive] (2)
Eagle Claw Strike (3)
Ear Pop (2)
Futae No Kiwami [Extreme Double] (5)
Head Butt (1)
Lung Punch (2)
Moon Slice (4)
Overhead Punch (2)
Projecting Punch (2)
Rekka Ken (5)
Shikan- Ken [Ninja Knuckle Fist] (2)
Shoryu- Dan (5)
Shuto (2)
Snake Punch (4)
Spinning Head Butt (4)
Ura- Shuto (3)
Uranaraganu [Lance Fist] (4)
Uranimai [Dagger Fist] (2)

- CHUTE

Backflip Kick (2)
Bushin Hurricane Kick (5)
Cartwheel Kick (2)
Double Air Kick [Shredder] (3)
Double Hit-Kick (1)
Double Hit-Knee (1)
Flaming Backhand Kick (4)
Flying Thrust Kick (4)
Handstand Kick (1)
Hayagake [Dashing Kick] (4)
Heel Stamp (1)
Hyper Sweep (2)
Mallet Smash (2)
Sanren Geki (5)
Silhouette Kick (4)
Spin Scythe (5)
Straight Thrust Kick (5)
Stomping Back Flip (2)
Triple Flying Kick (4)
Tsumuji (4)
Upper Kick (1)
Windmill Kick (4)

- BLOQUEIO

Deflecting Kick (1)
Deflecting Punch (1)
Disarm (2)
Interruptor (2)
Maka Wara (4)
Weapon Guard (1)

- APRESAMENTO

Air Throw (2)
Arm Breaker (3)
Back Roll Throw (1)
Backflip Throw (3)
Choke Throw (1)
Disengage (1)
Dislocate Leg (2)
Dislocate Limb (2)
Eye Rake (1)
Flying Slice (3)
Hair Throw (2)
Jonin Press (1)
Kubi Ori (4)
Leaping Throw (2)
Leg Breaker (3)
Neck Crush (4)
Power Spinning Choke Throw (3)
Skullo Face Slam (5)
Spinning Choke Throw (3)
Triple Threat (4)
Twisting Wind (1)
Vital Crush (3)

- ESPORTES

Backflip (2)
Burning Dashing Elbow (4)
Climb (3)
Dashing Elbow (3)
Druken Monkey Roll (2)
Flying Body Spin (3)
Flying Heel Stomp (3)
Kuhadan (4)
Multi Hit Kippup (4)
Poli Heel Stomp (2)
Rolling Attack (3)
Tchou Reppa Dan (5)
Vertical Rolling Attack (2)
Wall Spring (1)

- FOCO

Absorb Chi (3)
Balance (2)
Chi Breaker (4)
Concealing Mist Technique (5)
Cross Cutter (3)
Death's Visage (3)
Demonic Visions Technique (3)
Emperor Rohjin Slash (4)
Energy Fist (3)
Entrancing Cobra (4)
Final Tenchu (5)
Flying Energy Fist (3)
Ice Shower (4)
Improved Cross Cutter (4)
Improved Energy Fist (4)
Improved Leech (3)
Invisibility (5)
Kagero no Mai (5)
Kawarimi no Jutsu (4)
Leech (3)
Multiplication (5)
Perch (3)
Preemptive Strike (1)
Raida (4)
Sakki (3)
Shadow Clone Technique [Improved Multiplication] (5)
Shrouded Moon (2)
Silence (Perfect Stealth) (3)
Soul Destroyer [Reikiru] (4)
Soul Illusion (4)
Speed of Light (3)
Speed of the Mongoose (3)
Tsukuyomi [NightmareKingdom] (5)
X- Caliber (3)
Zen no Mind (3)

- ARREMESSO

Airbone Raining Penknives (1)
Double Toss (1)
Kunai Dagger (3)
Raining Penknives (4)
Steel Hail (4)
Triple Toss (2)
Wind Razors (4)

NINJITSU ESPANHOL

Esta mistura sem igual de um estilo Japonês com um estilo Europeu criado por Vega. Ninjitsu espanhol combina a arte marcial européia de Savate com a arte japonesa de Ninjitsu. O Savate empresta para o estilo muitos chutes rápidos, poderosos, enquanto Ninjitsu dá para o estilo uma variedade de habilidades úteis em combate, tais como: acrobacia, escaladas e apresamentos. Muitos ninjas espanhóis têm agregado outras habilidades dos Ninjas Japoneses menos honrados, como o furto e treinamento de sobrevivência.

Finalmente, todos os homens e mulheres treinados nesta arte por Vega tornam-se ao final do treino assassinos. Ninjas Espanhóis são íntimos das arenas e possuem a habilidade de matar rapidamente seu oponente, seja um touro, ou um guerreiro.

Vega possui diversos “caça-talentos” espalhados pela Espanha à procura de jovens belos e habilidosos capazes de dominar a arte do Ninjitsu Espanhol. Novos recrutas são gradualmente introduzidos na facção assassina de Vega, sendo dispensados e depostos como aprendizes caso não tenham “estômago para o trabalho”. Todo aspirante ao Ninjitsu Espanhol acaba trabalhando para Vega, atuando em missões de assassinato ou espionagem ao redor do mundo, com o simples intuito de render dinheiro para Vega e consequentemente para a Shadalo.

Aprender o Ninjitsu Espanhol é uma tarefa extremamente perigosa. Vega tem pouca paciência por covardes, especialmente os que não são especialmente belos. Os recrutas são lançados em pastos com touros enfurecidos, onde tem de utilizar todas suas habilidades de evasão, escalada e saltos para sobreviver aos cifres dos touros e consequentemente evitar a morte. Por fim, sobram apenas os mais ágeis e rápidos guerreiros do mundo.

Escolas: estudantes podem ser recrutados por um dos “caça-talentos” de Vega espalhados pelas arenas da Espanha.

Membros: a maioria dos membros vem do submundo do crime ou do circuito de touradas.

Conceitos: matador, assassino, ladrão

Chi Inicial: 2

Força de vontade Inicial: 5

Mote: "Lutar não é sempre justo – por que o lutador deveria ser?"

ARMAS UTILIZADAS NO NINJITSU ESPANHOL

Além de suas excelentes técnicas de combate desarmado, frequentemente os ninjas espanhóis usam armas no combate. Desde que estejam dentro das regras do torneio, um ninja espanhol não abre mão de lutar com armas leves e afiadas.

Ninjas Espanhóis somente podem usar armas autorizadas por Vega, que se resumem as armas que ele acha elegante o bastante para o estilo, como rapiers, dardos, shurikens e outras armas exóticas. Armas robustas como clavas e marretas são expressamente proibidas. Alguns poucos estudantes são especialistas no uso da garra, assim como Vega.

- SOCO

- Acrobatic Claw (4)
- Ear Pop (2)
- Monkey Grab Punch (1)
- Slide Punch (1)
- Spinning Head Butt (3)
- Thunderbolt Punch (4)

- CHUTE

- Backflip Kick (2)
- Forward Backflip Kick (1)
- Forward Flip Knee (3)
- Forward Slide Kick (3)
- Handstand Kick (1)
- Hyper Sweep (2)
- Scissor Kick (4)
- Slide Kick (2)
- Spinning Leap Kick (3)

- BLOQUEIO

- APRESAMENTO

- Acrobatic Leg Grab (4)
- Air Suplex (1)
- Air Throw (2)
- Back Roll Throw (1)
- Choke Throw (1)
- Disengage (2)
- Jonin Press (1)
- Rolling Grab (4)
- Spinning Choke Throw (2)
- Suplex (1)

- ESPORTES

- Arc Claw (4)
- Backflip (2)
- Displacement (3)
- Diving Hawk (4)
- Flying Heel Stomp (3)
- Hozanto (3)
- Light Feet (3)
- Poli Heel Stomp (2)
- Tumbling Attack (3)
- Wall Spring (1)

- TOCO

- Perch (3)

NINJITSU KODACHI NITOU

O Ninjutsu Kodachi Nitou surgiu cem anos antes do Bakumatsu na era Tokugawa. Seu criador foi Shongo Iatsui. Esse é um estilo focalizado em combate com espadas kodachis (espadas curtas que possuem as mesmas propriedades da wakizashi), mas mesmo assim, quando a situação pede, um mestre do Kodachi Nitou sabe muito bem usar seu corpo.

O treinamento do estilo é arduo, apenas o escolhido do Sensei o aprende, sendo assim, há apenas um Mestre por geração. Assim que o aluno demonstra estar pronto é que ele pode fazer o teste final: uma luta de vida ou morte entre Sensei e aluno. Mesmo depois da vitória o treinamento do atual mestre não termina, ele deve aprender a manejar as técnicas secretas (Ougi) do estilo sozinho, e ainda liderar seu clã. Cada mestre também assume uma missão, de acordo com seu código de honra.

Escolas: Existem muitos poucos dojos desse estilo pelo Japão. E é extremamente difícil achar um mestre.

Membros: Apenas escolhidos do líder do Clã podem aprender o estilo. Quem quiser aprender deve procurar por um dos poucos Clãs espalhados pelo Japão.

Conceitos: Ninja, espões, espadachins.

Chi Inicial: 5

Força de Vontade Inicial: 2

Mote: "Honre seu Clã e seus amigos com o título de o mais forte!"

Requerimentos do Ninjutsu Kodachi Nitou: Praticantes desse estilo devem começar com no mínimo Espada ••. Eles recebem automaticamente a manobra especial Speed Draw.

- SOCOS

Boshi-Ken [Thumb Drive] (3)
Eagle Claw Strike (3)
Shikan-Ken [Ninja Knuckle Fist] (2)
Shuto (2)
Ura-Shuto (3)
Uranaraganu [Lance Fist] (4)
Uranimai [Dagger Fist] (2)

- CHUTE

Ax Kick (3)
Bushin Hurricane Kick (5)
Forward Slide Kick (3)
Hayagake [Dashing Kick] (4)
Silhouette Kick (4)
Triple Flying Kick (4)
Tsumuji (4)

- BLOQUEIO

Disarm (2)
Weapon Guard (1)

- APRESAMENTO

Stunning Hit (1)
Traacherous and Merciless Blade (1)

- ESPORTES

Backflip (2)
Displacement (2)
Druken Monkey Roll (2)
Esquives (2)
Flying Heel Stomp (3)
Poli Heel Stomp (2)
Wall Spring (1)

- TECO

Ashura Senku (4)
Balance (3)
Chi Kung Healing (4)
Chi Push (5)
Concealing Mist Technique (5)
Cross Cutter (3)
Death's Visage (4)
Demonic Visions Technique (3)
Fire Wave of Murderous Dragon (5)
Fireball (3)
Improved Cross Cutter (4)
Improved Fireball (4)
Invisibility (5)
Kawarimi no Jutsu (4)
Multiplication (5)
Perch (3)
Sakki (3)
Shadow Clone Technique [Improved Multiplication] (5)
Shrouded Moon (2)
Silence (Perfect Stealth) (3)
Speed of Light (3)
Speed of the Mongoose (3)
X-Caliber (3)
Zen no Mind (3)

- ARMAS BRANCAS (ESPADA)

Berserker Barrage (3)
Burning Weapon (3)
Double-Hit Strike (1)
Falcon Claw (3)
Gokou Juuji (2)
Kaiten Kambu (2)
Lightning Strike (3)
Nerve Cluster Attack (2)
Onmyou Kousa (4)
Power Slash (5)
Reverse Strike (2)
Running Killing Strike (4)
Slice Upper (4)
Strikes Rain (4)
The Impaler (3)
Yin-Yang Strike (3)

NINJITSU KOPPO KEN

O Ninjitsu Koppo Ken surgiu no início do século XV, no Japão e até hoje é considerado um dos estilos mais perigosos que existem. Seu criador foi Kenji Yusiname, que desenvolveu o estilo com base no Karatê Shotokan, Kung Fu e Ninjitsu, tornando-o um estilo belo e mortal. Um praticante de Koppo Ken é extremamente difícil de ser sobrepujado, pois engloba o que há de melhor nas três artes marciais, e é muito raro ver dois praticantes com alguma semelhança no estilo. Alguns lutadores preferem a velocidade do Ninjitsu, ou a força dos punhos do Karatê, ou ainda os chutes fortes do Kung Fu. Dificilmente um lutador consegue dominar o Koppo Ken por completo, mas essas excessões existem. O Koppo Ken possui uma variedade de golpes acrobáticos e místicos, mas os verdadeiros segredos do Chi só são revelados aos que realmente merecerem. Lutadores de Koppo Ken tendem a ser verdadeiros heróis, seguindo um rígido código de honra imposto pelo líder do Clã. A graduação do estilo não é feita por faixas, quando um lutador atinge uma graduação a mais ele troca de uniforme ou "kuijin" como é conhecido.

Escolas: há apenas dois Clãs conhecidos no Japão e é raro que estes aceitem novos alunos, mas aqueles que provem seu valor sempre terão uma chance.

Membros: é muito raro ser aceito por um Clã, para isso é necessário provar seu valor e honra através de meses (ou até mesmo anos) de provações que fazem com que pessoas fracas de espírito desistam logo de início. Os que conseguem são aceitos por um dos Clãs de Koppo Ken existentes pelo Japão. Um lutador só é considerado Mestre quando recebe o título de "Filho do Vento".

Conceitos: mestre zen, lutador profissional, justiceiro

Chi Inicial: 4

Força de Vontade Inicial: 3

Mote: "Para ser o melhor, você tem que treinar todos os dias. E é por isso que me chamam de 'A Lenda!'"

- SOCOS

Boshi-Ken [Thumb Drive] (3)
Dim Mak (5)
Double- Hit Punch (1)
Elbow and Fist (2)
Elbow Smash (1)
Futae No Kiwami [Extreme Double] (5)
Heart Punch (2)
Knife Hand Strike (3)
Kobokushi (4)
Lunging Punch (2)
Projecting Punch (2)
Punches Rain (3)
Rekka Ken (4)
Shikan- Ken [Ninja Knuckle Fist] (2)
Shoryu- Dan (4)
Shuto (2)
Ura- Shuto (3)
Uranaraganu [Lance Fist] (4)
Uranimai [Dagger Fist] (2)

- CHUTE

Ax Kick (3)
Bushin Hurricane Kick (5)
Double Hit Kick (1)
Dragon Kick (5)
Flying Thrust Kick (4)
Flaming Backhand Kick (4)
Hayagake [Dashing Kick] (3)
Multi Hit Jump Kick (3)
Slide Kick (2)

- BLOQUEIO

Counter Attack (2)
Energy Reflection (3)
Maka Wara (3)

- APRESAMENTO

Choke Throw (2)
Knee Basher (2)

- ESPORTES

Burning Dashin Elbow (4)
Cannon Drill (4)
Dashin Elbow [Zan'ei Ken] (3)
Esquives (1)
Hozanto (3)
Kuhadan (4)
Light Feet (4)
Tchou Reppa Dan (4)

- TOCO

Balance (3)
Bone Strike (4)
Celestial Hit (5)
Chi Kun Healing (4)
Chi Push (5)
Clear Mind [Mushin] (4)
Energy Fist (2)
Energy Shield [Geki Hishoken] (3)
Fireball [Hishoken] (3)
Flying Energy Fist (2)
Flying Fireball (2)
Improved Energy Fist (3)
Improved Fireball (3)
Kagero no Mai (5)
Perch (3)
Psychokinetic Channeling (4)
Sakki (3)
Short Fireball (3)
Zen no Mind (3)

NYUNGAR

O Nyungar originou-se dos primeiros povos da Austrália, conhecidos como povo Aborígine. Essa arte milenar consiste em diversos ensinamentos espirituais e físicos. Onde eles acreditavam que no começo da terra não havia vida nem morte; O Sol, a Lua e as Estrelas dormiam embaixo da terra, e os ancestrais assumiam várias formas enquanto vagavam pela terra. Às vezes eram só animais, e às vezes eram aberrações entre humanos e plantas.

Dois desses ancestrais autocriados a partir do nada eram os Ungambikula, que, em suas excursões, encontraram pessoas feitas pela metade, e essas pessoas não passavam de montes disformes sem membros ou rostos. Eles estavam jogados e amontoados perto de poços de água e lagos salgados. Os Ungambikula passaram então a esculpir nesses montes, cabeças, corpos, pernas e braços, até que finalmente os seres humanos foram terminados. Cada homem ou mulher foi feito a partir de uma planta ou animal e, assim, cada pessoa deve fidelidade ao totem do animal ou planta do qual foram feitos.

Baseado nesse ideal, os Aborígenes desenvolveram esse estilo que também como forma de proteção, tem os seus guerreiros sempre adornados com as pinturas de seus deuses e totens. O Nyungar é um estilo de luta parente dos estilos Selvagem e Luta Livre Nativo Americana, pelo fato de serem estilos vindos de florestas Indígenas, mas como todo povo indígena local, possui seus totens e culturas únicos. O Nyungar tem como principal totem e deus maior o Canguru. Além do canguru, os praticantes desta arte marcial e alguns xamãs (Praticantes do Nyungar mais voltados para a arte do Foco) sabem buscar ajuda dos deuses da Água, da Terra, do Ar e do Fogo. Por isso podem ser achados muitos elementaristas adeptos dessa arte. O Nyungar é um estilo bem versátil que abrange diversas combinações - chutes, socos e estrangulamentos que imitam o movimento dos cangurus em combate e também golpes de outros animais, mas possuindo também muitos movimentos atléticos que usam o corpo como arma e a magia dos xamãs aborígenes, a arte ancestral do Foco.

Escolas: Devido a colonização da Austrália, os Aborígenes foram aos poucos se perdendo. Como o estilo é muito restrito, existem pouquíssimas escolas, e todas ficam longe da civilização, mas ainda é possível (mesmo que muito difícil) achar pelas florestas da Tasmânia ou Queensland algumas tribos que ensinam o Nyungar. Dizem as lendas que dentro da sagrada Montanha Uluru (Ayers Rock), reside um xamã (mestre) de Nyungar que dominou o estilo por completo e vive recluso no local.

Membros: Na maioria dos casos, os praticantes do Nyungar são os Aborígenes e apenas membros ou descendentes desse povo podem aprender a esse estilo. Mas há casos de forasteiros que são adotados, vendo grande potencial dentro do aprendiz.

Conceitos: Aprendiz, aborígine, guerreiro tribal, xamã

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Mote: "Não é preciso ser o mais forte e nem o mais rápido para ser o vencedor. Para ser vitorioso você precisa ver o que não está visível. Entre em harmonia com os Deuses e jamais encontrará a derrota."

- SOCO

Buffalo Punch (1)
Burn Knuckle (4)
Dashing Punch (5)
Dashing Uppercut (2)
Double- Hit Punch (1)
Head But (1)
Punches Rain (4)
Superman Punch (2)
Shockwave (3)
Sprint Double Punch (3)

- CHUTE

Double Kick (2)
Flying Knee Thrust (1)
Handstand Kick (1)
Kangaroo Kick (2)
Foot Sweep (1)
Ungambikkula Kangaroo Kick (3)

- BLOQUEIO

Maka Wara (4)
San He (3)

- APRESAMENTO

Air Throw (2)
Back Roll Throw (1)
Backflip Throw (1)
Bear Hug (1)
Brain Cracker (1)
Hold and Pull (3)
Improved Pin (3)
Knee Basher (2)
Lion Killer (4)
Neck Choke (1)
Pin (3)
Sleeper (4)
Suplex (1)
Storm Hamer (5)

- ESPORTES

Advanced Kippup (1)
Backflip (3)
Beast Roll (3)
Breakfall (1)
Diving Hawk (4)
Drunken Monkey Roll (2)
Esquives (2)
Jumping Shoulder Butt (1)

Light Feet (3)
Multi Hit Kippup (3)
Rolling Attack (3)
Shock Rolling Attack (4)
Thunderstrike (1)
Tumbling Attack (4)
Vertical Rolling Attack (2)
Wall Spring (1)

- FOCO

Absorb Chi (3)
Balance (4)
Chi Kung Healing (3)
Cobra Charm (2)
Ghost Form (5)
Improved Leech (3)
Leech (3)
Mesmerize (4)
Musical Acompanhament (1)
Regeneration (2)
Stunning Scream (3)
Stunning Shout (3)
Totem Gift (5)
Toughskin (3)

PANKRATION

Um dos estilos menos conhecidos no mundo, o Pankration, é um dos estilos lutados mais velhos em existência. Os gregos acreditaram que foi criado pelo herói Teseu, que combinou luta livre com o boxe para derrotar o Minotauro no labirinto. O Pankration foi usado nas Olimpíadas originais. Ele combina Boxe e Luta Livre.

O Pankration é muitas formas de lutar juntas em uma só: socando, chutando, agarrando, mordendo – quase qualquer coisa é permitida. Embora várias técnicas não sejam determinadas por nomes poéticos, como nas artes marciais chinesas, não era incomum achar manobras comparadas a ataques de animais.

Quando os exércitos de Alexandre o Grande marcharam pelo mundo conhecido, eles montaram barracas para demonstrações de uma variedade de jogo esportivos, inclusive o Pankration. Alguns alegam que quando estes exércitos cruzaram o Himalaia, no 4º século a.C., o Pankration fixou a base para desenvolvimento do Kung Fu.

Foi acreditado comumente que o Pankration morreu como uma arte marcial depois do Império romano. Vendo a diminuição da arte porém, os mestres de Pankration decidiram ensinar sua arte em segredo. Mas com a entrada de Pankration no Street Fighter o estilo tem reaparecido em público.

Quando luta contra um mestre do Pankration, o oponente tem de estar preparado para qualquer coisa: quando um pankratiast pode preferir socos, outro poderia preferir chutar ou agarrar. Muito similar ao Jeet Kune Dô, o Pankration é um estilo muito pessoal, contrariando os estilos formais comumente estudados no Oriente. O Pankration também é uma das mais brutais artes marciais: não pode se achar sendo ensinado como uma "competição" ou "esporte de demonstração" em qualquer lugar.

Escolas: Tradicionalmente uma escola de Pankration é chamada um korykeion e se assemelha a escolas de Boxe de hoje em dia. Nos dias de hoje, entretando, Pankratiasts estudam nas casas dos seus mestres. Com a subida na popularidade do estilo, houve alguma discussão sobre restabelecer o korykeion como um método de instrução formal. Professores do Pankration podem ser achados quase em qualquer lugar, mas a maioria deles está em aldeias pequenas na Grécia. Treinar neste estilo é brutal e eficiente, e os instrutores não são conhecidos pela sua piedade.

Membros: Indivíduos só serão notados se forem capazes de suportar muito castigo para aprenderem o Pankration. Enquanto muitas crianças podem começar a estudar desde já com o ensino de um mestre, os rigores do estilo tendem a desencorajar todos, menos o mais dedicado.

Conceitos: fã, lutador, amazona, campeão de aldeia

Chi Inicial: 1

Força de vontade Inicial: 6

Mote: "Eu sou a incorporação de mais de 3.000 anos de tradição. Meu estilo pode parecer simples, mas é puro em sua simplicidade".

- SOCOS

Buffalo Punch (1)
Change of Direction (4)
Double Elbow (1)
Double- Hit Punch (1)
Ducking Fierce (1)
Ear Pop (2)
Elbow Smash (1)
Fist Sweep (2)
Head Butt (1)
Spinning Back Fist (1)
Superman Punch (2)

- CHUTE

Dive Kick (2)
Double Hit Knee (1)
Flying Knee Thrust (1)
Foot Sweep (1)
Horse Kick (2)
Slide Kick (2)
Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

Maka Wara (3)

- APRESAMENTO

Air Throw (2)
Arm Breaker (3)
Arm Lock (3)
Atomic Drop (2)
Back Breaker (2)
Bear Hug (1)
Brain Cracker (1)
Choke Throw (2)

Disengage (2)
Dislocate Leg (2)
Dislocate Limb (2)
Grappling Defense (3)
Ground and Pound (3)
Ground Grab Master (1)
Head Bite (2)
Head Butt Grab Attack (3)
Head Butt Hold (2)
Improved Pin (3)
Iron Claw (5)
Jumping Neck Throw (4)
Knee Basher (2)
Leg Breaker (3)
Leg Lock (4)
Lion Killer (3)
Lockley Lock (5)
Neck Choke (2)
Pile Driver [Spartan Bomb] (3)
Power Bomb (5)
Pin (2)
Shoulder Slam (2)
Shoulder Throw (4)
Spiral DDT (3)
Stomach Pump (3)
Suplex (1)

- ESPORTES

Air Smash (1)
Breakfall (1)
Dashing Shoulder Crash (2)
Flying Heel Stomp (3)
Ground Fighting (2)
Thunderstrike (1)

- TOCOS

Toughskin (2)

PROGRAMMING

Máquinas não precisam praticar por horas para aprender o lento e difícil caminho que os humanos fazem no mundo das artes marciais. Elas podem simplesmente ter suas Manobras Especiais salvas diretamente dentro de sua memória (HD).

A tecnologia do "mundo normal" ainda não alcançou esse nível ainda, no entanto, nas sombras existem misteriosas organizações como a S.I.N, Shadalo, ou a Illuminati que possuem tais segredos.

Tal poder tem também suas desvantagens. A capacidade de ter um cérebro programado pode ser as cordas que mantêm-no sob o controle de seu mestre.

Qualquer entidade no comando da programação do seu cérebro, lhe controla efetivamente como se você estivesse sob o efeito de Mind Control permanentemente (veja o Capítulo 2 – Manobras Especiais, para mais detalhes), a menos que você possua a manobra Agency.

Posteriormente, uma programação muito avançada permite incríveis proezas, como a digitalização e a reprodução de manobras especiais em tempo real. Um lutador pode ir contra IA (Inteligência Artificial) programável só para ter seu próprio estilo e manobras analisadas e usadas contra ela!

Escolas: Não se aprende este estilo em uma escola de artes marciais, mas por ter seu cérebro aumentado com a tecnologia para aceitar tal programação.

Membros: Você deve ter o antecedente cibernético para possuir este estilo, isso pode representar um cérebro completamente cibernético ou um aumento tecnológico, tal como um chip dentro de um cérebro biológico. Se você criar um cibernético com este estilo, as regras de Programming substituem completamente as regras para Cibernéticos na compra de manobras especiais, você pode ignorá-las.

Conceitos: robô assassino, androide caçador, protótipo fugitivo.

Chi Inicial: 6

Força de Vontade Inicial: 1

Mote: "Eu sei Kung Fu!" – Neo, *Matrix*.

TABULA RASA

Ao invés de uma extensa lista de manobras especiais como os outros estilos, você começa o jogo com apenas algumas Manobras Especiais para escolher a partir das quais representam atualizações para sua Inteligência Artificial. Usando-a, você pode acessar todas as Manobras Especiais. Você é como uma folha de papel em braço, pronto para qualquer algoritmo de combate ser escrito em sua memória. Você pode comprar Manobras que tenham "Qualquer Estilo" ou "Outros" na lista de Pontos de Poder, ou comprar manobras fechadas para outros estilos pagando o custo mais elevado possível +1 (como no Jeet Kune Dô).

Você não tem absolutamente nenhuma escolha de como gastar seus pontos de experiência inicialmente. Comprando Manobras Especiais, também como outras capacidades (Habilidades, Técnicas, etc), tudo depende de quem programa você, que geralmente é quem criou você ou equipou você com o cérebro cibernético.

Além disso você não tem completamente livre arbítrio. Você deve obedecer um conjunto de parâmetros ou diretivas que o seu programador incluiu em seu código. Por exemplo, há tipicamente diretivas que afirmam que você não pode se voltar ou atacar seu programador, ou talvez seja uma missão incumbida em seu cérebro que você deverá cumprir-lá.

Qualquer um que possa ganhar acesso ao seu cérebro via computador pode apagar ou mudar memórias, personalidade, qualquer dado, se tiver permissão ou conseguir hackeá-lo (Manobras Especiais, Habilidades, Técnicas ou qualquer coisa apagada devolvem a você os pontos de experiência que foram gastos para adquiri-las).

Esta situação é fluida, no entanto pode ser alterada de acordo com algumas manobras especiais que estão listados neste estilo. Aqui segue um resumo delas, mas as regras completas estão disponíveis sob a descrição de cada manobra especial no Capítulo 2 – Manobras Especiais.

Agency (5): Você não possui mais diretivas ou parâmetros e pode escolher suas ações normalmente. No entanto, seu cérebro ainda está configurado para ter dados transferidos para ele, e não pode, aprender por si próprio. Os Pontos de Experiência ainda devem ser gastos para você, por seu programador.

A.N.N [Artificial Neural Network] (4): Você é um computador vivo, você agora pode escolher como gastar seus pontos de experiência, no entanto, como você não possui estilo, precisa de um programador para aprender manobras que têm "Qualquer Estilo" ou "Outros" na lista de Pontos de Poder.

3d Scanning (3): Permite que você grave o que acontece em torno de você em detalhes precisos e salve os dados para uso posterior. Se você também tem A.N.N você pode essencialmente programar-se com qualquer manobra que você digitalizou, podendo aprender qualquer manobra como no Jeet Kune Dô, mas sem o programador que você precisava antes. Se você não tiver A.N.N os dados ainda podem ser copiados e usados por um terceiro.

Flash Memory (1): Você pode escrever dados de maneira extremamente rápida, podendo gastar pontos de experiência a qualquer momento, mesmo no meio do combate para comprar movimentos que você escaneou, permitindo que você imite instantaneamente seu oponente e ataque ele de volta com o mesmo movimento que você acabou de vê-lo fazer pela primeira vez.

RINDOUKAN KARATE

O Karatê Rindoukan é uma mistura única de muitos outros tipos de estilos de Karatê (incluindo o Shotokan) fundido em um. Ele é um estilo duro e de muitos golpes traumáticos usando muitos socos, chutes, joelhadas, cotoveladas e também golpes com a palma ou faca da mão. Pontos vitais são visados sempre que possível. Mais tradicional que o Shotokan, Rindoukan ensina mais a usar a energia interna Ki aplicada em golpes de contato ao invés de usar essa força para criar projeteis de energia.

Como muitos outros estilos de Karatê, Rindoukan usa sparring, katás, meditação e a quebra de objetos (como tábuas e tijolos) para fortalecer a mente, corpo e espírito. Estudantes são testados em uma grande e formal cerimônia de passagem de faixa, que define dentro do estilo o posto do lutador. Como muitas formas de Karatê, a faixa branca é a mais baixa graduação possível e a faixa preta a mais alta.

Masaru, o pai de Makoto (de Street Fighter III e IV), fundou o estilo de Karatê Rindoukan, que significa algo como Câmpanula do Outono (uma flor de Tosa). Durante muitos anos o dojô acumulou muitas vitórias, prestígio e orgulho dentro do mundo das artes marciais, por isso o dojô se tornou famoso e ganhou muitos estudantes. Porém o grande mestre Masaru faleceu, deixando o dojô sem um sensei. O dojô começou a se despedaçar e desaparecer na escuridão. Parecia que a escola estava fechando suas portas, conforme ia desaparecendo lentamente da memória. Como o avô de Makoto era muito velho para ensinar o estilo, e seu irmão mais velho era um homem de negócios sem potencial para se tornar um artista marcial, a responsabilidade caiu sobre os ombros de Makoto para salvar o dojô da família e resgatar o prestígio e orgulho dos tempos áureos.

Escolas: O estilo de Karatê Rindoukan pode ser aprendido apenas no dojô de Makoto (ou de Masaru), no Rindoukan Dojô em Tosa no Japão.

Membros: Uma vez que Rindoukan Dojô é apenas um pequeno dojo, a quantidade de membros é pequena, embora tenha alcançado certo prestígio no passado. Dependendo da época em que se passa o jogo, pode ser muito fácil ou muito difícil ser aceito pelo atual sensei. Homens e mulheres podem ser aceitos da mesma forma, sem distinção.

Conceitos: mestre de karate, lutador, aspirante a mestre de artes marciais.

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Mote: "Você não treinou o suficiente. Pode sair do torneio agora." – Makoto

- SOCO

Break Bone Punch (4)
 Double- Hit Punch (1)
 Double Punch (2)
 Dragon's Dive (4)
 Ducking Fierce (1)
 Elbow Smash (1)
 Fist Sweep (2)
 Flash Hit [Hayate] (3)
 Futae No Kiwami [Extreme Double] (5)
 Hadou Punches [Hadou Seiken] (3)
 Head Butt (1)
 Knife Hand Chop (3)
 Knife Hand Strike (3)
 Lung Punch (2)
 Phoenix Smasher (4)
 Rising Wind Punch (1)
 Tameshiwari [Art Of Breaking] (4)

- CHUTE

Arrow Kick [Shippukyaku] (4)
 Ax Kick (3)
 Dankuukyaku [Gale Kick] (4)
 Dive Kick (2)
 Double Air Kick [Shredder] (3)
 Double Arrow Kick (4)
 Double Ax Kick (2)
 Double Dread Kick (4)
 Flying Knee Thrust (1)
 Kuuchukyaku (2)
 Power Kick (3)
 Projecting Kick (4)
 Standing Sweep (1)
 Upper Kick (1)
 Wheel Kick (1)
 Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

Aggressive Block (2)
 Counter Attack (2)
 Deflecting Kick (1)
 Deflecting Punch (1)
 Dragon Skin (3)
 Improved Aggressive Block (3)
 Improved San He (4)
 Maka Wara (3)
 San He (3)
 Weapon Guard (2)

- APRESAMENTO

Back Roll Throw (1)
 Head Butt Grab Attack (2)
 Knee Basher (2)
 Neck Choke (1)
 Neck Crush (3)
 Triple Threat (3)
 Vital Crush (3)

- ESPORTES

- TOCO

Bone Strike (4)
 Chi Kung Healing (4)
 Clear Mind [Mushin] (4)
 Stunning Scream (3)
 Stunning Shout (2)

RISING CHOKE

Esse estilo totalmente novo desenvolvido por Dean (de Final Fight), combina poderosos ataques elétricos com devastadores e potentes apresamentos. Geralmente seus ataques são destruidores e seus praticantes visam causar bastante dor física à seus oponentes. São poucos que conseguiriam dominar totalmente o estilo (Dean treinou duro para chegar aonde está), pois suas melhores manobras são muito difíceis de se aprender. Quem consegue dominar esse estilo, automaticamente consegue se harmonizar com a eletricidade em um nível surpreendente, podendo derrubar seus oponentes em um só golpe com suas rajadas elétricas. O Rising Choke também procura observar seus oponentes, procura analisar suas fraquezas para poder derrubá-los com um devastador ataque elétrico ou um poderoso apresamento. Muitos chamam os apresamentos de Rising Choke de “pegada imã”.

Escolas: Somente Dean consegue ensinar esse estilo até o fim. Dean é o mestre absoluto desse estilo e ainda não tem pretensão de abrir uma escola.

Membros: Como fora dito, Dean não pretende abrir escolas, portanto não são conhecidos membros adeptos desse estilo. Por enquanto...

Conceitos: vingador amargurado, brigão de rua, pessoa agressiva...

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Mote:

- SOCOS

- Double-Hit Punch (1)
- Elbow Smash (1)
- Head Butt (1)
- Overhead Punch (2)

- TCCS

- Electric Channeling (3)
- Shock Treatment (3)
- Super Electric Channeling (5)

- CHUTE

- Ax Kick (3)
- Dive Kick (3)
- Flying Knee Thrust (1)
- Foot Sweep (1)
- Slide Kick (2)
- Spinning Foot Sweep (1)
- Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

- APRESAMENTO

- Air Suplex (1)
- Atomic Drop (2)
- Back Breaker (2)
- Bear Hug (2)
- Brain Cracker (1)
- Chock Apress (3)
- Choke Throw (2)
- Dislocate Leg (2)
- Dislocate Limb (2)
- Face Slam (3)
- Head Butt Hold (2)
- Iron Claw (4)
- Knee Basher (2)
- Neck Choke (2)
- Shoulder Slam (2)
- Shoulder Throw (4)
- Siberian Suplex (5)
- Sleeper (3)
- Spiral DDT (3)
- Stomach Pump (3)
- Storm Hammer (5)
- Suplex (1)

- ESPORTES

- Dashing Elbow (3)
- Dashing Shoulder Crash (2)
- Flying Body Spear (3)



SAIKYO-RYU

O Saiyo-Ryu é um estilo nascido do desejo de vingança. O fundador e “mestre supremo” deste estilo, Dan Hibiki, o criou para vingar a morte de seu pai, Go Hibiki, nas mãos de Sagat.

Durante o início do seu treinamento, depois das noções básicas que Dan teve com seu pai, ele foi acolhido por Gouken. Porém foi expulso, após revelar sua vingança contra Sagat, o que o levou a desenvolver uma variação do estilo de seu ex-mestre e seus antigos companheiros Ryu e Ken. Dan o chamou de Saikyo-Ryu “The Ultimate Style”, que combina também alguns elementos do estilo de seu pai (derivados da fraca memória de Dan), que era chamado Buraiken e o Karatê Shotokan (Goutetsu-Ryu Ansatsuken). O estilo de seu pai, compartilhava algumas manobras do Muay Thai e por isso muitos erroneamente interpretavam que ele praticava essa arte. Dan também vem acrescentando qualquer manobra que achar válida e se candidatando como aluno à qualquer Sensei que queira adicionar novas técnicas ao Saikyo-Ryu, para se tornar mais forte e um dia vingar seu pai.

Após inúmeras rejeições, Dan passou a “aperfeiçoar” sua arte de maneira autodidata e se aventurar no Street Fighter contra os mais fortes guerreiros, sofrendo muitas derrotas no processo e perdendo a credibilidade no circuito. Embora, possa ser que um dia Dan finalmente aprenda com seus erros e se torne um bom lutador e um bom mestre, fazendo com que seu estilo possa honrar a memória do grande lutador que seu pai foi.

Escolas: Dan Hibiki vem tentando abrir escolas pela internet, televisão, correspondência ou em qualquer lugar que consiga se estabelecer, para divulgar a força de sua arte, seguindo sonho do seu pai. Porém com as inúmeras derrotas que sofre, mesmo todo marketing promovido por ele, que não é tão bom por sinal, acaba não surtindo efeito. Sabe-se que ele possui um dojô em Hong Kong, onde ele aceitará qualquer aluno com a maior alegria.

Membros: Dan aceita qualquer um. Literalmente qualquer um em seu dojô será aceito por ele com muito entusiasmo e embora ele ainda não seja o melhor dos mestres, ele tentará lhe passar a arte suprema do Saikyo-Ryu.

Conceitos: Leigo em artes marciais, perdedor, fã de karatê, lutador sem talento autoconfiante

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Mote: “Você é uma ameaça digna, mas essa luta irá acabar após você experimentar a culminação do meu poder de fúria na **TÉCNICA SUPREMA** do Saikyo-Ryu...” – Dan Hibiki.

- SOCOS

Devastator Uppercut [Saikyo Ryu Hidden Tech : Funjinken] (4)*
Double- Hit Punch (1)
Double Punch (2)
Dragon Punch [Koryuken] (4)
Dragon’s Dive (4)
Hundred Punches [Danretsuken] (4)
Knife Hand Chop (3)
Knife Hand Strike (3)
Shikan-Ken (2)
Tameshiwari [Art of Breaking] (5)

- CHUTE

Dankuukyaku [Gale Kick] (3)
Double-Hit Kick (1)
Flying Knee Thrust (1)
Foot Sweep (1)
Kuuchukyaku (1)
Upper Kick [Saikyo Kick] (1)
Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

Counter Attack (2)

- APRESAMENTO

Air Throw (2)
Back Roll Throw (1)
Knee Basher (2)
Shoran Kyaku [Shoten Buraikyaku] (3)
Shoulder Slam [Saikyo Haraigoshi] (2)
Vital Crush [Saikyo Tenjinsai] (3)

- ESPORTES

Drunken Monkey Roll (1)

- TOCO

Haoh Gadoken (5)
Improved Short Fireball [Shankunetsu Gadoken] (3)
Otoko Michi (5)
Rekka Gadoken (4)
Short Fireball [Gadoken] (2)
Versatile Short Fireball (3)

- SEM CLASSIFICAÇÃO

Moving Taunt (1)*
Taunting Attack (2)*

ESPECIAL

*Devastator Uppercut, Taunting Attack e Moving Taunt são manobras para qualquer estilo, porém Dan possui essas manobra em uma versão de Street Fighter, por isso é bom que fique registrado que o “Sensei supremo” do Saikyo a possui e pode ensiná-las a seus pupilos.

SANBO

Sanbo é uma forma de luta-livre russa originariamente usada para testar a força dos competidores e divertir o czar. Ela continuou como parte da cultura russa mesmo após a vitória dos comunistas.

Os estudantes de Sanbo acreditam que seu estilo prova quem é o mais forte entre os homens. Ele testa não apenas a força física como também a força de vontade de seus praticantes, e alguns chegam a extremos para provar sua força. Por isso, os estudantes de Sanbo costumam se parecer com os gigantes das lendas e mitos. Eles se orgulham de seu grande tamanho e farão qualquer coisa para se tornarem os maiores habitantes de suas vilas.

Ao contrário da maioria dos estilos, o Sanbo se baseia quase totalmente na força física. Para provar sua pujança, estudantes podem puxar carroças carregadas de feno através de campos cobertos com neve ou enfrentar ursos com as mãos nuas em meio a uma nevasca. É difícil determinar o que é verdade ou invenção em suas histórias, mas a maioria dos estudantes estará mais do que disposta a demonstrar sua força para os incrédulos.

Sanbo usa poucos poderes e pouca velocidade. Os estudantes preferem se concentrar em técnicas devastadoras de apresamento e projeções impressionantes. Um oponente, ao assumir que um lutador de Sanbo é desajeitado, freqüentemente comete o erro de chegar perto demais — é quando o lutador de Sanbo projeta a cara de seu oponente no chão em um estonteante bate-estaca (piledrive). Mas lutadores de luta-livre não dependem apenas de projeções, eles também podem golpear com resultados igualmente mortais. Seus golpes têm a reputação de aleijar um oponente de primeira.

O interesse pelo Sanbo cresceu recentemente. Praticantes de Sanbo têm aparecido nas últimas Olimpíadas para competir em levantamento de peso e luta-livre. Eles têm demonstrado seu vigor derrotando alguns dos melhores atletas do mundo.

Escolas: infelizmente, poucas escolas ensinam Sanbo, e estas quase sempre ficam na Rússia. Devido às recentes reformas, escolas estão começando a aparecer por todo o mundo e as escolas russas estão agora abertas a todos. Ainda é difícil encontrá-las, mas os estudantes dizem que o esforço vale a pena. O Sanbo é pouco organizado. Os estudantes recebem o treinamento básico e espera-se que a partir dali eles aprendam com a experiência. Esta atitude supostamente tem o objetivo de fortalecer o estudante. Até agora parece que tem funcionado.

Membros: qualquer um pode freqüentar as aulas, mas os estudantes de Sanbo são majoritariamente homens fortes e grandes. Também existem lutadoras de Sanbo, mas estas mulheres são tão grandes e intimidadoras quanto os homens.

Conceitos: homem-forte do circo, trabalhador braçal, gigante

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Mote: "Apenas os fortes vencem as batalhas."

- SOCO

Air Spinning Clothesline (1)
Axe Hand (2)
Change of Direction (4)
Ear Pop (2)
Hammer Punch (3)
Heart Punch (2)
Hundred Hand Slap (5)
Hurricane Punch (4)
Jumping Buffalo Punch (3)
Null Magic Slap (3)
Rising Hammer Fist (2)
Spinning Clothesline (3)
Turbo Spinning Clothesline (2)

- CHUTE

Double Hit- Kick (1)
Double Kick (3)
Horse Kick (2)
Kossack Kick (1)
Reverse Frontal Kick (1)
Reverse Thrust Kick (5)

- BLOQUEIO

Deflecting Grab (3)
Perfect San He (5)
Reversal Aerial Throw (3)
Reversal Ducking Throw (3)
Reversal Throw (4)
San He (5)

- APRESAMENTO

Air Throw (2)
Ankle Slam (3)
Argentine Back Breaker (3)
Arm Breaker (4)
Atomic Drop (2)
Back Breaker (2)
Bear Hug (1)
Brain Cracker (1)
Disengage (2)
Dislocate Leg (3)
Dislocate Limb (3)
Face Slam (3)
Get Down (3)
Grappling Defense (3)
Head Bite (2)
Imobilize (2)
Iron Claw (4)
Jumping Neck Throw (3)
Leg Breaker (4)
Lion Killer (4)
Moonsault Press (5)
Napalm Throw (4)

Neck Choke (2)
Neck Crush (4)
Pile Driver (2)
Power Bomb (5)
Rolling Grab (4)
Siberian Bear Crusher (5)
Siberian Suplex (3)
Sleeper (3)
Sonic Spinning Pile Driver (5)
Spine Breaker (4)
Spinning Bear Crusher (3)
Spinning Pile Driver (4)
Spiral DDT (3)
Stomach Pump (3)
Super Throw (5)
Suplex (1)
Thigh Press (2)
Torax Throw (3)
Typhoon Throw (4)
Vacuum Grabs (4)

- ESPORTES

Air Bomb (3)
Air Smash (1)
Dashing Shoulder Crash (3)
Falling Elbow (2)
Galactic Tornado (3)
Ground Fighting (3)
Tech-hit (3)

- TOCO

SAVATE

A arte francesa de luta de chutes foi desenvolvida no século XVIII e carrega similaridades com o boxe e o Karatê. Diferente do boxe, Savate em preta chutes voadores e técnicas altamente acrobáticas. Um confronto entre dois lutadores de Savate lembra em parte uma luta de rua, e em muitos aspectos é exatamente isso, exceto pela inclusão dos chutes.

Savate é derivado da luta de chutes dos marines franceses e é governado pelas regras de conduta similares a aquelas que o Marquês de Queensbury desenvolveu para o boxe. O estilo é caracterizado pelo caminhar com saltos (o que torna os lutadores difíceis de acertar) e um método único de dar chutes.

Os chutes estudados nesse estilo são diferentes daqueles de qualquer outra arte marcial. Quando dá um chute, o lutador se inclina para a direção oposta do chute, levando um braço para trás como na esgrima, para balancear o seu corpo. Isso permite que o eixo do torso fique fora do alcance do contra-ataque. A ponta do pé, mais do que a canela e do que a sola, é usada para causar dano. Por este motivo, o lutador usa sapatilhas com biqueiras reforçadas. Chutes de Savate são geralmente empurrões para sondar com a ponta dos pés ou com a canela – ataques realizados para passar entre as mãos bloqueadoras do oponente.

Escolas: Muitos lutadores que estudam este estilo são de descendência francesa, apesar de qualquer um poder aprender. Uma escola de Savate é chamada de *salle*, e as melhores estão localizadas em Marseilles ou Paris. Este estilo não é tão conhecido como os outros, e uma *salle* pode ser difícil de se encontrar. Qualquer lutador de renome mesmo limitado pode abrir sua própria *salle* com uma pequena chance de competir com uma escola estabelecida. É claro que a raridade das *salles* também torna a busca por um mestre de Savate extremamente difícil.

Membros: *Salles* de Savate são abertos a qualquer um que deseje aprender o estilo. O treinamento é menos extenuante do que muitos outros estilos complexos, mas o castigo físico envolvido em simples sparrings detêm aqueles que não servem para o estilo. Muitos Street Fighters começam nesse estilo e então somam outras manobras para diversificar seus repertórios.

Conceitos: aristocrata francês, durão das ruas, boxeador, marinheiro

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Mote: “Boxe? Non, mon ami. Savate não é como o Boxe. Venha, deixe-me demonstrar.”

HABILIDADES ADICIONAIS DO SAVATE

Enquanto estiver chutando, o lutador move suas costas muito mais longe do que outros estilos permitem ou esperam. Isso dá ao lutador um bônus de +1 na Absorção, desde que o lutador seja atingido por um oponente que use sua Velocidade superior para interromper um ataque de chute de um lutador de Savate. Nenhuma outra manobra que for interrompida dará o bônus na absorção, nem Manobras Aéreas (como o Ax Kick), pulos ou bloqueios. Esse bônus de absorção também não se aplica para qualquer tipo de rasteira ou manobras de agachamento. De fato, um lutador de Savate tem uma penalidade de -1 na absorção quando é interrompido por uma manobra rasteira.

Quando chuta, um Street Fighter do Savate ganha +1 no Dano. Isto simula as pontas de pé endurecidas e o fato de que muitos chutes de Savate são chutes de bico feitos para acertar um ponto particular no corpo, mais do que golpes que acertem membros inteiros. Outros lutadores têm dificuldade para bloquear chutes de Savate porque esses chutes são tão diferentes dos métodos com os quais eles foram treinados para bloquear.

- SOCOS

Burn Knuckle (4)
Dashing Fist Sweep (3)
Dashing Punch (4)
Dashing Uppercut (2)
Double Elbow (2)
Ducking Straight (1)
Ducking Sweep (1)
Ducking Upper (1)
Hyper Uppercut (3)
Jet Uppercut (5)
Short Swing Blow (4)
Spinning Backfist (1)
Spinning Knuckle (3)
Superman Punch (2)
Thunderbolt Punch (4)
Turn Punch (4)

- CHUTE

Arrow Kick (5)
Ax Kick (2)
Double Ax Kick (2)
Double Air Kick [Shredder] (3)
Double-Hit Kick (1)
Flying Thrust Kick (4)
Improved Double- Hit Kick (2)
Jaguar Kick (4)
Kicks Rain (4)
La Coup de Pied Bas (1)
Lightning Leg (5)
Power Kick (3)
Projecting Kick (3)
Reverse Frontal Kick (1)
Roundabout Kick (3)
Sanren Geki (5)
Slide Kick (2)
Spinning Leap Kick (2)
Straight Thrust Kick (5)
Tornado Kick (4)
Triple Air Kick (4)
Upper Kick (1)

- BLOQUEIO

Deflecting Kick [Riposte] (1)
Deflecting Punch (1)
Improved Deflecting Kick (3)
Improved Deflecting Punch (4)

- APRESAMENTO

Leg Trap (4)

- ESPORTES

Displacement (2)
Esquives (2)

- FOCO

Alcohol Accompaniment (2)
Toughskin (3)

SCOTTISH HIGHLANDER FIGHTING

Se o sanbo pode ser considerado um dos primeiros estilos de luta livre ortodoxos, o Scottish Highlander pode ser provavelmente considerado um dos primeiros estilos do lado nada convencional das artes marciais. O estilo de combate escocês é um estilo agressivo e vigoroso que é melhor descrito como uma forma de briga de rua organizada. O estilo é mais rápido que os estilos de luta livre tradicionais, devido ao seu foco não está apenas nos apresamentos. O lutador escocês em agarra e golpeia com os braços, pernas e qualquer parte do seu corpo.

O estilo de luta escocês é também um estilo relativamente cômico –tem vários lutadores que acham que nada é melhor que realizar aplicações na vida real a improvável e as vezes ridículas manobras vistas em filmes.

Escolas: Lutadores iniciantes sempre entram em “panelinhas” – recém-chegados devem procurar um grupo de lutadores mais experientes, já que não existem mestres do estilo. Quando encontram e entram, sofrem um período de trotes, devendo eventualmente aprender da pior maneira possível. Alguns devem lutar contra os membros mais experientes, apanhando muito para aprender, outros lutam durante os vários festivais que ocorrem nas montanhas da Escócia, isso sem ao menos saber o mínimo da arte.

Os lutadores que esperam disciplina podem ficar muito desapontados quando se depararem com o estilo de combate escocês. A maioria dos Highlanders agem como torrões e arruaceiros, se embriagando, ficando até tarde da noite em bares, começando lutas com o menor dos insultos etc.

Membros: O mundo desses lutadores, por incrível que pareça é bem unido e machista, de modo que raramente não-escoceses e mulheres tem permissão para adentrar ao estilo. Mesmo assim podem existir outros grupos formados por mulheres e não-escoceses (mesmo que seja extremamente raro); esses grupos tendem a ser mais sociáveis.

Conceitos: Peso pesado escocês, brigão de bar, leão de chácara, homem grande, valentão

Chi inicial: 1

Força de vontade inicial: 6

Mote: “Eu não sei rapazes... Ele até que é bom, mas com certeza não é páreo contra os antigos Lencie McTrash... Sim rapazes? Sim!”

- SOCOS

Buffalo Punch (1)
Change of Direction (4)
Dashing Fist Sweep (3)
Dashing Haymaker (3)
Dashing Punch (5)
Dashing Uppercut (2)
Double- Hit Punch (1)
Ear Pop (2)
Fist Sweep (2)
Gut Punch (2)
Head Butt (1)
Hyper Fist (5)
Rising Hammer Fist (2)
Shockwave (4)

- CHUTE

Double Dread Kick (4)
Double Kick (3)
Foot Sweep (1)

- BLOQUEIO

Deflecting Grab (3)
Maka Wara (4)
Reversal Throw (4)

- APRESAMENTO

Ankle Slam (3)
Argentine Back Breaker (3)
Atomic Drop (2)
Back Breaker (2)
Bandit Chain (4)
Bear Hug (1)
Brain Cracker (1)
Cloud Tosser (3)
Grappling Defense (4)
Head Butt Hold (2)
Jumping Neck Throw (3)
Moonsault Press (5)
Neck Choke (2)
Pile Driver (2)
Power Bomb (5)
Rolling Grab (4)
Shoulder Slam (2)
Shoulder Throw (4)
Siberian Bear Crusher (5)
Siberian Suplex (3)
Sleeper (3)
Spinning Pile Driver (4)
Spiral DDT (3)
Storm Hammer (5)
Super Throw (4)
Suplex (1)
Typhoon Throw (4)

- ESPORTES

Air Smash (1)
Dashing Shoulder Crash (2)
Ground Fighting (3)
Jumping Shoulder Butt (1)

- TOCO

SELVAGEM

Este estilo é praticado mais nas selvas ao redor do mundo, copiando-se os movimentos dos animais. Avalia-se que muitas outras manobras ainda seriam aprendíveis aos lutadores do estilo, bastando apenas um treinamento adequado. Mordidas, garradas, pancadas fortes e descontroladas são alguns dos golpes executados pelos praticantes desse estilo que enfatiza técnicas agressivas e muitas das vezes considerados desonradas para outros estilos, porém para alguém que cresceu nas selvas, entender o conceito de honra fica meio complicado...

Escolas: As Selvas. Normalmente os lutadores deste estilo são autodidatas. Existem casos de lutadores que foram ensinados por animais.

Membros: Normalmente os membros deste estilo, são pessoas que foram parar nas selvas por algum modo. A maioria dos membros são híbridos, porém como foi dito alguns foram parar nas selvas de alguma forma e aprenderam a se defender e a lutar este estilo.

Conceitos: híbrido, protetor das matas, besta selvagem

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Mote: As selvas são o meu lar. Deixe-me em paz aqui ou sofra minha fúria.

* MANOBRAS DISPONÍVEIS APENAS PARA HÍBRIDOS

- SOCO

Berseker Slash [The Disc's Guidance] (4)
Buffalo Punch (1)
Head Butt (1)
Jumping Buffalo Punch (3)
Panther (3)
Vertical Berseker Slash [Raging Light] (3)

- CHUTE

Backflip Kick (2)
Dive Kick (3)
Forward Backflip Kick (2)
Handstand Kick (1)
Tiger Knee (5)

- BLOQUEIO

Maka Wara (4)

- APRESAMENTO

Bear Hug (1)
Eye Rake (1)
Head Bite (1)
Head Butt Grab Attack (2)
Head Butt Hold (2)
Iron Claw (5)
Monkey Grab Breaker (3)
Jaw Spin (3)
Neck Choke (2)
Ripping Bite (2)
Tearing Bite (2)

- ESPORTES

Backflip (3)
Beast Roll (3)
Breakfall (1)
Diving Hawk (4)
Dragon's Tail (3)*
Drunken Monkey Roll (2)
Esquives (2)
Jumping Shoulder Butt (1)
Pounce (2)
Rolling Attack (3)
Shock Rolling Attack (4)
Tail Sweep (2)*
Thunderstrike (1)
Tumbling Attack (4)
Typhoon Tail (3)*
Upper Tail Strike (3)*
Vertical Rolling Attack (2)
Wall Spring (1)

- TOCO

Acid Breath (3)
Awakening the Beast (5)
Balance (4)
Cobra Charm (2)
Improved Regeneration (4)
Regeneration (2)
Shock Treatment (3)
Stunning Shout (3)
Toughskin (3)
Venom (2)

Obs: Manobras básicas como Claw e Bite, podem ser compradas por personagens que não sejam Híbridos desde que seja pago 1 ponto de poder pelas duas.

SENJUTSU

O Senjutsu é um estilo de luta praticado unicamente por um sennin. Na mitologia chinesa o *sennin* (仙人) é um eremita que vive no alto das montanhas, em ilhas ou mesmo sobre as nuvens, distante do mundo dos homens. Segundo a crença, trata-se de pessoas sagradas, que destinam toda uma vida ao aprendizado, reclusão e meditação, por isso possuem grande sabedoria. Dizem que o conhecimento de mistérios antigos e prática de exercícios milenares, fizeram-no adquirir poderes mágicos, tais como telecinésia, a capacidade de voar, alimentar-se de névoa, curar ferimentos com o toque, adaptar-se a temperatura do ambiente, falar com os mortos e o maior de todos os poderes: a imortalidade. Personagem da mitologia taoísta, o sennin foi importado da China, tornando-se popular no Japão e em muitos outros países do oriente. Em chinês, a palavra é *xianren*, porém ele também é conhecido em outras culturas com muitos nomes: imortal, transcendente, gênio, mago, djinn, santo ou eremita.

Um Sennin é um ser recluso, vivendo como um eremita longe das pessoas e do mundo. Porém em sua jornada, normalmente ele é acompanhado por um familiar, um animal místico com poderes excepcionais que compartilham uma ligação especial com o sennin. Geralmente o animal é um sapo, tartaruga ou mesmo um cavalo.

O Senjutsu é um estilo fantástico, que tem como foco os poderes espirituais, mas também possui muitos golpes físicos derivados do Kung Fu, Kempo, Karatê ou mesmo do Kabaddi. O certo é que um sennin possui diversas manobras fantásticas e poderosas que fazem juz a sua reputação, a prova disso é Oro, o eremita de Street Fighter III, o único sennin conhecido no mundo Street Fighter. Dizem que Oro é tão poderoso que por não encontrar oponentes fortes o suficiente em sua jornada, amarrou um braço nas costas para que seus combates fossem mais justos, segundo ele.

Escolas: Para se tornar um praticante do Senjutsu, o lutador deve transcender a sua humanidade. Normalmente ele não é quem procura um mestre, e sim é procurado por ele que reconhecendo o potencial do aluno o recruta para ensiná-lo a arte e depois partir, deixando que ele trilhe sua própria jornada e faça o mesmo no futuro.

Membros: Apenas os lutadores mais honrados, que sacrificam tudo para sua arte podem tornar-se um completo sennin.

Conceitos: santo, guru, sennin (!)

Chi Inicial: 5

Força de Vontade Inicial: 2

Mote: “Faça. Ou não faça. Não existe a tentativa” – Yoda

APRENDENDO SENJUTSU

No circuito street fighter apenas Oro é conhecido como um Sennin e como sua história não menciona, não se sabe se ele começou nesse estilo ou se tornou adepto dele no final de sua carreira como um “lutador de rua”. O fato é que para aprender o senjutsu e se tornar um sennin, um personagem deve ser experiente, ter alcançado um alto posto e também ter uma honra no seu limite máximo. Apenas um verdadeiro mestre pode se tornar um Sennin. Então aí fica a pergunta: como vou fazer um personagem iniciante praticante de Senjutsu? Pode parecer um pouco complicado, mas pode ser explicado facilmente. Caso o personagem só pudesse aprender o Senjutsu no final de sua carreira, qual seria a utilidade do estilo, já que o personagem já teria todas as manobras que queria? Lógico que ainda há manobras poderosas e exclusivas ao estilo como Immortality e Tengu Ishi, mas ainda sim a vantagem é pouca.

Então assume-se que “qualquer” personagem pode começar com o estilo Senjutsu, porém só se tornará um verdadeiro Sennin quando alcançar a Honra necessária e adquirir o antecedente Sennin (veja abaixo). Aí sim poderá adquirir as manobras mais poderosas do estilo, como Immortality e Tengu Ishi por exemplo. Um lutador que ainda não tenha alcançado esse nível pode ser considerado um aprendiz, mas note que se o personagem se desviar da sua honra ou do seu código de conduta não poderá aprender mais nenhuma manobra do estilo e terá que mudar o seu destino, o narrador tem a palavra final quanto a isso.



NOVO ANTECEDENTE: SENNIN

Apenas praticar o Senjutsu não faz de um personagem um Sennin, é preciso mais. O personagem que realmente provou o seu valor e se afastou de tudo que vai contra os princípios do estilo pode adquirir este antecedente. Cada nível no Antecedente Sennin define o quanto o Street Fighter está ciente de suas capacidades e o quanto as controla. O Antecedente Sennin abre um leque de algumas manobras exclusivas, que apenas um sennin pode ter. Além disso ele é pré-requisito para as Manobras Especiais mais poderosas do estilo Senjutsu, como vistas a seguir.

Nos níveis 1 e 2, um Sennin pode aprender qualquer manobra especial que não esteja em sua lista pelo custo mais alto, acrescentando +2 nos Pontos de Poder. Nos níveis 3 e 4, ele pagará o nível mais alto +1 e no nível 5, pagará apenas o custo mais alto disponível para um estilo. Por fim, o eremita também poderá começar a aprender uma manobra especial só de vê-la sendo executada uma vez, se for bem-sucedido num teste de Percepção + Mistérios. A dificuldade do teste varia de acordo com o nível do Sennin: nos níveis 1 e 2, possui +1 na dificuldade da manobra executada (máximo 9); a partir dos nível 3, será a dificuldade igual à da manobra executada. Ele precisa de um sucesso para cada Ponto de Poder que precisará gastar para aprendê-la, independente do seu nível, e poderá acumular estes sucessos em várias tentativas até conseguir começar a aprendê-la. Se obtiver os sucessos necessários, descritos acima, o eremita poderá começar a praticar a manobra em questão sem a necessidade de um mestre, levando o tempo necessário e posteriormente aprendendo a manobra. Desta forma ele poderá ser o "Sensei de si mesmo", passando a treinar a manobra como se possuísse um mestre para ensiná-lo.

Todavia, um Sennin só poderá começar a aprender por observação uma manobra que seja executada em uma luta de verdade (lutas amistosas ou treinamentos não contam), ainda que o Sennin não esteja envolvido no combate. O Sennin também só poderá aprender desta maneira, manobras que sejam vistas pessoalmente, já que ele analisa os padrões de Chi e de movimentação em tempo real com sua visão de mundo privilegiada. Videotapes ou gravações não servem a esse propósito. Por fim, um Sennin só pode aprender desta forma manobras individuais (e não manobras combo ou manobras que funcionem como um combo, com a exceção de Rekka Ken e similares), e precisa possuir os pré-requisitos para tal. O Sennin pode manter uma quantidade de processos de aprendizado simultâneo de manobras igual à sua pontuação de Inteligência. Um Sennin com Inteligência 4, por exemplo, poderia estar tentando aprender até 4 manobras simultaneamente. Em qualquer momento, o Sennin pode abandonar a reflexão sobre uma manobra em específico e substituí-la por outra que deseje aprender, caso não haja mais espaço em sua mente para tal.

Como pré-requisito o personagem que almeja se tornar um Sennin deve em primeiro lugar possuir a menos Honra 6 para alcançar o nível mínimo no antecedente, após isso só poderá aumentando os pontos, conforme ganhe pontos em Honra, exemplo: Honra 7 poderia aumentar para Sennin 2 e assim por diante. Depois há uma lista de regras que o personagem deve observar e cumprir para poder se tornar um eremita. Alguns outros códigos podem ser criados pelo narrador, se assim ele julgar necessário. Veja abaixo:

- Não possuir nenhum bem material ou nenhuma riqueza (o personagem não pode possuir nenhum ponto em Recursos).
 - Viver longe da civilização, habitando longe do mundo humano (o personagem não pode possuir nenhum ponto em Aliados, Contatos ou Empresário).
 - Não ter nenhum defeito que afaste o personagem do caminho de um sábio (como por exemplo: Vingança, Ódio, Objetivo Conductor ou Protegido).
 - Todo Sennin é ligado a um animal fantástico com poderes únicos (quando eleva este antecedente ao nível 5, deve-se comprar também obrigatoriamente o antecedente Mascote 5).
- Você começou sua jornada a pouco tempo e não descobriu muitos segredos. Ainda há um longo caminho pela frente, mas você já é sem dúvida diferente dos demais humanos, tendo uma compreensão do mundo maior que muitos.
 - Você já começou a se aprofundar nos mistérios antigos e praticas milenares. Seu corpo e mente estão aperfeiçoados de maneira grandiosa.
 - Você já percorreu um longo caminho. Seus poderes são conhecidos no submundo das lutas e em civilizações pouco evoluídas culturalmente pode ser tratado como um deus.
 - Seus poderes são praticamente ilimitados. Você provavelmente pode voar, não precisa se alimentar ou dormir e poderia facilmente viver no alto do Everest sem nenhum recurso.
 - Você chegou ao nível máximo de compreensão. Como um verdadeiro Sennin, você alcançou a imortalidade.



-SOCC

Dim Mak (5)
 Dragon Punch (5)
 Ducking Fierce (1)
 Forbidden Dragon Punch (5)
 Hadou Shoryu (3)
 Hadou Shoryuken (5)
 Monkey Grab Punch (1)
 Palm of Buddah (4)
 Perfect Dim Mak (4)
 Perfect Slap (5)
 Spinning Back Fist (1)

-CHUTE

Double- Hit Kick (1)
 Foot Sweep (1)
 Forward Flip Knee (3)
 Kyoja (3)
 Slide Kick (2)

-BLOQUEIO

Energy Reflection (3)
 Improved San He (5)
 Maka Wara (4)
 San He (3)
 Supreme Block (4)

-APRESAMENTO

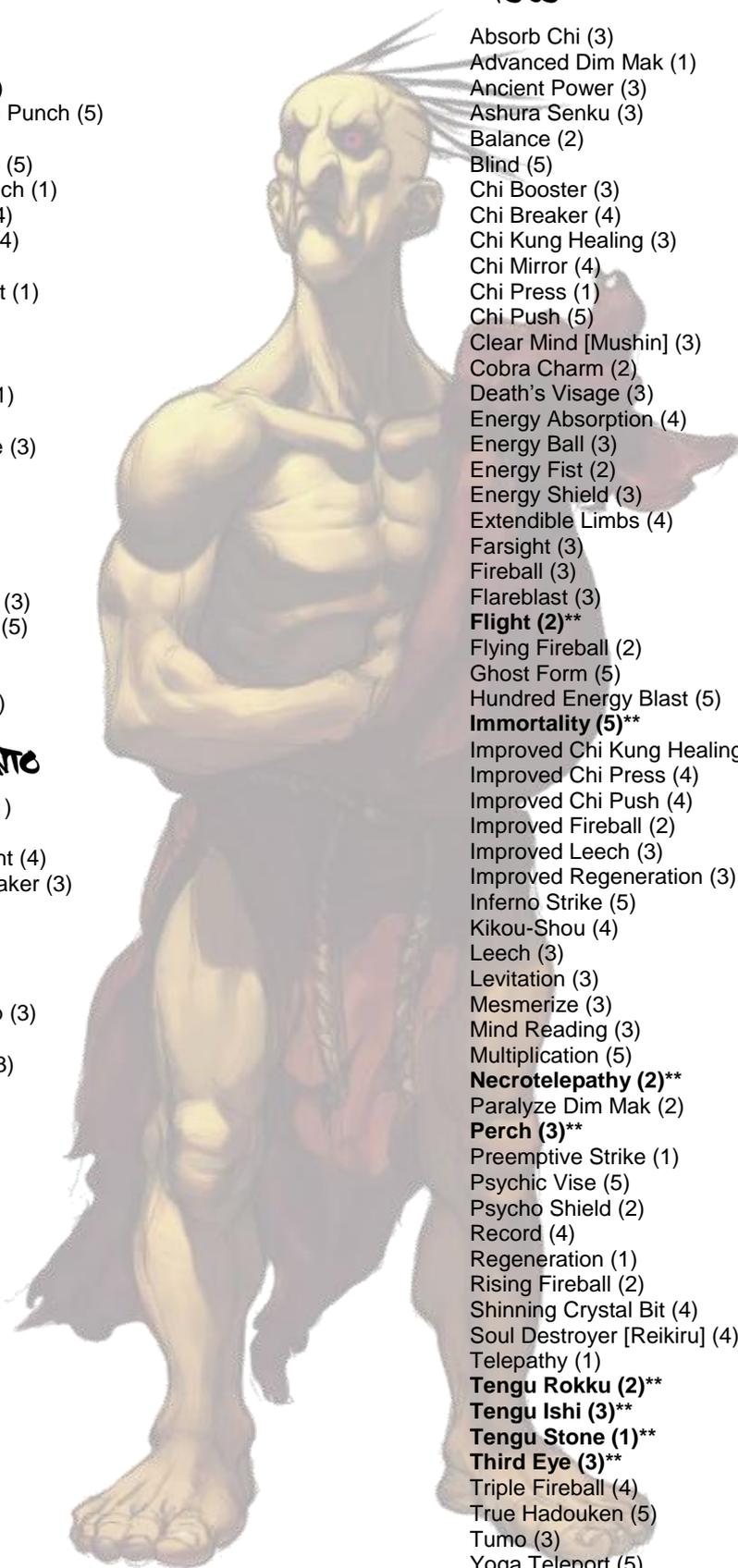
Back Rol Throw (1)
 Brain Cracker (1)
 Herculean Strenght (4)
 Monkey Grab Breaker (3)
 Neck Choke (1)

-ESPORTES

Flying Heel Stomp (3)
 Light Feet (3)
 Poli Heel Stomp (3)

-TECC

Absorb Chi (3)
 Advanced Dim Mak (1)
 Ancient Power (3)
 Ashura Senku (3)
 Balance (2)
 Blind (5)
 Chi Booster (3)
 Chi Breaker (4)
 Chi Kung Healing (3)
 Chi Mirror (4)
 Chi Press (1)
 Chi Push (5)
 Clear Mind [Mushin] (3)
 Cobra Charm (2)
 Death's Visage (3)
 Energy Absorption (4)
 Energy Ball (3)
 Energy Fist (2)
 Energy Shield (3)
 Extendible Limbs (4)
 Farsight (3)
 Fireball (3)
 Flareblast (3)
Flight (2)**
 Flying Fireball (2)
 Ghost Form (5)
 Hundred Energy Blast (5)
Immortality (5)**
 Improved Chi Kung Healing (3)
 Improved Chi Press (4)
 Improved Chi Push (4)
 Improved Fireball (2)
 Improved Leech (3)
 Improved Regeneration (3)
 Inferno Strike (5)
 Kikou-Shou (4)
 Leech (3)
 Levitation (3)
 Mesmerize (3)
 Mind Reading (3)
 Multiplication (5)
Necrotelepathy (2)**
 Paralyze Dim Mak (2)
Perch (3)**
 Preemptive Strike (1)
 Psychic Vise (5)
 Psycho Shield (2)
 Record (4)
 Regeneration (1)
 Rising Fireball (2)
 Shinning Crystal Bit (4)
 Soul Destroyer [Reikiru] (4)
 Telepathy (1)
Tengu Rokku (2)**
Tengu Ishi (3)**
Tengu Stone (1)**
Third Eye (3)**
 Triple Fireball (4)
 True Hadouken (5)
 Tumo (3)
 Yoga Teleport (5)
 Zen no Mind (2)
 Zero Technique (4)



SERKET

O estilo dos escorpiões do deserto é uma arte marcial rara e desconhecida, com suas origens no Egito. O nome Serket vem de uma deusa Egípcia, conhecida como a deusa escorpião. O seu nome é uma abreviação da expressão *Serket-Hetyt* que significa "Aquele que faz respirar a garganta", já que a picada do escorpião produz asfixia.

No Egito antigo os sacerdotes de Serket (ou Selkis) eram verdadeiros médicos e magos ou curandeiros, dedicados principalmente à cura de picadas de animais venenosos. Suas habilidades de encantadores de escorpiões e de serpentes eram também muito requisitadas. Esses homens eram chamados de *Kherep Selket*, literalmente, *aquele que tem poder sobre a deusa escorpião*. Dizem que estes primeiros sacerdotes eram muito sábios e conheciam segredos valiosos e podiam prevêr o futuro através da astrologia e matemática. Assim, após observar tais criaturas desenvolveram um estilo de combate usando sua postura e copiando seus golpes. No entanto, não é possível confirmar se esses relatos não passam de boatos ou são reais.

Em meio a essa origem obscura e secreta, o estilo é praticado em um clã seletivo de uma espécie de "honrados assassinos". O clã é composto por profetas, adivinhos, astrólogos, curandeiros e "assassinos". Eles usam o estilo de luta para proteger o mundo de ameaças maiores. Esses guerreiros são treinados desde muito jovens, na arte do combate corporal e desenvolvimento espiritual, armas brancas (principalmente o combate com duas adagas), história, medicina e muito mais.

Serket raramente é visto, seus mestres e estudantes praticam a sua arte atrás de portas fechadas, separando-o do secular e do mundano. Quando usado como uma arte de combate em público, é transformado em algo mais claro e utilitário, com o mínimo de técnicas usadas.

Os oponentes que enfrentaram um praticante de Serket descreveram o estilo como assustador e poderoso. A maioria das técnicas do Serket visa o combate de curto alcance; os socos são executados sempre de mãos abertas em forma de garras, com a palma da mão ou para pressionar pontos e lugares sensíveis. Os chutes muitas das vezes são executados com a ponta dos pés e visando também pontos específicos. Serket é também um estilo de muitas posturas, mas a principal é a postura do escorpião, que exige muita flexibilidade e agilidade.

Escolas: Não existem escolas formais de Serket. Este conhecimento é passado apenas entre clãs específicos no Egito, os alunos devem descender destes clãs para poder aprender o estilo. É realmente raro que algum mestre de Serket adote um estrangeiro em seu templo e ensine seu estilo, mas isso não é impossível. Entretanto, o único lugar em que o estilo pode ser achado é no Egito e em algumas partes do Oriente Médio.

Membros: Em sua totalidade os praticantes de Serket são Egípcios ou do Oriente Médio. Eles devem descender de clãs específicos para poder aprender o estilo, porém, nascer dentro de um clã não significa que aprenderá o estilo. Aprender Serket é muito difícil e independentemente de sexo, os estudantes devem possuir grande força de vontade e disciplina, e acima de tudo honra. Os praticantes de Serket aprendem antes de tudo a arte de curar para que em seguida possam ferir.

Conceitos: guerreiro, astrólogo, historiador, "honrado assassino", guardião

Chi inicial: 4

Força de vontade inicial: 3

Mote: "Para que se possa ferir, deve-se primeiro saber curar."

- SOCO

Atemi Nerve Strike (4)
Blood Flow Atemi (3)
Dim Mak (4)
Double- Hit Punch (1)
Fingertip Attack (2)
Heart Punch (2)
Pain Atemi (3)
Panther (3)
Paralyze Atemi (3)
Perfect Dim Mak (4)
Seal Dim Mak (5)

- CHUTE

Backflip Kick (3)
Crossed Chop (1)
Double Crossed Chop (4)
Double- Hit Kick (1)
Flower Kiss (3)
Foot Sweep (1)
Handstand Kick (1)
Hyper Sweep (2)
Lethal Kick (4)

Lightning Leg (5)
Reverse Frontal Kick (1)
Rhino Horn (4)
Scorpion Kick (2)
Scorpion Sting (5)
Side Scorpion Kick (2)
Slide Kick (2)
Upper Kick (1)

- BLOQUEIO

- APRESAMENTO

Acrobatic Leg Grab (4)
Arm Breaker (4)
Disengage (2)
Dislocate Leg (3)
Dislocate Limb (3)
Kubi Ori (5)
Leg Breaker (4)
Snake Throw (1)

- ESPORTES

Drunken Monkey Roll (1)
Esquives (2)
Flamingo Stance (2)
Ground Fighting (2)
Scorpion Stance (1)

- TOCO

Advanced Dim Mak (1)
Balance (3)
Chi Kung Healing (2)
Chi Push (5)
Cobra Charm (2)
Improved Chi Kung Healing (3)
Improved Chi Push (4)
Improved Regeneration (3)
Leech (3)
Mind Reading (3)
Paralyze Dim Mak (2)
Regeneration (1)
Telepathy (2)
Toughskin (3)

SHIRANUI-RYU NINJITSU

O estilo Shiranui-Ryu tem seu início no período final do período Bakumatsu (literalmente fim do Shogunato). Neste turbulento período o Japão se dividiu ao meio. De um lado, os que apoiavam o Shogunato evocavam suaglória militar para expulsar os "bárbaros do Ocidente". Do outro, os monarquistas ("IshinShishi") queriam a abertura dos portos. E seria esta a facção que, em 1868, ergueria uma nova Era - A restauração Meiji (Meiji Ishin). Foi nesse turbilhão que Gensai Kawakami monarquista que virou uma lenda como Retalhador (Hitokiri, assassino), ele foi um dos quatro maiores Hitokiri do Bakumatsu (Os 4 maiores foram Gensai Kawakami, Feudo de Higo, estilo Shiranui; Izou Okada, Feudo de Toza, estilo Kyoushin Meichi; Shinpee Tanaka, Feudo de Satsuma, estilo Jigen e Hanjiro Nakamura, Feudo de Satsuma, estilo Jigen).

Gensai Kawakami era baixo, magro e tão gentil que podia ser confundido com uma mulher, mais na realidade era um homem extremamente frio considerado o mais temível dentre os quatro. Ele era mestre de um estilo único de Kenjutsu chamado "Shiranui Ryu" (literalmente, "estilo Shiranui", ou "estilo do fogo fátuo").

Os discípulos de Kawakami, ao fim da Era Meiji, se retraíram se fecharam em um clã seletivo, que ensinava o estilo de Kenjutsu, incorporando técnicas assassinas. Com o passar do tempo, devido à necessidade, novos assassinos foram necessários e, aos poucos, praticantes de Ninjitsu foram se incorporando ao clã, relegando o treinamento com a espada (já que seu porte agora era ilegal) ao segundo plano. Após longos anos de aprimoramento e transformações, um mestre em Ninjitsu dominou e converteu muitas das técnicas apenas aplicadas à espada, modificando para sempre o estilo Shiranui. Seu nome era Hanzo. Ele adotou o sobrenome Shiranui para incorporar o estilo em sua vida. Em um dado momento, por motivos desconhecidos o clã lentamente se dissolveu. Embora o estilo sobreviva, é muito difícil que dois praticantes do estilo atualmente se conheçam. Atualmente, é de conhecimento público que o único praticante do Shiranui-Ryu é Mai Shiranui, neta de Hanzo e legítima herdeira do estilo.

O estilo Shiranui-Ryu de Ninjitsu é uma arte marcial altamente aérea e acrobática, mas que também possui grande afinidade com o fogo. Mesmo aqueles que não apresentam poderes elementais aprendem a focalizar seu Chi em manobras flamejantes. A família Shiranui teve muitos grandes e famosos ninjas em sua história. Seu estilo tem sido imitado e ensinado a outros, que o espalharam. O estilo lembra o ninjitsu normal, mas com mais movimentos majestosos e graciosos, de algum modo fazendo referência à dança japonesa tradicional. Os lutadores utilizam vários gestos enquanto lutam, como posições de mãos do ninjitsu tradicional (os chamados selos ou "ins").

Escolas: A única escola conhecida deste estilo fica no Japão, sendo ensinada pelo mestre Hanzo Shiranui que possui um seletivo clã ninja. Embora seja desconhecido, possa ser que clãs secretos possam ensinar o estilo com outro nome.

Membros: Mai Shiranui é a herdeira por direito desta arte, embora outros a pratiquem, tendo aprendido-a daqueles que a passaram adiante. Em relação aos ninjas do "clã" Shiranui, há poucos destes restando. Por não ser um clã ninja realmente organizado, ele consiste de ancestrais que ensinaram seus descendentes os caminhos e habilidades dos ninjas Shiranui. Na maioria dos casos, os ninjas Shiranui são indivíduos solitários que não sabem sobre outros ninjas Shiranui. Os Shiranui são conhecidos por seu controle do fogo.

Conceitos: ninja moderno, aprendiz, ninja herói

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Mote: "Você precisará de mais do que isso para derrotar um ninja Shiranui!"

ARMAS UTILIZADAS NO SHIRANUI-RYU NINJITSU

Além de suas excelentes técnicas de combate desarmado, frequentemente os ninjas shiranui usam armas no combate. Desde que estejam dentro das regras do torneio, um ninja shiranui não abre mão de lutar com armas leves, de rápido manuseio e de arremesso.

Ninjas Shiranui são treinados para utilizarem armas leves como leque laminado ou comum, adaga sai, kunai, shuriken etc. Armas robustas como clavas e marretas não são treinadas de maneira alguma por esses ninjas. Alguns poucos estudantes são especialistas no uso da espada, lembrando as origens do criador do estilo. O próprio Hanzo Shiranui domina o uso da espada. Hanzo possui também a espada ancestral Shiranui que é passada para os mestres de cada geração.



STREET FIGHTER - O JOGO DE RPG por JEFERSON VICENTINI

- SOCO

- Elbow Smash (1)
- Flying Elbow Drop (2)
- Shoryu-Dan (4)

- CHUTE

- Backflip Kick (2)
- Flaming Backhand Kick (4)
- Foot Sweep (1)
- Forward Back Flip Kick (1)
- Heel Stamp (1)
- Slide Kick (2)
- Stomping Backflip Kick (2)
- Soaring Kick (4)

- BLOQUEIO

- Disarm (2)
- Missile Reflection (1)
- Weapon Guard (1)

- APRESAMENTO

- Air Throw (2)
- Hair Throw (2)
- Hooligan Roll (2)
- Jonin Press (1)
- Leaping Throw (2)
- Paradise Hold (3)
- Shoulder Slam (2)
- Thigh Press (2)

- ESPORTES

- Arc Claw (4)
- Backflip (2)
- Beast Roll (3)
- Burning Dashing Elbow [Ultra Deadly Ninja Bees] (3)
- Dashing Elbow [Gen'ei Shiranui] (3)
- Diving Hawk (4)
- Femina Wind (1)
- Flying Body Spear [Flying Squirrel] (2)
- Kuhadan (4)
- Light Feet (3)
- Rolling Attack [Deadly Ninja Bees] (3)
- Tchou Reppa Dan (4)
- Thunder Strike (1)
- Vertical Rolling Attack (2)
- Wall Spring (1)

- FOCO

- Balance (2)
- Burning Hands (3)
- Dance of the Phoenix [Hou'ou no Mai] (3)
- Fireball (3)
- Flareblast (3)
- Improved Fireball (4)
- Invisibility (5)
- Kagero no Mai (4)
- Kawarimi no Jutsu (4)
- Multiplication (5)
- Preemptive Strike (1)
- Ryu En Bu [Dragon Flame Dance] (3)
- Sakki (3)
- Shadow Clone Technique [Improved Multiplication] (5)
- Shrouded Moon (2)
- Silence [Perfect Stealth] (3)
- Speed of Light (3)
- Speed of the Mongoose (3)
- Zen no Mind (3)

- ARMAS BRANCAS

- Berserker Barrage (4)
- Burning Weapon (3)
- Double-Hit Strike (1)
- Falcon Claw (3)
- Running Killing Strike (4)
- Strikes Rain (4)

- APREENSSO

- Airborne Raining Penknives (1)
- Double Toss (1)
- Kunai Dagger (3)
- Meteor Shower [Mizudori no Mai] (4)
- Raining Penknives (4)
- Steel Hail (4)
- Triple Toss (2)

SILAT

Silat é uma arte marcial originária da Indonésia. Como o estilo chinês Kung Fu, é uma captura de tudo nos estilos, cobrindo um grande número de variantes. Alguns estilos são mais graciosos e correntes enquanto outros são diretos e duros. Algumas estimativas calculam isso há mais de 500 formas de Silat.

Silat freqüentemente tem manobras que se assemelham com as de outros estilos, das rasteiras do Judô para as combinações de defletir-e-socar do Wing Chun Kung Fu. Um estilista de Silat deve ser flexível e enfocado: ele aprende a usar o corpo inteiro golpeando como uma arma. Ele também aprende onde dirigir os ataques dele no corpo de um oponente, e como ler a linguagem do seu corpo para descobrir sua capacidade mental e física. Estilistas de Silat também aprendem a lutar em uma variedade de terrenos, de campos rochosos a pântanos. Silat é uma multidão de estilos em um: florido mas rápido, gentil mas letal.

A fase final do treino de Silat envolve muito treinamento espiritual e disciplina mental; foram percebidos muitos mestres de Silat como feiticeiros, com a habilidade inata deles curar ou danificar de longe, por telepatia e clarividência.

Silat foi razoavelmente conhecido durante algum tempo entre artistas marciais, mas como os estilistas de Silat começam a aparecer no circuito Street Fighter, a arte está ficando mais popular. Suas enganosas manobras, porém bonitas, projetadas para acalmar um oponente e abaixar sua guarda, ganharam muitas lutas.

Escolas: São encontradas agora no mundo inteiro escolas do estilo, mas as melhores e mais tradicionais são encontradas na Malásia e Indonésia. Eles exigem para os seus estudantes que estudem seis dias em uma semana, três horas um dia. Treinam por anos.

Membros: Qualquer um que é dedicado bastante para persistir no estudo de Silat é aceito. Embora os estilistas de Silat tendem a ser indonésios, pandekars não são restritivos na escolha dos estudantes, e foram aceitos muitos ocidentais também.

Conceitos: Filósofos, místicos, itinerantes, os aprendizes de feiticeiro

Chi Inicial: 4

Força de vontade Inicial: 3

Mote: "Venha meu amigo, vamos dançar um pouco..."

O KRIS

Kris são exclusivas para Silat, uma lâmina de punhal ondulada ou espada curta com um ângulo "cabo de pistola". A kris tem um importante significado cultural na Malásia como a katana, ou espada samurai, tem no Japão. A kris é tanto arma mágica como um talismã: cada kris é dito possuir um hantu (espírito). Existem muitas lendas sobre a kris, incluindo a alegação de que ele irá soar um guizo na sua bainha para avisar o proprietário de perigo iminente. No entanto, muitos acreditam que os segredos da kris foram perdidos com o passar do tempo.

Tradicionalmente, todos do sexo masculino na Malásia, foram apresentados um kris por seu pai quando chegam a puberdade. Outras variações da arma podem ser feitas com uma mistura de níquel e meteorito de ferro, agora esgotado.

- SOCO

Dim Mak (4)
Dragon Punch (5)
Hundred Hand Slap (5)
Monkey Grab Punch (1)

- CHUTE

Double-Hit Kick (1)
Dragon Kick (5)
Lightning Leg (4)
Stepping Front Kick (3)

- BLOQUEIO

Aggressive Block (3)
Deflecting Grab Kick (1)
Deflecting Punch (1)
Energy Reflection (3)
Improved Aggressive Block (3)
Maka Wara (3)
San He (3)

- APRESAMENTO

Arm Breaker (4)
Dislocate Leg (3)
Dislocate Limb (3)
Grappling Defense (4)

Hair Throw (2)
Improved Pin (3)
Iron Claw (4)
Leg Breaker (4)
Pin (3)
Snake Throw (2)
Triple Threat (4)
Vital Crush (3)

- ESPORTES

Drunken Monkey Roll (2)

- TOCO

Advanced Dim Mak (1)
Ashura Senku (4)
Balance (3)
Chi Kung Healing (3)
Chi Mirror (4)
Chi Push (5)
Criminal Upper (4)
Dance of Phoenix (4)
Diving Chi Blow (3)
Energy Absorption (4)
Energy Ball (4)
Energy Fist (2)
Extendible Limbs (5)
Fireball (4)
Flying Energy Fist (2)

Flying Fireball (3)
Ground Fireball (4)
Hundred Energy Blast (5)
Improved Energy Fist (3)
Improved Fireball (5)
Improved Ground Fireball (5)
Improved Regeneration (4)
Kikou-Shou (4)
Levitation (4)
Mind Reading (3)
Paralyze Dim Mak (2)
Psycho Dragon Punch (3)
Psychokinetic Channeling (4)
Regeneration (2)
Rising Fireball (3)
Shinning Crystal Bit (5)
Short Fireball (3)
Sonic Boom (3)
Soul Spiral (4)
Speed of Light (4)
Stunning Shout (2)
Yoga Flame (3)
Yoga Gale (2)
Zen No Mind (3)

- ARMAS BRANCAS

Blade Runner (4)
Slice Upper (5)

STROHEIM

Stroheim é o estilo dos Condes de Stroheim, da Alemanha. Rudolf Krauser, pai de Geese Howard e de Wolfgang Krauser foi o último mestre desse estilo. Quando seu filho Wolfgang Krauser completou 16 anos, ele o desafiou e o matou.

O estilo é uma síntese, baseada em duas artes marciais chamadas Kampringen (de origem alemã) e Pankration (de origem grega). Tendo como a principal base o Kampringen e o Pankration, o estilo emprega socos, imobilizações e arremessos poderosos, assim como variadas chaves e técnicas de apresamento. Como se trata de uma arte marcial da época da Idade Média, as técnicas de luta eram pensadas para serem usadas no campo de batalha, e contra oponentes armadurados. Muitas técnicas visavam pontos fracos e juntas das armaduras. Wolfgang Krauser mudou o estilo, o melhorando ainda mais, adicionando ao seu arsenal poderes ocultos como Senpuken e Haoh Shokoken (chamado por ele de Kaiser Wave).

É conhecido que seu único mestre na atualidade é Wolfgang Krauser, e como ele não tem filhos, o estilo, se nada for feito, mesmo ele não sendo o único praticante, morrerá provavelmente. Isso se deve porque atualmente a linhagem nobre está ficando cada vez menor.

Escolas: Sendo um estilo bastante fechado, Stroheim possui “escolas” apenas na Alemanha, sendo ensinado dentro das nobres famílias alemãs. Apenas descendentes de nobres alemães podem aprender o estilo.

Membros: O estilo só é passado para membros de famílias nobres da Alemanha, mesmo assim o praticante deverá demonstrar enorme força de vontade e resistência para aprender esse estilo por completo, que possui ensinamentos brutais.

Conceitos: baronetes, *Sir*, descendente de nobres, valentão estudioso.

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Mote: “Sob a minha força absoluta, todos meus inimigos jazem em seus túmulos.”

- SOCO

Buffalo Punch (1)
Ducking Fierce (1)
Elbow Smash (1)
Hundred Hand Slap (4)
Punch Down (4)
Punch Down Throw (2)
Rising Hammer Fist (2)

- CHUTE

Ax Kick (3)
Double Dread Kick (4)
Double Hit Kick (1)
Double Kick (3)
Foot Sweep (1)
Leg Tomahawk (4)
Stepping Front Kick (3)
Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

Counter Attack (2)
Energy Reflection (3)
Reversal Throw (4)
San He (4)

- APRESAMENTO

Air Throw (2)
Arm Breaker (3)
Arm Lock (3)
Atomic Drop (2)
Back Breaker (2)

Bear Hug (1)
Cloud Toss (2)
Dislocate Leg (2)
Dislocate Limb (2)
Face Slam (2)
Grappling Defense (3)
Iron Claw (5)
Knee Basher (2)
Neck Choke (1)
Pile Driver (3)
Ground and Pound (3)
Improved Pin (3)
Jumping Neck Throw (3)
Leg Breaker (3)
Leg Lock (4)
Pin (2)
Power Bomb (5)
Spine Breaker (4)
Spiral DDT (3)
Stomach Pump (4)
Storm Hammer (5)
Suplex (1)

- ESPORTES

Air Smash (1)

- TOCO

Fireball (3)
Ground Fireball (3)
Improved Fireball (3)
Improved Ground Fireball (4)
Senpuken (5)
Ultra Improved Fireball [Kaiser Wave] (4)



SUMO

A luta Sumô tem feito parte da cultura japonesa desde que passou a existir um Japão. Os *Sumotori* (lutadores de sumo) têm sido reverenciados como grandes guerreiros e sua força é lendária. As pessoas tratam os lutadores de sumo como reis, e o *yokozuna* (campeão) como um deus.

Sumô é uma parte da história que os japoneses tratam com o máximo respeito. Os lutadores de sumo combinam enorme tamanho com força e disciplina. Eles são treinados para respeitar a si mesmos, seus oponentes e seu esporte. Demonstram grande autocontrole quando entram em uma luta e começam cumprimentando seus oponentes baixando a cabeça. Esta atitude ritualística às vezes perturba outros lutadores, mas é tudo parte da secular tradição do sumo. Cada lutador de sumo sente que não representa apenas seu esporte, mas também sua família. O estilo em si é bem simples, o lutador usa seu corpo para ferir o oponente. O estilo emprega certo número de socos, chutes e bloqueios, mas o princípio básico é derrubar o oponente.

Os lutadores de Sumô têm um número de salto em que agarram e derrubam o oponente, que os outros lutadores apelidaram de "A Morte que vem de Cima". As infelizes vítimas desse ataque podem verificar sua força.

Recentemente o Sumo passou por algumas mudanças. Os americanos tinham o melhor lutador de sumo, até que ele foi derrotado por E. Honda. O próprio campeão americano significava que o sumo estava ganhando notável reconhecimento por todo o mundo. Agora, lutadores de sumo entram rotineiramente nos torneios Street Fighter para provar sua força.

Escolas: a maioria das escolas está localizada no Japão. Estas são as melhores, mas não as únicas. Há três no Havaí, e uma delas produziu um campeão. O Sumo está organizado em um complexo sistema de postos. Os lutadores são classificados de duas maneiras: por peso e número de testes completados. O peso é para evitar que lutadores menores fiquem em desvantagem. Os testes combinam uma estrita disciplina mental com rigorosos desafios físicos. Estes desafios variam de carregar um enorme peso por uma longa distância a enfrentar vários lutadores de sumo de uma só vez. Isto testa tanto a força quanto a vontade do lutador.

Membros: o sumo é totalmente dominado por homens grandes. Quanto maior o lutador, maior o respeito que ele recebe, mas este nem sempre é o caso.

Conceitos: japonês tradicionalista, homem grande

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Mote : "Meu tamanho é minha maior arma. Você pode ser pequeno e ágil, mas isso não vai me impedir de esmagar você."

- SOCO

Ear Pop (2)
Electric Hundred Hand Slap (3)
Electric Sumo Slap (4)
Hammer Punch (3)
Giant Palm Bomber (3)
Head Butt (1)
Heart Punch (3)
Hundred Hand Slap (4)
Null Magic Slap (4)
Punches Rain (4)
Skullo Head (5)
Spinning Head Butt (4)

- CHUTE

Double-Hit Kick (1)
Earthquake (3)
Foot Sweep (1)
Horse Kick (2)
Spinning Foot Sweep (1)

- BLOQUEIO

Dragon Skin (3)
Improved San He (4)
Maka Wara (3)

Perfect San He (5)
San He (3)
Steel Head (3)

- APRESAMENTO

Bear Hug (1)
Cloud Tosser [Falling Sky] (3)
Explosive Head Butt Attack (4)
Face Slam (2)
Head Butt Grab Attack (2)
Head Butt Hold (2)
Knee Basher (2)
Rolling Grab (4)
Sleeper (4)

- ESPORTES

Air Bomb (4)
Air Smash (1)
Dashing Shoulder Crash (3)
Flying Head Butt (2)
Jumping Shoulder Butt (1)

- TOCO

Stunning Scream (2)
Stunning Shout (2)
Toughskin (2)

SYSTEMA

Durante toda a história deste país enorme, a Rússia teve que repelir invasores do norte, do sul, do leste, e do oeste. Todos os atacantes trouxeram seus estilos distintos do combate e de armamento. As batalhas ocorreram em terrenos diferentes, durante invernos congelantes e no calor insuportável do verão igualmente, com os russos freqüentemente em menor número do que as forças inimigas. Em consequência destes fatores, os guerreiros russos adquiriram um estilo que combinasse o espírito forte com as táticas extremamente inovativas e versáteis que eram ao mesmo tempo práticas, mortais, e eficazes de encontro a qualquer tipo de inimigo sob todas as circunstâncias. O estilo era natural e livre ao não ter nenhuma regra estrita, estrutura rígida ou limitação (à exceção da moral). Todas as táticas foram baseadas em reações instintivas, forças individuais e características, projetadas especificamente para a aprendizagem rápida.

Quando os comunistas tomaram o poder em 1917, suprimiram todas as tradições nacionais. Aqueles que praticavam o Systema foram punidos severamente. Entretanto, as autoridades perceberam rapidamente a viabilidade e o potencial da arte marcial russa e reservaram-na assim para as unidades de elite do *Spetsnaz*.

Com o colapso do sistema soviético, o estilo passou a ser ensinado mais amplamente na Rússia, e está começando a ser difundido em mais locais ao redor do mundo.

Não há campeonatos nem divisão por faixas; a única distinção que se faz é para os instrutores certificados. Quanto ao aspecto técnico, o Systema procura abranger todas as possibilidades de combate: em pé, no solo ou sentado, contra um ou mais oponentes. Desde golpes contundentes (com socos, chutes, cotoveladas, joelhadas, cabeçadas, golpes com os ombros e o quadril) e chaves articulares, alavancas, imobilizações e projeções, até as técnicas mais suaves, são recursos que precisam ser aplicados em conjunto com a movimentação, sem o que qualquer técnica perde eficiência.

Escolas: As melhores escolas de Systema ainda estão na Rússia, mas existem novas escolas surgindo ao redor do mundo. Pela sua simplicidade e eficácia, o estilo ainda é a arte marcial de muitas forças militares russas, incluindo o *Spetsnaz*.

Membros: o estilo foi adotado pelas forças armadas russas e pela polícia como a sua arte marcial de escolha. É utilizado também por diversas polícias de intervenção ao redor do mundo. Muitos russos ou mesmo agentes disfarçados que praticam o Systema estão entrando no circuito street fighter.

Conceitos: policial, militar, guarda municipal, agente russo

Chi Inicial: 1

Força de vontade Inicial: 6

Mote: "Conhece a ti mesmo."

- SOCO

Double Punch (2)
Ear Pop (2)
Head Butt (1)
Hundred Hand Slap (4)
Knife Hand Strike (3)
Spinning Back Fist (1)

- CHUTE

Flying Knee Thrust (1)
Foot Sweep (1)
La Coup de Pied Bas (2)
Hyper Sweep (2)
Power Knee (2)
Spinning Foot Sweep (1)
Tendon Smash (4)
Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

Aggressive Block (2)
Counter Attack (1)
Counterpressure (4)
Deflecting Grab (2)
Deflecting Kick (1)
Deflecting Punch (1)
Disarm (2)
Improved Aggressive Block (3)
Improved Deflecting Punch (4)
Maka Wara (3)
Reversal Aerial Throw (2)
Reversal Ducking Throw (2)
Reversal Throw (3)
Steel Head (1)

Weapon Block (3)
Weapon Guard (1)
Wooden Dummy (2)

- APRESAMENTO

Arm Breaker (3)
Back Roll Throw (1)
Brain Cracker (1)
Cloud Tosser (2)
Disengage (2)
Dislocate Leg (3)
Dislocate Limb (3)
Eye Rake (1)
Grappling Defense (3)
Improved Pin (2)
Iron Claw (4)
Leg Breaker (3)
Lion Killer (4)
Neck Crush (3)
Pin (2)
Sleeper (3)

- ESPORTES

Air Smash (1)
Breakfall (1)
Displacement (2)
Esquives (2)
Hozanto (3)

- TOCO

Bone Strike (4)
Toughskin (2)

TAEKWONDO

Taekwondo se considera uma das mais antigas Artes Marciais. Existem evidências de sua existência por milhares de anos. Muros antigos nas paredes da Coreia mostram homens em posições típicas de artes marciais. Debaxo de tumbas reais na área Histórica de Korguya (começo de 37 a. C.) são suficientemente numerosos para indicar que o Taekwondo era um esporte nacional. Debaxo dos templos da dinastia Silla (começo de 57 a. C.) exibem homens com grande desenvolvimento muscular demonstrando técnicas de artes marciais. Em 1706, Yongjo, o rei número 21 da dinastia Yi, ordenou a publicação de um livro ilustrado de combate corpo a corpo. O livro continha uma substancial sessão de técnicas de Taekwondo. A partir dessas evidências, não existem dúvidas de que o Taekwondo era muito diferente do Kung Fu chinês e do Karatê japonês.

Entre 1910 e 1945 a Coreia caiu em um duro e amargo domínio japonês. Durante este período, os japoneses trataram de erradicar qualquer rastro de cultura coreana como forma de adquirir maior controle sobre o povo coreano. Os nomes coreanos foram proibidos. Cada família coreana adotou um nome japonês. A língua coreana (Hangul) foi proibida em sua forma falada ou escrita. Obviamente, a prática da Arte Marcial Coreana não foi tolerada.

Ao final da guerra, o povo coreano se empenhou em reparar os danos sofridos em sua economia, nação e em sua existência cultural. A arte marcial tradicional começou a ser praticada novamente, mas pela forte influência japonesa, por meio século, as técnicas foram alteradas pela influência do Karatê, e toda via, não existia um nome oficial reconhecida para a Arte Marcial Coreana.

Em 1955, um comitê foi eleito para buscar um nome e unir a arte marcial. O termo "Taekwondo", que significa o método de usar as mãos e os pés, foi sugerido e oficialmente aceito.

Na década seguinte, uma série de novas fórmulas foram criadas, usando técnicas que então foram de uso comum. Sua criação foi um importante passo no restabelecimento da antiga Arte Marcial Coreana.

Escolas: Muitas escolas de Taekwondo não ensinam todo o potencial da arte. Para se aprender isso, um aluno deve viajar até a Coreia do Sul. Lá, ele terá a chance de aprender todo o arsenal do Taekwondo. Um aluno é considerado completamente treinado quando domina perfeitamente o Flying Thrust Kick.

Membros: qualquer um pode ser adepto do Taekwondo, mas a maioria esmagadora é sul coreana. No entanto, muito lutadores excepcionais surgiram de outras partes do mundo.

Conceitos: lutador profissional, estudante, nativo coreano

Chi inicial: 3

Força de Vontade inicial: 4

Mote: "Minhas pernas são as minhas melhores armas. Caso você espere me derrotar, terá que pará-las primeiro."

Requerimentos do Taekwondo: Um praticante de Taekwondo precisa começar com Chute ●● e Bloqueio ●●, representando o treinamento da arte. Começam com a manobra Kick Defense gratuitamente.

- SOCO

Heart Punch (3)

- CHUTE

Air Hurricane Kick (1)
Air Slice Kicks (3)
Arrow Kick (5)
Ax Kick (2)
Backflip Kick (2)
Crack Shoot (4)
Dankuukyaku [Gale Kick] (4)
Dive Kick (3)
Double Air Kick [Shredder] (3)
Double Ax Kick (2)
Double Crossed Chop (5)
Double Dread Kick (3)
Double- Hit Jump Kick (1)
Double-Hit Kick (1)
Earthquake (3)
Electric Flash Kick (2)
Eletric Earthquake (2)
Flash Kick (4)
Flying Thrust Kick (3)
Foot Sweep (1)
Forward Backflip Kick (1)
Forward Flip Knee (2)
Great Wall Of China (5)
Handstand Kick (1)
Heel Stamp (1)
Horse Kick (2)

Hurricane Kick (4)
Improved Double- Hit Kick (2)
Jaguar Kick (4)
Kicks Rain (3)
Lethal Kick (4)
Lightning Leg (3)
Moonsault Slash (2)
Messiah Kick (3)
Multi-Hit Jump Kick (3)
Overhead Heel (3)
Power Kick (3)
Projecting Kick (3)
Rekuukyaku (3)
Reverse Frontal Kick (1)
Reverse Thrust Kick (4)
Sanren Geki (4)
Scissor Kick (3)
Silhouette Kick (4)
Silver Revolution (3)
Sonic Scythe (2)
Spinning Leap Kick (2)
Stepping Front Kick (3)
Straight Thrust Kick (4)
Tendon Smash (3)
Thunder Kick (2)
Tornado Kick (4)
Triple Air Kick (4)
Upper Kick (1)
Triple Flying Kick (3)
Violent Talon Kick (3)
Whirlwind Kick (4)
Windmill Kick (3)
Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

Counter Attack (2)
Deflecting Kick (1)
Deflecting Punch (1)
Improved Deflecting Kick (3)
Iron Dummy (3)
Kick Defense (grátis)

- APRESAMENTO

High Thigh Press (5)
Leg Lift Toss (2)
Leg Trap (4)
Thigh Press (2)

- ESPORTES

Cannon Drill (5)
Flamingo Stance (1)
Flying Heel Stomp (3)
Light Feet (4)
Multi Hit Kippup (4)
Wall Spring (1)

- TOCO

Chi Kung Healing (4)
Stunning Shout (2)

TAI CHI CHUAN

É uma arte marcial? É uma dança? É uma meditação? Tai Chi Chuan é tudo isto junto sendo nenhum deles exclusivamente.

Tai Chi Chuan, o "último punho supremo" é uma forma Taoísta do Kung Fu projetado para cultivar harmonia interna e o Chi do praticante. É estudado como uma série muito lenta e relaxada de passos e movimentos, praticada diariamente por muitos chineses desde a dinastia de Ming.

As origens de Tai Chi são misteriosas. Uma lenda diz que foi desenvolvido por um monge de Shaolin que viu uma serpente e um pássaro lutarem e admirou o fluxo de ação duro-suave constante deles. Outros tipos de lenda dizem que foi ensinado por um ser celestial.

O praticante de Tai Chi Chuan entende ciclos de movimento e ritmo e a harmonia que existem entre opostos – onde o oponente é forte (lançando um soco, por exemplo), o artista é "fraco", movendo-se para longe do golpe ou defletindo-o. Onde o oponente é fraco (uma abertura que os põe equilíbrio), o artista ganha força e usa um empurrão gentil para o tombar.

Tai Chi é uma suave e calma – quase submissa – arte, mas é muito efetiva.

Escolas: Há escolas em todo o mundo, mas elas são muito comuns na China e os Estados Unidos. As formas básicas estão extensamente disponíveis em vídeo, mas estes geralmente ensinam como uma forma de exercício no lugar de qualquer aplicação marcial.

Membros: Tai Chi Chuan pode ser estudado por qualquer um de qualquer idade – treinando em suas fases mais cedo está relaxando mais que os estudantes rigorosos, e muitos podem beneficiar a este nível. É estudado comumente há pouco como um 'meditador' móvel para alívio de tensão e exercícios tornando flexível.

Conceitos: imigrantes chineses, viajantes mundiais, estudantes de filosofia

Chi Inicial: 6

Força de vontade Inicial: 1

Mote: "Se a pessoa deseja ser contraída, a pessoa deve ser estirada primeiro. Para ficar fraca, a pessoa deve ser primeiro forte. Antes da pessoa poder dispensar, a pessoa tem que prosperar primeiro. O sábio conquista o que é duro, e o fraco supera o forte".

TAI CHI CHUAN E STREET FIGHTER

Alguém que verdadeiramente entende e abraça Tai Chi Chuan teria que ter uma razão extraordinária para ser um Street Fighter – os mestres taoístas não querem nenhuma glória, nem eles queriam vingança contra Shadaloo ou buscariam promover Tai Chi Chuan agressivamente como uma arte marcial superior. Porém, um estilista de Tai Chi poderia estar procurando algum artefato ou conhecimento, e usando o Street Fighter como um modo para pagar a viagem deles ou até mesmo como uma tentativa para refinar as formas do Tai Chi pelas experiências do mundo real e não em um lugar isolado.

Quaisquer que sejam os motivos do praticante desta fantástica arte, é inegável sua força dentro de uma arena. O Tai Chi, como arte marcial, é um sistema completo de treinamento. Isto significa que possui um conteúdo auto-suficiente, que inclui (mas não se limita a) um método para gerar força mecânica, treinamentos específicos para aplicação, treinamentos com armas tradicionais, uma didática sistematizada, uma filosofia e uma teoria próprias. Desta forma o street fighter praticante de Tai Chi Chuan consegue enfrentar de igual para igual quaisquer lutadores de outros estilos, chineses ou não.

O Tai Chi Chuan está todo estruturado sobre o conceito de força interna, que significa usar a musculatura interna do corpo e torná-la forte. Se o treinamento for correto, seus músculos e tendões profundos, que são pouco atingidos com exercícios normais, serão exercitados e fortalecidos, você será adestrado a usá-los naturalmente para realizar os movimentos. Seu treinamento exige determinação e perseverança por ser "tranquilo" em demasia, ao contrário de muitas artes "full contact" existentes no circuito. É muito comum o praticante ficar ansioso para aprender as aplicações dos movimentos da forma, e frustrar-se com a demora em chegar neste ponto. Também é comum ver aplicações de movimentos sendo ensinadas sem nenhum proveito. Mas com certeza, aqueles que possuem as virtudes necessárias para aprender seus segredos, são recompensados.

Além do treinamento marcial de mãos vazias, o Tai Chi prepara seus adeptos ao combate armado. Sabre, lança, bastão longo, espada, entre outras armas, fazem parte do arsenal de conhecimentos do lutador. Este treinamento intensivo com armas brancas torna os lutadores desta arte alguns dos mais versáteis oponentes que alguém pode enfrentar em um torneio Street Fighter.



- SOCO

Atemi Nerve Strike (5)
 Blood Flow Atemi (4)
 Break Bone Punch (5)
 Dim Mak (4)
 Elbow Smash (1)
 Fingertip Attack (3)
 Monkey Grab Punch (1)
 Moon Slice (4)
 Null Magic Slap (4)
 One Inch Punch (3)
 Pain Atemi (4)
 Palm of Buddah (4)
 Perfect Dim Mak (4)
 Perfect Slap (5)
 Reaping Palm (4)
 Rekka Ken (4)
 Seal Dim Mak (5)
 Snake Punch (3)
 Spinning Back Fist (1)
 Spinning Knuckle (3)
 Spring Punch (4)
 Tameshiwari [Art Of Breaking] (5)

- CHUTE

Backflip Kick (3)
 Dive Kick (2)
 Foot Sweep (1)
 Heel Stamp (1)
 Lethal Kick (4)
 Slide Kick (2)
 Spinning Foot Sweep (1)

- BLOQUEIO

Deflecting Grab Kick (1)
 Deflecting Punch (1)
 Energy Reflection (3)
 Improved Deflecting Punch (4)
 Interruptor (2)
 Maka Wara (3)
 Missile Reflection (1)
 Reversal Throw (4)
 San He (2)
 Supreme Block (4)
 Wooden Dummy (2)

- APRESAMENTO

Air Throw (2)
 Arm Breaker (4)
 Back Roll Throw (1)
 Brain Cracker (1)
 Disengage (3)
 Dislocate Leg (3)

Dislocate Limb (3)
 Grappling Defense (3)
 Improved Pin (3)
 Leg Breaker (4)
 Pin (2)
 Power Flip (2)
 Snake Throw (2)

- ESPORTES

Breakfall (1)
 Displacement (2)
 Druken Monkey Roll (2)
 Eight Trigrams Stance (3)
 Esquives (2)
 Flying Heel Stomp (3)
 Walking the Circle (3)
 Wall Spring (1)

- TOCO

Absorb Chi (3)
 Advanced Dim Mak (1)
 Ashura Senku (3)
 Balance (2)
 Celestial Hit (3)
 Chi Breaker (4)
 Chi Kung Healing (2)
 Chi Mirror (4)
 Chi Press (1)
 Chi Push (5)
 Clear Mind [Mushin] (3)
 Diving Chi Blow (3)
 Emperor Rohjin Slash (4)
 Energy Absorption (4)
 Energy Fist (2)
 Fireball (4)
 Flying Energy Fist (2)
 Ghost Form (5)
 Hundred Energy Blast (4)
 Improved Chi Kung Healing (3)
 Improved Chi Press (4)
 Improved Chi Push (4)
 Improved Energy Fist (3)
 Improved Fireball (4)
 Improved Leech (3)
 Improved Regeneration (3)
 Leech (3)
 Levitation (4)
 Paralyze Dim Mak (2)
 Psycho Shield (2)
 Regeneration (1)
 Shinning Crystal Bit (5)
 Soul Destroyer [Reikiru] (4)
 Stunning Shout (3)
 Telepathy (2)
 Toughskin (3)
 Zen No Mind (2)
 Zero Technique (4)

TÉCNICAS ACROBÁTICAS

O estilo Técnicas Acrobáticas tem sido visto por aí há tanto tempo quanto qualquer um consegue lembrar. Mesmo em tempos medievais havia Bobos da Corte e Bufões que faziam bons entretenimentos ao vivo com sua habilidade de ginástica.

Apenas recentemente, contudo, as pessoas têm começado a perceber que os ginastas podem usar técnicas que praticam em combate. Sua destreza e habilidade atlética, junto com seu condicionamento e treinamento físico, podem ser demais para alguns oponentes.

Escolas: Praticamente em qualquer lugar você pode aprender Técnicas Acrobáticas, mas as melhores escolas parecem estar na Romênia e em Bellarus.

Membros: Apenas as pessoas mais atléticas e destros tendem a se exceder em acrobacia, e quanto mais baixo você for, melhor. Existe um número igual de homens e mulheres praticando Técnicas Acrobáticas.

Conceitos: acrobata de circo, bufão, ginasta

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Mote: "Pare de me chamar de palhaço! Não faça piadas dos meus calções, ou eu vou te chutar na cabeça..."

- SOCO

- Alacier Wrist (3)
- Skullo Head (5)
- Spinning Head Butt (4)

- CHUTE

- Ax Kick (3)
- Backflip Kick (2)
- Cartwheel Kick (2)
- Double Air Kick [Shredder] (3)
- Forward Backflip Kick (2)
- Handstand Kick (1)
- Mallet Smash (2)
- Silver Revolution (3)
- Skullo Slider (3)
- Straight Thrust Kick (4)
- Whirlwind Kick (5)
- Windmill Kick (4)

- BLOQUEIO

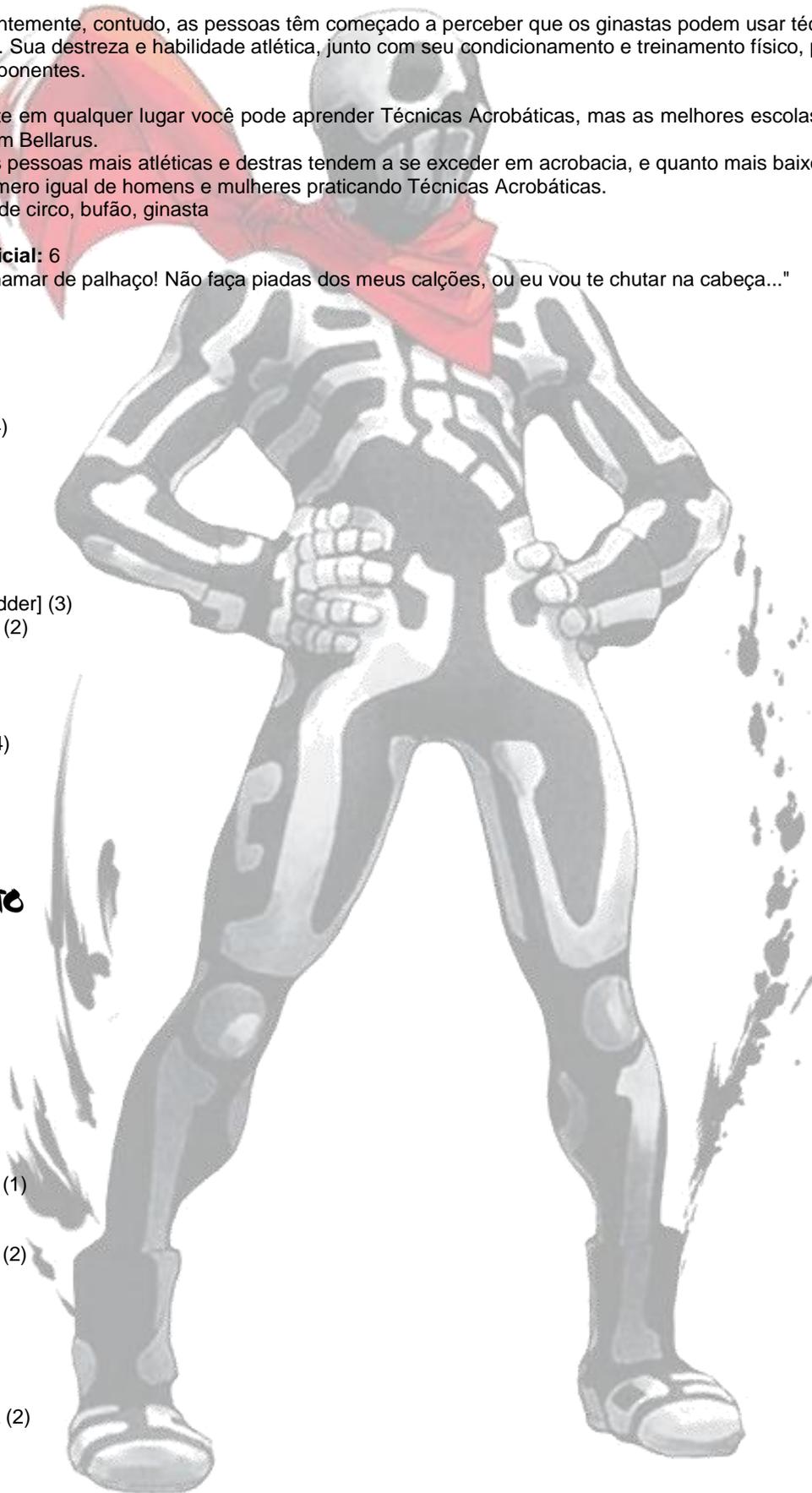
- APRESAMENTO

- Backflip Throw (3)
- Skullo Face Slam (4)
- Twisting Wind (1)

- ESPORTES

- Backflip (2)
- Beast Roll (3)
- Body Check (4)
- Breakfall (1)
- Drunken Monkey Roll (1)
- Femina Wind (1)
- Flying Body Spear (2)
- Improved Wall Spring (2)
- Light Feet (4)
- Multi Hit Kippup (4)
- Rolling Attack (3)
- Skullo Crasher (4)
- Skullo Dash (2)
- Tumbling Attack (3)
- Vertical Rolling Attack (2)
- Wall Spring (1)

- TOCO



T'EN - HSUEH

Em termos amplos, Tien-Hsueh é simplesmente o nome chinês da arte do toque em pontos vitais, usada em vários níveis por praticantes de artes marciais de todo o mundo. Contudo, a verdadeira arte do Tien-Hsueh requer mais do que o completo conhecimento da anatomia humana, e pode ser ainda mais mortífero. Dizem que mestres do estilo podem matar uma pessoa com apenas um toque.

Durante muitos anos, o estilo manteve-se exclusivamente na China, mas como culturas chinesas e japonesas estão intimamente ligadas, a arte migrou para o Japão, com o nome de Kyusho-Jitsu. Os primeiros mestres passaram muitos anos pesquisando anatomia humana em sua busca pela perfeição. Dizem que os estudos sobre anatomia e as experiências eram feitas com prisioneiros de guerra e criminosos. Vendo que o era um estilo muito poderoso, eles se fecharam cada vez mais, fazendo aos poucos o estilo desaparecer da memória das pessoas, e passando o conhecimento de forma secreta, a fim de refiná-lo e manter seguro os segredos da arte do toque dentro de clãs e famílias escolhidas.

Manuscritos encontrados no Japão dizem que que no século 15, alguns guerreiros samurais aprenderam a arte do Kyusho-Jitsu, como uma forma de combate desarmada.

A arte do toque possui muitas vantagens: os golpes não requerem poturas extravagantes, nenhum movimento altivo e são diretos e decisivos, potência mínima, pouco esforço e efeito máximo.

Escolas: Existem poucos mestres de Tien-Hsueh, e eles estão ligados em algum tipo de sociedade secreta. Um mestre deste estilo geralmente controla poderosas organizações, mas não tem mais do que poucos alunos.

Membros: Raramente há mais de uma dúzia de alunos deste estilo. Estudantes desta arte precisam ter nascido na família de um mestre para poder ser aceito, apesar de esse futuro aluno poder receber uma morte rápida como treinamento. Pode ser verdade que os mestres do Tien-Hsueh enterram seus erros. Se sobreviver ao treinamento, um aluno jamais ficará livre dos Mestres do Toque, e se ele desobedecer a um mestre, ou falhar em uma missão, ele será imediatamente morto.

Conceitos: assassino em treinamento, matador profissional, mestre perdido

Chi Inicial: 4

Força de Vontade Inicial: 3

Mote: "Eu só preciso te encostar o dedo para que tudo termine"

- SOCOS

Atemi Nerve Strike (3)
Blood Flow Atemi (2)
Boshi-ken [Thumb Drive] (2)
Chi Mei (4)
Dim Mak (3)
Fingertip Attack (1)
Imprisoning Atemi Strike (4)
Pain Atemi (2)
Paralyze Atemi (2)
Perfect Dim Mak (4)
Perfect Slap (5)
Seal Dim Mak (5)
Shikan-Ken [Ninja Knuckle Fist] (3)
Supreme Dim Mak (4)
True Dim Mak (4)
Zan-ei (5)

- CHUTE

Lethal Kick (4)
Tendon Smash (4)

- BLOQUEIO

Counterpressure (4)
Energy Reflection (3)
Maka Wara (4)

- APRESAMENTO

Eye Rake (1)

- ESPORTES

- TOCOS

Advanced Dim Mak (1)
Chi Breaker (5)
Chi Kung Healing (2)
Chi Push (5)
Emperor Rohjin Slash (4)
Fireball (4)
Improved Chi Kung Healing (3)
Improved Chi Push (4)
Improved Fireball (4)
Improved Leech (4)
Leech (4)
Paralyze Dim Mak (2)
Preemptive Strike (2)
Shrouded Moon (3)
Soul Destroyer [Reikiru] (5)

TREK

O Trek é um estilo tão antigo que se confunde com a história da Humanidade. Dizem que ele foi criado por tribos africanas, a partir da observação do comportamento de certos animais, na disputa pelos territórios, lideranças e fêmeas. Os nativos adaptaram os movimentos e passaram a utilizá-lo como defesa pessoal, tanto contra animais quanto contra outros humanos.

Com a chegada do homem branco no continente africano, a força da pólvora não foi suficiente para acabar com essa arte marcial, que continuou sendo utilizada secretamente da mesma forma que a capoeira no Brasil. Somente no final dos anos 70, com todas as transformações ocorridas na África o estilo começou a sair da obscuridade, havendo uma curiosidade dos jovens dos anos 80 e 90. Porém, apesar de seu crescimento o Trek possui raízes firmes e por isso não existem escolas formais do estilo. Trek é ensinado por seculares tribos africanas, que não possuem a menor pretensão de montarem academias para se ganhar dinheiro.

O treinamento do Trek é extremamente difícil. Os jovens dispostos a aprender a arte são treinados nas grandes savanas africanas junto a leões, búfalos, elefantes, rinocerontes e outros animais extremamente perigosos. Lutas com animais, exercícios extenuantes, elevadas temperaturas e a seca que pode durar até dez meses nas savanas fazem os praticantes de Trek se tornarem verdadeiros guerreiros e sobreviventes a quase tudo.

O estilo é muito versátil e particular, embora tenha de longe uma leve semelhança com o Selvagem, o Trek possui uma certa filosofia e disciplina que o torna único em seu modo de lutar. Muitos saltos, socos e chutes extremamente velozes, tapas, mordidas, arranhões e cabeçadas são algumas das armas físicas deste estilo. No entanto, o Trek conta também com um lado espiritual herdado das religiões africanas e artes do foco são também desenvolvidas por seus praticantes.

Escolas: Encontrar um mestre de Trek é muito difícil, ser treinado por ele é mais difícil ainda. Poucos são os que conseguem esta proeza, até porque o Trek é ensinado apenas em tribos e seu conhecimento passado apenas para seus membros. Como o estilo é muito restrito, existem pouquíssimas escolas, e todas ficam longe da civilização nas grandes savanas da África.

Membros: Estudantes dessa arte costumam ser verdadeiros guerreiros. Homens e mulheres ágeis e fortes, mas que também possuem grande sabedoria e contato com o lado espiritual de seu estilo. Poucos estrangeiros conhecem essa arte, e menos ainda treinam.

Conceitos: nativo africano, membro de tribo, líder tribal

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Mote: "A minha força vem da natureza, se você quer ser forte encontre seu animal interior."

- SOCO

Alacier Wrist (2)
Buffalo Punch (1)
Ear Pop (2)
Head But (1)
Hundred Hand Slap (4)
Panther (3)
Skullo Head (5)
Slide Punch (1)
Spinnig Clothesline (4)
Turbo Spinnig Clothesline (4)

- CHUTE

Backflip Kick (2)
Crossed Chop (1)
Dive Kick (3)
Double- Hit Knee (1)
Double Kick (3)
Forward Backflip Kick (2)
Handstand Kick (1)
Mallet Smash (2)
Rhino Horn (4)
Rising Jaguar (4)
Sanren Geki (5)
Skullo Slider (3)
Slide Kick (2)
Spin Scythe (4)
Tiger Knee (5)

- BLOQUEIO

Maka Wara (4)
San He (3)

- APRESAMENTO

Back Breaker (2)
Bear Hug (1)
Brain Cracker (1)
Head Bite (1)
Head Butt Grab Attack (2)
Head Butt Hold (2)
Iron Claw (5)
Monkey Grab Breaker (3)
Neck Choke (2)
Pile Driver (3)
Siberian Bear Cusher (5)
Siberian Suplex (3)
Spinning Pile Driver (5)
Spiral DDT (3)
Stomach Pump (3)
Storm Hamer (5)
Suplex (1)

- ESPORTES

Backflip (3)
Beast Roll (3)
Diving Hawk (4)
Dunkey Monkey Roll (2)
Drunken Roll (3)
Ground Fighting (3)
Pounce (2)
Rolling Attack (3)
Skullo Crasher (4)
Thunderstrike (1)
Tumbling Attack (4)
Vertical Rolling Attack (2)
Wall Spring (1)

- FOCO

Awakening the Beast (5)
Balance (4)
Cobra Charm (2)
Extendible Limbs (4)
Improved Regeneration (4)
Mesmerize (4)
Musical Acompanhament (1)
Regeneration (2)
Stunning Scream (3)
Stunning Shout (3)
Thunder Clap (2)
Toughskin (3)

VOVINAM VIET VO DAO

Durante as últimas décadas, as artes marciais do Sudeste da Ásia chamaram a atenção do mundo. O Muay Thai da Tailândia, o Kali Filipino e o Silat Indonésio atraem novos estudantes a cada dia, assim como fazem outras artes marciais. Porém, pergunte aos artistas marciais pelos estilos do Vietnã e você perceberá que existe uma grande lacuna. Isto é uma grande injustiça à tradição marcial vietnamita que tem também uma longa história como qualquer outro estilo asiático, e é mantido vivo nos dias hoje através do Vovinam Viet Vo Dao.

Na história do Vietnã desde os reis Hung, e através de mais de 4000 anos, os antepassados vietnamitas tiveram naturalmente técnicas de combate sólidas para estabilizar e salvaguardar o país. Em 1930 um jovem patriótico de espírito avançado chegou à conclusão de que para vencer os franceses e reconquistar a independência era necessário cidadãos fortes e com coragem para apoiar os revolucionários em caminho ao êxito. Então ele decidiu iniciar um movimento marcial entre os jovens vietnamitas aproveitando o programa ginástico criado pelos colonialistas franceses, este jovem homem era o já falecido mestre Nguyễn Lộc. Herdando de sua família o tradicional Võ (arte marcial), ele não se sentiu satisfeito e viajou através do país para buscar e aprender a essência do Võ vietnamita, no final de 1938 depois de aprender todas as técnicas necessárias, ele às sistematizou e as renovou com espírito criativo, expondo os princípios fundamentais e os métodos de ensino, codificando-os e estabelecendo uma base para o Võ vietnamita, ele a nomeou Vovinam (abreviação de Võ Viet Nan: arte marcial vietnamita). Assim se oficializou em Hanói no mesmo ano a arte marcial Vovinam viet Võ Dao, Quase 20 anos antes de se fundar o Tae Kwon Do na Coreia.

Desde sua aparição o Vovinam foi muito apreciado pela população, mas dois anos depois notando que muitos jovens revolucionários haviam praticado cursos de Vovinam, o governo francês proibiu seu ensino obrigando seus estudantes a fugir e praticar sua arte em segredo. Passados todos os eventos que culminaram com a separação do Vietnã em dois estados o Vietnã do Norte e o Vietnã do Sul, o mestre Nguyễn Lộc fez de seu principal aluno Le Sang, oficialmente Grand Master of Vovinam, pouco antes de falecer em 1960. Algum tempo depois o mestre Le Sang decidiu por modificar o nome do estilo a fim de enfatizar mais o caminho da arte decidiu por: Viet Vo Dao (caminho da arte marcial vietnamita), mas como homenagem ao seu criador manteve-se também o nome original, no Vietnã ele é chamado das duas formas.

Escolas: Apesar de seu baixo perfil no mundo das artes marciais, o Vovinam é praticado atualmente em mais de 30 países, embora só tenha realmente uma presença forte em seu país nativo. Porém, isto está mudando gradualmente e com a popularidade dos estilos do Sudeste asiáticos que nós estamos vendo esses dias, pode não demorar muito para que o Vovinam ganhe popularidade e um grande número de adeptos.

Membros: O praticante de Vovinam ("Sinh de Vo") deve escolher uma diretriz de base, ela ditará o seu comportamento como artista marcial. O grande mestre Nguyễn Lộc utilizou o princípio "dureza e flexibilidade combinados" (Yin-Yang em chinês e Am Duong em vietnamita) para fundar a filosofia de base do Vovinam, o princípio de AM DUONG não é somente dureza e flexibilidade engloba também combinações variadas: às vezes mais dureza que flexibilidade, às vezes mais flexibilidade que dureza, dependendo das circunstâncias e situações, no combate se utiliza sempre o princípio AM DUONG. Além disso, o Vovinam viet Vo Dao é uma arte em constante evolução e seus praticantes são instruídos a assimilar técnicas de outros estilos ou modificar as técnicas existentes aumentando assim sua eficácia, o que acaba os tornando oponentes imprevisíveis e muito perigosos.

Conceitos: Lutadores versáteis, Vietnamitas patriotas

Chi inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Mote: "Ser forte, para ser útil."

VIET VO DAO E AS MANOBRAS E SPECIALS

Como no Jeet Kune Do o praticante de Vovinam pode aprender qualquer manobra de outros estilos pagando o custo maior mais 1 Ponto de Poder. A grande vantagem é que no momento da compra do golpe o jogador tem por opção remanejar um ponto da manobra entre velocidade ou dano como queira.

Exemplo: O jogador tem um personagem praticante do Vovinam, passado algum tempo de jogo ele se encanta pela manobra Sonic Boom, então depois de meses treinando finalmente ele pode comprá-la. A manobra tem os seguintes modificadores: Velocidade -3, Dano +4, Movimento nenhum, e custo 1 Chi. É aí que entra a vantagem do Vovinam: por enfatizar a flexibilidade, o lutador poderia aprender o golpe com maior velocidade e menos custo ou o contrário. Vamos supor que o jogador treinou um Sonic Boom mais rápido. Os modificadores seriam os seguintes: Velocidade -2 (ele remanejou um ponto de dano para ser um pouco mais rápido, Dano +3 (por ter colocado um ponto em velocidade o golpe ficou um pouco mais fraco), o contrário também poderia ser feito: Velocidade -4 (o golpe se tornou ainda mais lento), Dano +5 (porém se tornou mais poderoso) o movimento e o custo permanecem inalterados.

Em alguns casos esta vantagem não poderá ser aplicada, como em algumas manobras que não causam dano ou outras que ficam a cargo do narrador, lembrando que apenas 1 ponto pode ser remanejado.

WU SHU

As palavras Wu Shu significam "arte da guerra" em chinês. Porém, o Wu Shu na verdade começou como um modo mais pacífico de praticar o Kung Fu. Quando o governo comunista assumiu o controle da China, eles aboliram a prática generalizada do kung fu e a substituíram pelo Wu Shu, patrocinado pelo governo. O Wu Shu deveria ser uma arte mais acrobática e voltada para exhibições, que preservasse os aspectos culturais do kung fu, mas sem incluir muito estudo das técnicas de luta. O governo temia que a prática generalizada do kung fu pudesse criar lutadores treinados capazes de se opor ao governo.

Isso provocou dúvida sobre o Wu Shu ser um estilo válido de luta ou apenas um punhado de movimentos bonitos. Mas ninguém duvida que o estilo exige um esforço incrível de seus praticantes, requerendo uma força e flexibilidade nas pernas que não são necessárias em nenhum outro estilo. Recentemente, Chun Li e outros lutadores emergiram da China para mostrar que os belos e acrobáticos movimentos do Wu Shu são de fato manobras de combate eficazes.

Os estudantes de Wu Shu começam muito jovens, quando seus pais os matriculam nas academias para que comecem a treinar para as Olimpíadas Chinesas de Wu Shu. O treino continua por toda a vida da criança, enfatizando velocidade e extrema flexibilidade. Os estudantes de Wu Shu personificam graça e equilíbrio. São disciplinados e demonstram constante vontade de melhorar.

Wu Shu combina a habilidade acrobática natural do lutador com técnicas avançadas de luta. Isso coloca seus praticantes entre os combatentes mais rápidos. Seus golpes são velozes e diretos no alvo, mas belos de assistir, com uma graça estonteante.

Escolas: há escolas de Wu Shu em quase todos os países, mas as melhores ficam na China. Elas são normalmente encontradas em áreas com muitas escolas de ginástica ou acrobacia. Professores de Wu Shu são quase tão rígidos quanto instrutores militares. Eles esperam que os estudantes superem em muito o seu potencial. Estudantes que falham em dar o máximo de si são normalmente convidados a parar de vir às aulas.

Membros: o Wu Shu tem mais praticantes femininos do que masculinos, mas isso é devido ao grande número de mulheres na acrobacia. Homens também podem aprender o Wu Shu.

Conceitos: acrobata de circo, ginasta; dançarina, artista do Circo de Pequim

Chi Inicial: 3

Força de Vontade Inicial: 4

Mote: "Não sou apenas uma lutadora, também sou uma artista. É importante que meus ataques sejam perfeitos; um erro, e meu oponente terá vencido."



-SOCC

Justice Fist (4)
 Kobokushi (5)
 Moon Slice (5)
 Panther (3)
 Perfect Slap (4)
 Rekka Ken (5)
 Snake Punch (4)
 Snake Strike (4)
 Spinning Knuckle (3)
 Spring Punch (4)

-CHUTE

Air Hurricane Kick (1)
 Air Whirlwind Kick (2)
 Arrow Kick (4)
 Ax Kick (4)
 Backflip Kick (2)
 Bicycle Kick (5)
 Cartwheel Kick (2)
 Crack Shoot (4)
 Dankuukyaku [Gale Kick] (4)
 Dive Kick (3)
 Double Air Kick [Shredder] (3)
 Double Ax Kick (2)
 Double Crossed Chop (5)
 Double-Hit Jump Kick (1)
 Double-Hit Kick (1)
 Dragon Attack (4)
 Flower Kiss (3)
 Flying Kick (3)
 Flying Thrust Kick (4)
 Forward Backflip Kick (1)
 Forward Flip Knee (2)
 Great Wall of China (5)
 Handstand Kick (1)
 Hayagake [Dashing Kick] (3)
 Hundred Kicks (5)
 Hurricane Kick (5)
 Iaido Kick (3)
 Improved Double-Hit Kick (2)
 Jaguar Kick (4)
 Kicks Rain (3)
 Kippup Kicks (3)
 Kuuchukyaku (2)
 Kyoja (3)
 Leg Tomahawk (5)
 Lightning Leg (3)
 Mallet Smash (2)
 Messiah Kick (3)
 Multi-hit Jump Kick (3)
 Overhead Heel (4)
 Power Kick (4)
 Projecting Kick (3)
 Rekuukyaku (3)
 Reverse Frontal Kick (2)
 Reverse Thrust Kick (5)
 Rhino Horn (4)
 Rising Lightning Leg (3)
 Roundabout Kick (3)
 Ruffian Kick (4)
 Sanren Geki (5)
 Scissor Kick (4)
 Shadow Kick (3)
 Shinning Storm Leg (3)
 Shinkuu Katategoma (4)
 Shoot Kick (4)
 Silver Revolution (3)
 Soaring Dragon (5)
 Spinning Leap Kick (3)

Stepping Front Kick (4)
 Stomping Back Flip (2)
 Storm Leg (4)
 Straight Thrust Kick (4)
 Tornado Kick (3)
 Triple Air Kick (4)
 Triple Backflip Kick (3)
 Triple Flying Kick (4)
 Upper Kick (1)
 Whirlwind Kick (4)
 Windmill Kick (3)

-BLOQUEO

Counter Attack (2)
 Counter-Knee (1)
 Iron Dummy (3)
 Maka Wara (4)
 San He (3)
 Steel Head (4)
 Weapon Guard (2)
 Wolf Tackle (4)

-APRESAMIENTO

Acrobatic Leg Grab (3)
 Air Throw (2)
 Back Roll Throw (1)
 Backflip Throw (3)
 Improved Pin (3)
 Leg Trap (3)
 Pin (3)
 Skullo Face Slam (4)
 Twisting Wind (1)
 Vaulting Kick (4)

-ESPORTES

Backflip (2)
 Climb (3)
 Cannon Drill (5)
 Displacement (4)
 Drunken Monkey Roll (2)
 Femina Wind (1)
 Flying Body Spin (4)
 Flying Heel Stomp (3)
 Hozanto (3)
 Multi Hit Kippup (4)
 Poli Heel Stomp (2)
 Rolling Attack (3)
 Vertical Rolling Attack (2)
 Wall Spring (1)
 Web Spin (4)

-TOCC

Balance (2)
 Chi Kung Healing (4)
 Dance of Phoenix (4)
 Energy Fist (3)
 Fireball (4)
 Flying Energy Fist (3)
 Flying Fireball (2)
 Improved Chi Kung Healing (4)
 Improved Energy Fist (4)
 Improved Fireball (5)
 Kikou-Shou (4)
 Levitation (4)
 Preemptive Strike (2)
 Rising Fireball (3)
 Speed of Light (3)
 Supreme Chi Kung Healing (4)

YAGAMI STYLE ANCIENT MARTIAL ARTS

Em tempos antigos, o clã Yagami chamava-se Yasakani, e era aliado do clã Kusanagi. Séculos atrás, os dois clãs, com a ajuda do clã Yata, aprisionaram um ser chamado Orochi. O clã Yasakani foi encarregado de vigiar Orochi em sua prisão eterna.

Tempos depois, o clã Yasakani cansou-se de viver à sombra do clã Kusanagi, e se sentiu tentado a provar a força de Orochi. Libertaram-no e fizeram um pacto de sangue com ele. Após o pacto ser consumado, os descendentes do clã Yasakani ganharam grandes poderes, como controlar chamas púrpuras, porém foram eternamente amaldiçoados: todos os membros morreriam jovens e suas mães ao dar a luz. O clã Yasakani, desde então, passou a se chamar Yagami e teve como objetivo eliminar todos os descendentes do clã Kusanagi. Durante as várias guerras ao decorrer dos anos, vários membros de ambas as famílias foram mortos em batalha.

Esse é o estilo do clã Yagami. O estilo de luta Yagami baseia-se num estilo japonês de combate de mãos vazias ensinado apenas para os membros do clã. Todos os membros do clã Yagami possuem o poder de controlar chamas púrpuras, e possuem o sangue amaldiçoado de Orochi. Desde cedo, seus lutadores devem suportar um duro treinamento para aprender a conviver com a dor de usar as chamas, já que elas são letalmente venenosas para os seres humanos. Isso quer dizer então que os Yagami não são exceção! O corpo desses lutadores sofre quando eles usam suas chamas, mas para mostrar sua força, eles devem se esquecer da dor e sofrimento.

Escolas: como é um estilo extremamente restrito, o estilo de combate Yagami é ensinado apenas aos membros do seu clã. O clã Yagami fica no Japão em um local desconhecido. Cada vez mais a linhagem Yagami está desaparecendo, devido a maldição do Sangue de Orochi que faz com que todos os membros do clã morram jovens e suas mulheres durante o parto, por isso atualmente será muito difícil encontrar um mestre.

Membros: apenas membros nascidos no clã Yagami podem aprender o estilo. Esses lutadores são treinados desde cedo para não terem a mínima piedade. Eles são ensinados a matar, e também odiar o clã Kusanagi.

Conceitos: assassinos, vingativos, andarilhos

Chi Inicial: 4

Força de vontade Inicial: 3

Mote: "A brincadeira acabou ... Chore, grite ... E MORRA!!! ESSE É O SEU FIM!"

Requerimentos do Yagami Style Ancient Martial Arts: Um praticante deste estilo precisa começar com Elemental (Fogo) ● e Foco ●, representando o treinamento da arte. Eles começam com o antecedente Sangue de Orochi ● (por causa do pacto com Orochi). Veja o Cap. 4 – Antecedentes para mais informações sobre o Sangue de Orochi.

- SOCOS

Air Slice Punches (3)
Buffalo Punch (1)
Double- Hit Punch (1)
Dragon Punch (4)
Flaming Buffalo Punch (3)
Flaming Dragon Punch (4)
Head Butt (1)
Heart Punch (2)
Lung Punch (2)
Lunging Punch (2)
Moon Slice (4)
Violent Slice Punches (3)
Wicked Punch (3)

- CHUTE

Ax Kick (3)
Double Ax Kick (2)
Double- Hit Kick (1)
Foot Sweep (1)
Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

Aggressive Block (2)
Barrier Kick (3)

- APRESAMENTO

Ancient Style Attack (3)
Arm Breaker (4)
Leg Breaker (4)
Power Tackle (3)
Sean Tackle (1)

- ESPORTES

Dashing Shoulder Crash (2)
Hozanto (3)

- FOCO

Burning Hands (3)
Demolition Kick (3)
Double Reppu Ken [Double Ground Fireball] (5)
Fire Blast (4)
Fire Strike (2)
Fireball (3)
Flareblast (3)
Flying Fireball (3)
Ground Fireball (3)
Heatwave (2)
Improved Fireball (4)
Improved Ground Fireball (4)
Prison of Flames [Yattsu Sakazuki] (4)
Power Geyser (4)
Spontaneous Combustion (3)
Triple Fireball (4)

YAGLI GURES

Yagli Gures é uma das muitas formas de Luta-Livre existentes, e atualmente é o esporte nacional da Turquia. É mais conhecida como Oil Wrestling (Luta-Livre com Óleo) ou Grease Wrestling (Luta-Livre Engraxada) porque os wrestlers cobrem-se com óleo de oliva. Os praticantes desta arte são chamados Pehlivan (do Persa "heróis" ou "campeões") e vestem um tipo de calção de couro costurado à mão chamado Kisbet, normalmente usando couro de bufalo ou bezerro. Diferente da Luta-Livre Olímpica, no Oil Wrestling é permitido vencer através de golpes segurando o kisbet.

As pinturas mais antigas desta forma de luta-Livre são encontradas no templo Beni Hasan no Egito, datando de 2650 A.C. no Egito e também na Assíria. Wrestlers Turcos começaram a se cobrir de óleo por causa de uma lei islâmica a partir do século X, enquanto que antes disso a arte marcial era conhecida como Karakucak ("Abraço Negro" em Turco). Antigamente não existia limite de tempo para as lutas e existem relatos de lutas que demoraram um ou dois dias inteiros, até que um dos Pehlivan tenha conseguido mostrar sua superioridade. Para evitar isso, atualmente limita-se as lutas entre 30 e 40 minutos, e se não houver submissão dentro desse tempo, vence o lutador que obteve mais pontos.

O torneio anual de Kirkpınar, sediado em Edirne na Turquia, acontece desde 1362, e é a modalidade esportiva mais velha do mundo ainda em atividade. O Torneio dura três dias com mais de mil wrestlers participantes e o campeão torna-se o Baspehlivan (chefe wrestler).

Escolas: as escolas de Yagli Gures são chamadas de Tekke, e não são meros centros atléticos, mas também espirituais, similares às casas de Sumô do Japão. O respeito aos mais velhos é a principal marca dos alunos, que costumam beijar o dorso da mão do ancião em sinal de respeito. Atualmente esta tem se tornado uma modalidade popular fora da Turquia, como no Japão e na Holanda (incluindo uma Federação do esporte neste país).

Membros: primeiro e mais importante: aspirantes à pehlivan têm de gostar de estar cobertos de óleo. Ponto. Não é apenas uma vantagem competitiva, mas sim um ritual antes do combate para purificar o corpo e é respeitado por outros artistas marciais, assim como a saudação das artes marciais japonesas ou o Kin Lai chinês. Além do gosto por óleo, o wrestler tem de ter grande força física (assim como em qualquer forma de Luta-Livre) e espiritualidade.

Conceitos: lutador engraxado, pehlivan, wrestler islâmico

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Mote: "Me dê mais óleo!"

HABILIDADES E SPECIALS

A menos que o lutador já se cubra de óleo antes da luta, ele receberá uma penalidade de -2 de Velocidade em seu primeiro turno pois terá de derrubar óleo de oliva sobre seu corpo. Se um Oil Wrestler lutar sem estar "purificado pelo óleo" ele perde -1 ponto temporário em Honra. Se ele estiver lutando na Turquia, ele perde além da Honra, -1 ponto temporário em Glória (em torneios oficiais não é permitido lutar sem óleo e o lutador é desclassificado).

Devido ao óleo passado em seus corpos durante as lutas, os lutadores de Yagli Gures possuem algumas particularidades como segue. Note que essas particularidades somente se aplicam a lutadores que estejam cobertos de óleo, respeitando a tradição. O óleo de oliva torna a pele dos lutadores extremamente escorregadia, lhes conferindo +1 de Absorção por causa dos "desvios" que os golpes dos oponentes sofrem. Note que este bônus não ajuda a evitar que o lutador fique atordoado.

Todo apresamento sustentado feito pelo lutador sofre a seguinte desvantagem: a dificuldade em seus testes de Força é 7 ao invés de 6. Isso porque é muito difícil manter um apresamento sustentado quando seu corpo está muito escorregadio. Da mesma forma, se o lutador estiver sofrendo um apresamento sustentado, seu inimigo recebe a mesma penalidade nos testes para mantê-lo preso.

- SOCOS

Bull Head (4)
Bull Horn (2)
Slide Punch (1)

- CHUTE

Calamari Slide (2)
Slide Kick (2)

- BLOQUEIO

- APRESAMENTO

Air Throw (2)
Back Breaker (2)
Bandit Chain (4)
Bear Hug (1)
Disengage (1)
Grappling Defense (3)
Improved Pin (2)
Jumping Neck Throw (3)

Moonsault Press (4)
Oil Coaster (5)
Oil Dive (3)
Oil Rocket (3)
Pile Driver (3)
Pin (2)
Rolling Grab (3)
Spinning Pile Driver (4)
Spiral DDT (3)
Super Throw (4)
Suplex (1)
Torax Throw (3)

- ESPORTES

Air Smash (1)
Body Check (4)
Drunken Monkey Roll (1)
Ground Fighting (3)

- TOCO

YATA STYLE ANCIENT MARTIAL ARTS

Há 2000 anos iniciou-se o culto a Orochi, uma entidade destinada a punir a raça humana por seus crimes e pecados. Três clãs sagrados que apareceram naquela época, pressentiram o mal nas ações dos Orochi e juntaram forças para exterminar o clã. O maléfico Orochi não foi páreo para os Três Clãs Sagrados. Kusanagi exterminou os Orochi, Yasakani neutralizou seus poderes e Yata selou o perverso Chi de Orochi. Esse é o estilo de luta do clã Yata. Esse estilo ancestral é uma arte marcial de sacerdotisas, cuja finalidade é proteger o selo imposto sobre Orochi.

O estilo de luta Yata é muito suave, com movimentos que lembram a dança tradicional japonesa, porém o estilo conta com um lado espiritual muito forte focado em poderes de projetar ilusões, criar duplicatas, teletransporte e habilidades psíquicas.

Estilo: como é um estilo extremamente restrito, o estilo de combate Yata é ensinado apenas aos membros do seu clã. O clã Yata fica localizado no Japão, em um templo xintoísta.

Membros: apenas membros nascidos no clã Yata podem aprender o estilo. Esse clã é composto quase exclusivamente por sacerdotisas xintoístas que são ensinadas desde crianças para guardarem o selo de Orochi. Não se conhecem homens que praticam esse estilo.

Conceitos: guardiãs, sacerdotisas, aprendizes

Chi inicial: 5

Força de vontade inicial: 2

Mote: "Você consegue vencer o que não pode enxergar?"

- SOCOS

Double- Hit Punch (1)
Dragon Punch (4)
Heart Punch (2)
Mirage Rising Uppercut (4)
Mirage Strike (4)
Mirage Twin Strike (2)
Mirage Twirling Attack (3)
Mirage Upper Strike (1)
Null Magic Slap (4)
Perfect Slap (5)
Projecting Punch (2)
Punches Rain (3)
Rising Uppercut (3)

- CHUTE

Dive Kick (2)
Foot Sweep (1)
Mirage Purification Kick (3)
Slide Kick (2)

- BLOQUEIO

Energy Reflection (3)
Interruptor (2)
Missile Reflection (1)
Supreme Block (4)

- APRESENTAMENTO

Power Flip (2)
Shinkuu Nage (3)
Snake Throw (2)

- ESPORTES

Displacement (2)
Esquives (2)
Femina Wind (1)
Light Feet (3)

- TOCOS

Absorb Chi (3)
Ashura Senku (3)
Aura Strike (4)
Balance (2)
Celestial Hit (3)
Chi Breaker (4)
Chi Kung Healing (3)
Chi Mirror (4)
Chi Press (1)
Chi Push (5)
Clear Mind [Mushin] (3)
Energy Absorption (4)
Cobra Charm (3)
Ghost Form (5)
Improved Chi Kung Healing (3)
Improved Chi Press (4)
Improved Regeneration (3)
Levitation (3)
Mind Reading (3)
Mirage Power (3)
Multiplication (5)
Preemptive Strike (1)
Psychic Vise (4)
Psycho Shield (2)
Regeneration (1)
Seal Orochi (4)
Sense Orochi (2)
Shadow Clone Technique [Improved Multiplication] (5)
Soul Destroyer [Reikiru] (4)
Speed of Light (3)
Telepathy (1)
Yoga Teleport (5)
Zen no Mind (2)
Zero Techinque (4)

ZIPOTA

Zipota é uma arte marcial espanhola que está intimamente relacionada com a arte marcial francesa Savate. Muitos dizem que Savate e Zipota são na verdade o mesmo estilo de luta, porém com algumas diferenças, assim como o Shotokan e Goju-Ryu são Karatê, mas possuem diferenças que os tornam únicos. Os praticantes de Zipota são conhecidos *zipoteros* (*aquele que faz zipote*) ou *zipotones* em espanhol.

A origem do estilo é cercada de mistério e contradições. Alguns dizem que Zipota nasceu no País Basco. O estilo segundo contam, era praticado por Basajaun (gigantes que habitavam os bosques ou as cavernas situadas no alto das colinas e protegiam rebanhos dos lobos, ajudando pastores de ovelhas), porém isso não passa de um boato. A falta de evidências sobre a origem do estilo, o torna um tanto misterioso e por isso são contadas histórias pouco verdadeiras.

A aplicação das técnicas de Zipota é baseada em duas vertentes: A primeira são os arremessos; o treino consiste em reconhecer diversas áreas do corpo humano, onde seria possível aplicar a mais razoável força para implicar em um arremesso, seja em solo ou no ar. A segunda se baseia principalmente na aplicação rápida e precisa de chutes e saltos, visando toda a força física nos movimentos, sem que a leveza singular de cada um deles se perca. Esses chutes e joelhadas são geralmente direcionados à pontos especificamente precisos do corpo, no intuito de provocar uma queda, ou a quebra de ossos, afundamento de tecidos, ou rompimento de cartilagem. Zipota é também praticado com armas. É usada uma vara de 1,5 metros de comprimento utilizada em pastoreio chamada de makila. A faca que é usada é chamada de saca tripa.

O treinamento inicial de Zipota pode parecer menos extenuante do que muitos outros estilos complexos, mas o castigo físico envolvido em simples sparrings detêm aqueles que não servem para o estilo. Em níveis mais avançados os lutadores avançam para as touradas. Uma tradição espanhola que se baseia na aplicação extrema da agilidade e maestria em todos os movimentos durante a esquiva de um touro em movimento. Adaptada para as lutas permite movimentos com mais sagacidade e ironia, efetuando golpes e esquivas durante o mesmo combo.

Escolas: Muitos lutadores que estudam este estilo são de descendência espanhola. Embora muitos bascos tenham imigrado para região do Texas nos Estados Unidos, as melhores estão localizadas na Espanha e o estilo é transmitido em segredo, sobretudo por famílias nobres como meio de auto-disciplina e defesa desarmada. Este estilo não é tão conhecido como os outros, e uma escola pode ser difícil de encontrar.

Membros: Como foi dito acima, na Espanha Zipota é ensinado apenas por famílias nobres e de tradição, portanto seus membros vêm da corte e são espanhóis. Atualmente o estilo vem sendo difundido no Texas, e por isso novos membros de diferentes nacionalidades estão aprendendo o estilo. Porém os melhores lutadores são Espanhóis.

Conceitos: aristocrata espanhol, jovem rico, diletante, boxeador

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Mote: "Olé!"

HABILIDADES ADICIONAIS DO ZIPOTA

Enquanto estiver chutando, o lutador move suas costas muito mais longe do que outros estilos permitem ou esperam. Isso dá ao lutador um bônus de +1 na Absorção, desde que o lutador seja atingido por um oponente que use sua Velocidade superior para interromper um ataque de chute de um lutador de Zipota. Nenhuma outra manobra que for interrompida dará o bônus na absorção, nem Manobras Aéreas (como o Ax Kick), pulos ou bloqueios. Esse bônus de absorção também não se aplica para qualquer tipo de rasteira ou manobras de agachamento. De fato, um lutador de Zipota tem uma penalidade de -1 na absorção quando é interrompido por uma manobra rasteira.

Quando chuta, um Street Fighter do Zipota ganha +1 no Dano. Isto simula as pontas de pé endurecidas e o fato de que muitos chutes de Zipota são chutes de bico feitos para acertar um ponto particular no corpo, mais do que golpes que acertem membros inteiros. Outros lutadores têm dificuldade para bloquear chutes de Zipota porque esses chutes são tão diferentes dos métodos com os quais eles foram treinados para bloquear.

- SOCO

Dashing Fist Sweep (3)
Dashing Punch (4)
Dashing Uppercut (2)
Double Elbow (2)
Double- Hit Punch (1)
Ducking Straight (2)
Ducking Sweep (2)
Ducking Upper (2)
Hyper Uppercut (3)
Jet Uppercut (5)
Short Swing Blow (5)
Spinning Backfist (1)
Spinning Knuncke (3)
Superman Punch (2)
Thunderbolt Punch (4)
Turn Punch (5)

- CHUTE

Arrow Kick (5)
Ax Kick (2)
Double Air Kick [Shredder] (3)

Double Ax Kick (2)
Double-Hit Kick (1)
Flying Knee Thrust (1)
Flying Thrust Kick (4)
Improved Double- Hit Kick (2)
Jaguar Kick (4)
Kicks Rain (4)
La Coup de Pied Bas (1)
Lightning Leg (5)
Power Kick (3)
Projecting Kick (3)
Reverse Frontal Kick (1)
Roundabout Kick (3)
Sanren Geki (5)
Slide Kick (2)
Spinning Leap Kick (2)
Straight Thrust Kick (5)
Tiger Kne (5)
Tornado Kick (4)
Triple Air Kick (4)
Upper Kick (1)
Wounded Knee (2)

- BLOQUEIO

Deflecting Kick [Riposte] (1)
Deflecting Punch (1)
Improved Deflecting Kick (3)
Improved Deflecting Punch (4)

- APRESAMENTO

Air Suplex (1)
Air Throw (2)
Choke Throw (1)
Leg Trap (4)
Spinning Choke Throw (2)
Suplex (1)

- ESPORTES

Displacement (2)
Esquives (2)
Light Feet (4)

- TOCO

Toughskin (3)

CRIANDO NOVOS ESTILOS

Esse livro certamente traz uma grande quantidade de estilos de luta para os diversos cenários possíveis do mundo de lutas, como Street Fighter, King of Fighter, Tekken, entre outros. Porém ainda assim, novas artes marciais ou artes marciais que não foram adaptadas possam ser preteridas por jogadores ou narradores.

Narradores e jogadores são incentivados a desenvolver novos estilos de artes marciais. Ou eles podem adaptar estilos que ainda não estejam representados em Street Fighter, ou podem criar novos estilos. O estilo é o produto de uma civilização oculta ou um templo secreto? É praticado por uma espécie exótica de guerreiro?

Mantenha sempre em mente o seguinte ao criar estilos:

Cultura e Histórias

Onde é que o estilo se originou?

Qual o papel que tem em sua cultura, e qual foi a sua história?

Era bem conhecido antes de aparecer no circuito Street Fighter?

Técnica: Como é que o estilo opera?

Usa pontapés, socos, ou apresamentos, ou é uma forma mista?

Será que ela exige alguma formação espiritual?

Trata-se de “pesado”, baseando-se em força muscular, ou “suave”, confiando mais no poder interior?

Chi - Força de Vontades

A Força de Vontade e Chi inicial devem possuir pontuação total não mais do que sete. Apenas estilos com uma forte ênfase espiritual e disciplina mental devem ter um Chi inicial superior a um.

Manobras Especiais

Quais são as manobras especiais associados ao novo estilo, e qual é o seu custo em Pontos?

Você pode utilizar os custos de estilos semelhantes para determinar os custos para os novos estilos. Por exemplo, se um narrador quiser adaptar Tang Soo Doo para Street Fighter, ele poderia usar Karate Shotokan como uma orientação, e modificá-lo conforme necessário. Não basta criar um estilo através das manobras mais úteis e poderosas de outro - faça a seleção apropriada para o estilo.

Embora os jogadores sejam certamente encorajados a criar novos estilos, narradores têm a palavra final se um novo estilo será aceito ou que alterações serão necessárias.

É complicado definir um cálculo exato na hora de criar um estilo de luta, tendo em vista que este livro dispõe de um conteúdo gigantesco. Buscar o equilíbrio entre todos os estilos, certamente se torna muito complicado. Por isso não colocamos um sistema pré-definido de criação de um novo estilo do zero. Certamente deve haver bom senso e entre narrador e jogador, assim como bastante criatividade para não virar mais do mesmo.

Existe uma sessão para jogadores que queiram criar um estilo mesclando estilos já existentes, para mais, veja na página 132 – Fundindo Estilos.



FUNDINDO ESTILOS

Na vida real, às vezes artistas marciais não se contentam com apenas uma arte marcial. Eles aprendem outras, fundindo as qualidades que preferem e criando um estilo único. Um bom exemplo é alguém que treine um pouco de Karatê Shotokan e um pouco de Kung Fu. Ele não se aprofundará em nenhuma das artes, mas criará um estilo só seu, com um forte soco e boa base, mas também com boas esquivas e boa movimentação de pernas.

Desse modo, um novo estilo será criado. O personagem deverá escolher três técnicas, dividindo entre os estilos que quiser mesclar. Por exemplo: Soco e Foco do Karatê Shotokan e Esportes do Kung Fu. Desse modo, ele terá todas as manobras dos estilos nas Técnicas que tiver escolhido. No entanto, nas outras técnicas o Narrador incluirá manobras que combinam com TODAS as artes mescladas, sendo que se não combinar com alguma delas, não poderá ser incluída, a menos que a manobra seja para outros ou qualquer estilo.

Mesclar estilos é algo muito comum entre lutadores de Vale Tudo (MMA), que somam os Apresamentos da Luta Livre ou do Jiu- Jitsu com os Socos do Boxe e chutes do Kickboxing Ocidental ou Muay Thai.

EXEMPLO DE ESTILO:

MMA (MIXED MARTIAL ARTS - VALETUDO)

O Vale Tudo (ou MMA) é uma modalidade de luta Full Contact em que os adversários nem sempre precisam seguir um único estilo de arte marcial. Por exemplo, um lutador de Jiu-Jitsu pode lutar contra um lutador de Muay Thai. Essa modalidade foi muito difundida no Brasil, inicialmente pelos irmãos Gracie. Hélio Gracie inclusive adaptou o Jiu-Jitsu tradicional para um Jiu-Jitsu aplicável ao Vale Tudo - o Brazilian Jiu Jitsu. É uma modalidade desportiva de combate com regras pouco restritas, o suficiente para preservar a integridade física dos lutadores, bastante amplo em termos técnico-tático com um sistema muito próprio de preparação e desenvolvimento bastante complexo devido à exigência das lutas.

O estilo é baseado em vários outros, mesclando no mínimo dois estilos de luta, geralmente combinando um estilo de luta em pé e um estilo de chão (solo), porém outras combinações também são possíveis. Os estilos em pé mais utilizados são: Kickboxing Ocidental, Muay Thai, Boxe, Karatê Kyokushin e Savate. Enquanto os estilos de chão mais utilizados são: Jiu Jitsu, Luta Livre, Sanbo e Judô. As combinações mais comuns são: Boxe com Wrestling (Luta Livre), Muay Thai e Brazilian Jiu Jitsu (Jiu Jitsu), Karatê Kyokushin e Judô, Kickboxing Ocidental e Wrestling.

Em 1993, a família Gracie trouxe o Vale Tudo aos Estados Unidos, tornando-o ainda mais popular. Ganhou terreno, e sua popularidade continuou a crescer, porém isso provocou uma série de mudanças nas regras, tornando o Vale Tudo menos brutal e passando a ser chamado de MMA, que é uma abreviação de Mixed Martial Arts (Artes Marciais Mescladas).

Atualmente existem diversos eventos de MMA. O evento que mais difundiu a modalidade foi o Ultimate Fighting Championship (UFC). O Pride é outro evento popular, que é realizado no Japão e já destacou muitos lutadores de diversas categorias de artes marciais.

Os lutadores desse estilo invadiram o circuito Street Fighter há poucos anos e já conseguiram grandes nomes entre os campeões, diz-se que o enigmático lutador Abel se sagrou vitorioso em um combate contra o veterano Guile, em sua própria arena!

Escolas: Após o ano de 1993 o MMA tornou-se uma modalidade tida como um esporte e se tornou bastante popular, o que fez com que muitas escolas fossem abertas nas grandes cidades ao redor do mundo. As melhores escolas entretanto, estão no Brasil, Estados Unidos e Japão. Existem algumas escolas famosas que credenciam estilos próprios como a Chute Boxe, Ruas Vale Tudo, American Top Team etc.

Membros: Qualquer um pode aprender o básico. Aprender as manobras mais complexas exige dedicação e muita força de vontade, já que os treinamentos de MMA estão entre os mais exaustivos do mundo.

Conceitos: jovem playboy, atleta, lutador profissional, fisiculturista

Chi inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Mote: "Se quiser ser o melhor, tem que saber fazer de tudo: socar, chutar, imobilizar... Se não souber, aí já era meu irmão!"

HABILIDADES ESPECIAIS

A lista abaixo apresenta as manobras mais comuns de serem adquiridas por lutadores de MMA, geralmente combinando um estilo de luta em pé e um estilo de chão (solo). Outras combinações são possíveis de serem feitas, jogador e narrador devem sentir-se livres para alterar esta lista, desde que seguindo uma coerência com o estilo na vida real (nada de Fireballs e similares, já que é um estilo Tradicional) e mantendo um mínimo de equilíbrio entre a quantidade e poder das manobras.

MANOBRAS ESPECIAIS

As manobras especiais do estilo devem vir de uma combinação de dois (ou três) estilos específicos. Sempre as combinações envolvem um (ou dois) estilo (s) de luta em pé, que formam a lista de manobra de Soco e Chute e um estilo de luta de solo, que completa a parte de Apresamento.

O lutador somente pode comprar manobras de Esportes, Foco e Bloqueio que tenham os dois estilos escolhidos na lista de Pontos de Poder, pagando o custo mais alto que uma das duas artes pagar. Por exemplo: Marco escolhe como dois estilos base do Vale Tudo Muay Thai e Jiu Jitsu. Ele deseja adquirir Breakfall que é grátis para Jiu Jitsu, mas para o Muay Thai custa 2 Pontos de Poder. Portanto, ele pagará 2 pontos de poder na manobra. Caso o personagem deseje aprender uma manobra especial de Esportes, Foco ou Bloqueio que não possua na lista de um dos estilos, não poderá ser incluída, a menos que a manobra seja para outros ou qualquer estilo.

Os estilos em pé mais utilizados são: Kickboxing Ocidental, Muay Thai, Boxe, Karatê Kyokushin e Savate. Enquanto os estilos de chão mais utilizados são: Jiu Jitsu, Luta Livre, Sanbo e Judô. As combinações mais comuns são: Boxe com Wrestling (Luta Livre), Muay Thai e Brazilian Jiu Jitsu (Jiu Jitsu), Karatê Kyokushin e Judô, Kickboxing Ocidental e Wrestling.

- SOCO

As manobras de soco dessa combinação de estilos são todas as manobras de soco de um estilo em pé, pagando o mesmo custo dessa arte.

- CHUTE

As manobras de chute dessa combinação de estilos são todas as manobras de chute de um estilo em pé, pagando o mesmo custo dessa arte.

- BLOQUEIO

Como Esportes (Veja abaixo).

- APRESAMENTO

As manobras de apresamento dessa combinação de estilos são todas as manobras de apresamento de um estilo de chão, pagando o mesmo custo dessa arte.

- ESPORTES

O lutador somente pode comprar manobras de Esportes, Foco e Bloqueio que tenham os dois estilos escolhidos na lista de Pontos de Poder, pagando o custo mais alto que uma das duas artes pagar. Por exemplo: Marco escolhe como dois estilos base do MMA, Muay Thai e Jiu Jitsu. Ele deseja adquirir Breakfall que é grátis para Jiu Jitsu, mas para o Muay Thai custa 2 Pontos de Poder. Portanto, ele pagará 2 pontos de poder na manobra. Caso o personagem deseje aprender uma manobra especial de Esportes, Foco ou Bloqueio que não possua na lista de um dos estilos, não poderá ser incluída, a menos que a manobra seja para outros ou qualquer estilo.

- FOCO

Como Esportes (veja acima).

UM MUNDO DE ARTES MARCIAIS

Artes marciais são disciplinas físicas e mentais codificadas em diferentes graus, que tem como objetivo um alto desenvolvimento de seus praticantes para que possam defender-se ou submeter o adversário mediante diversas técnicas. São sistemas para treinamento de combate, geralmente sem o uso de armas de fogo ou de outros dispositivos modernos.

Existem diversos estilos, sistemas e escolas de artes marciais. O que diferencia as artes marciais da mera violência física (briga de rua) é a organização de suas técnicas num sistema coerente de combate, desenvolvimento físico, mental e espiritual.

A origem das artes marciais confunde-se com o desenvolvimento da civilização. É comum porém, uma nação ter desenvolvido uma ou mais formas de luta únicas no que se dizem respeito a movimentos e formas de lutar. Porém em outras, existem formas de luta com uma filosofia, regras e comportamentos únicos porém com golpes bem semelhantes à outras artes já apresentadas nesse suplemento.

Nessa seção você poderá encontrar artes marciais novas que possuem a mesma lista de manobras manobras especiais de estilos antigos. Isso dá uma variedade maior de estilos de luta, mas não deixa a lista repetitiva e cansativa.

Como exemplo, usaremos a forma de lutar do Muay Thai que tem origem na Tailândia, porém assemelha-se a outras artes marciais como o Pradal Serey do Camboja, o Tomoi da Malásia, o Letwhei da Birmânia e o Muay Lao do Laos. A forma de lutar entre todas essas artes é muito parecida, por conta até mesmo de sua história que no passado faziam parte do mesmo império. Assim muitas formas de artes marciais do sudeste asiático possuem uma forma de lutar muito parecida com o Muay Thai, em suma são estilos de lutas únicos mas com o movimentos muito parecidos (manobras especiais).



AMERICAN NINJUTSU

American Ninjutsu é uma arte marcial dinâmica baseada no japonês Togakure Ryu Ninjutsu, bem como outras artes associadas. O Ninjutsu Americano é uma arte marcial de espectro total que treina golpes, chutes, arremessos, luta no chão e o uso de armas para estudantes de todos os níveis de habilidade, e une tudo isso com foco e disciplina.

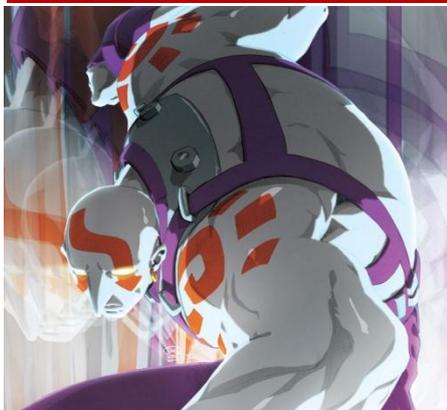
O Ninjutsu Americano é considerado um estilo "moderno" de Ninjutsu. Há um bocado de itens que separam o American Ninjutsu dos estilos de Ninjutsu mais "tradicionais"; foram removidos a terminologia japonesa e substituídos termos e frases em inglês. O estilo se concentra em treinamentos práticos e realistas, minimizando os aspectos mais antigos e esotéricos do Ninjutsu.

ESTILO(S) BASE

Um personagem que decida praticar o American Ninjutsu tem acesso a todas as manobras especiais do estilo Forças Especiais. Compre manobras de Foco da lista de Outros ou Qualquer estilo. Um praticante de American Ninjutsu começa com Chi 2 e Força de Vontade 5.



BIO / CYBER



Bio/Cyber é um estilo genérico para projetos de armas vivas, biológicas ou cibernéticas. Embora algumas dessas armas tenham em sua programação o estilo Programming, outras podem ter Bio ou Cyber como estilo principal. Assim como Programming, o estilo não é treinado por seus praticantes, ao invés disso é inserido uma programação com todos os golpes em seu cérebro cibernético e o projeto vai descobrindo com tempo as manobras do estilo.

ESTILO(S) BASE

Um personagem que decida "praticar" Bio ou Cyber tem acesso as manobras especiais do estilo Kabaddi. Adicione Spinning Clothesline (4) e Turbo Spinning Clothesline (4). Todas as manobras de Foco são baseadas em implantes Biológicos ou Cibernéticos (eles usam a regra de gasto de Chi do Antecedente Cibernético). Um praticante de Bio/Cyber começa com Chi 4 e Força de Vontade 3.

BOKH WRESTLING MONGOL

O wrestling mongol (бөх , bökh) é uma arte marcial e um esporte tradicional na Mongólia há séculos. Os lutadores mongóis têm um importante status cultural na sociedade tradicional da Mongólia e, acredita-se, incorporam antigos ideais de nobreza, força e espírito esportivo cavalheiresco. Acredita-se que os rituais associados às competições de luta livre da Mongólia tenham sido virtualmente inalterados por centenas de anos. A luta livre da Mongólia é o destaque do Naadam (Наадам, jogos), um tradicional festival ao ar livre realizado todos os verões na capital da Mongólia. É considerado uma das "três habilidades masculinas", juntamente com equitação e arco e flecha.

As lutas de luta livre são realizadas em campo aberto, ou em terra nua. Não há classes de peso. O objetivo de uma partida é fazer com que o adversário toque as costas, o joelho ou o cotovelo no chão usando uma variedade de arremessos, manobras e levantamentos (mekh). Rank só pode ser alcançado durante o festival Naadam e é determinado pelo número de rodadas ganhas por cada lutador. Antes e depois da luta, cada lutador faz uma tradicional "Dança da Águia" (saikh), baseada no voo do mítico pássaro Garuda, que simboliza poder, bravura, graça e invencibilidade. Locais diferentes têm diferentes estilos de dança. A dança do wrestling mongol tem suas formas originais em rituais xamanísticos nos quais as pessoas imitavam movimentos de vários animais, combinando imagens místicas e heróicas com simbolismo mítico. Existem várias versões diferentes do Bökh - mongol, buryatian (na Buryatia da Rússia), Oirat e Mongolia Interior.

O esporte da luta livre mongol (mongol: бөх , bökh) é o mais popular de todos os esportes mongóis e existe na Mongólia há séculos de uma forma ou de outra. Os historiadores afirmam que a luta livre ao estilo mongol se originou cerca de sete mil anos atrás.

Genghis Khan usou o wrestling para manter seu exército em boas condições físicas e pronto para o combate. Wrestling também foi usado ocasionalmente como forma de eliminar rivais políticos; A história mongol registra incidentes em que o Khan conseguiu que inimigos políticos fossem mortos durante uma partida de luta livre.

ESTILO(S) BASE

Um personagem que decida praticar o Bokh tem acesso a todas as manobras especiais, assim como o mesmo valor inicial de Chi e Força de Vontade do estilo Luta Livre Nativo Americana. Substitua todos os efeitos de Apresamento Sustentado por efeitos de Knockdown. Remova Ghost Form. Mantenha Diving Hawk e Thunderstrike: águias/gaviões são tematicamente apropriados ao Wrestling Mongol.



BUJUTSU



Bujutsu (武術 lit. Arte Marcial) é o conjunto das Artes marciais japonesas. O termo deriva das palavras japonesas para guerra (Bu) e técnica (Jutsu). Bujutsu refere-se a especializações das artes de combate desenvolvidas antes de 1600, principalmente praticadas (treinadas de forma cruzada) pela classe militar (bushi ou samurai) para o campo de batalha para matar outros guerreiros profissionais. A técnica era brutal, direta e eficaz, testada e refinada ao longo de séculos de experiência no campo de batalha. Complementando as habilidades de combate dentro do bujutsu estavam rígidos preceitos morais e ética de conduta - algo conhecido hoje como bushido ("bushi", significando guerreiro, "dô", significando caminho) ou caminho do samurai, mas na época referido como budô. Bujutsu tratava-se de uma arte marcial completa que englobava muitas artes marciais japonesas como Kenjutsu, Soujutsu, Jujutsu etc.

A prática delas era monopólio do estamento guerreiro. Por lei, apenas os Bushi podiam praticá-las. Foi assim até a Restauração Meiji.

Com alguns eventos, como a subida de Oda Nobunaga ao poder, grandes famílias samurais foram perseguidas, como o clã Takeda, da escola Takeda-ryu Aiki Bujutsu.

Eles tiveram que mudar de nome e adotaram o nome da província Daito, aboliram as armas e começaram a se chamar Daito-ryu Akijujutsu, popularizado pelo nome do grande mestre Sokaku Takeda, sua escola teve como aluno Hiroshi Fukuda, que ensinava a forma original do Bujutsu.

ESTILO(S) BASE

Um personagem que decida praticar o Bujutsu tem acesso a todas as manobras especiais, assim como o mesmo valor inicial de Chi e Força de Vontade do estilo Karatê Shotokan.

Como o JKD, os praticantes dessa arte podem aprender Manobras Especiais que normalmente são exclusivas para outros estilos. No entanto, essas manobras estão restritas à alguns estilos japoneses, os estilos são: Aikidô, Jiu-Jitsu, Kendô e Kenjutsu, Bojutsu e Naginatadô (Soujutsu). Porém, ele paga na manobra o custo mais caro, acrescentando +1 nos Pontos de Poder.

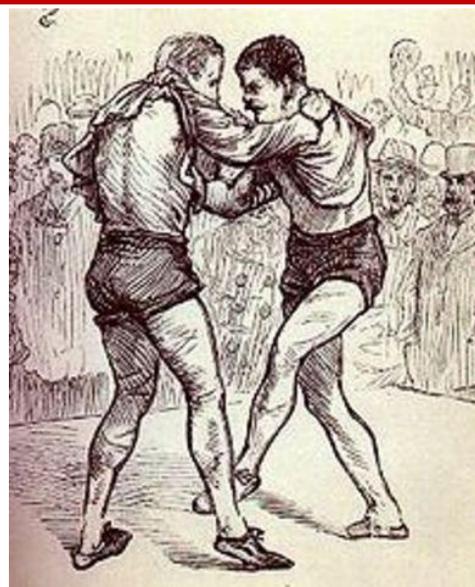
COLLAR-AND-ELBOW

Apesar de ter surgido na Irlanda, foi nos EUA em que essa luta se tornou mais popular. O estilo foi trazido por imigrantes irlandeses aos Estados Unidos na década de 1830, e se tornou o estilo popular durante a Guerra Civil Americana. O "Irish Collar & Elbow" foi a grande base das técnicas de Pro-Wrestling durante muito tempo, até que ao final do século 19 esse estilo perdeu em popularidade para o Greco-Romano e o Catch-as-Catch-Can.

No Collar-and-elbow, várias de suas técnicas de quedas são semelhantes às do judô e da Luta Livre. No chão, a maioria dos golpes lembram as finalizações existentes no grappling em geral, como chaves e estrangulamentos. Como curiosidade, certas técnicas do Brazilian Jiu Jitsu, como a kimura, a guarda e um tipo de montada, fazem parte, com outros nomes, do arsenal de golpes do Collar-and-elbow.

Nos tempos de outrora, o próprio George Washington, que foi o primeiro presidente dos Estados Unidos, foi praticante do Collar-and-elbow. O também presidente americano Abraham Lincoln é mencionado como tendo sido praticante de catch-as-catch-can, modalidade derivada do próprio wrestling irlandês.

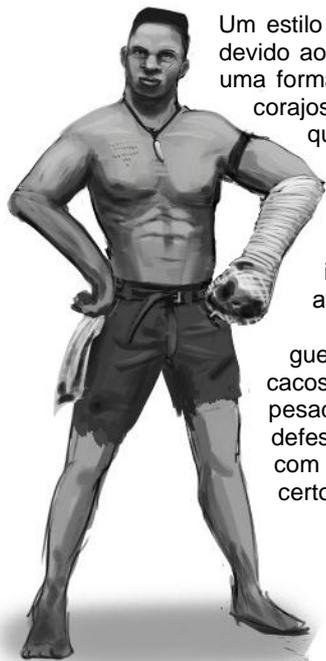
Outro nome para essa arte marcial, pelo que entendemos, é Celting Wrestling (Wrestling Celta), já que a Irlanda é um país de origem celta, assim como a Escócia e o País de Gales.



ESTILO(S) BASE

Um personagem que decida praticar o Collar-and-elbow tem acesso a todas as manobras especiais, assim como o mesmo valor inicial de Chi e Força de Vontade do estilo Luta Livre.

DAMBE



Um estilo de boxe tradicional da Nigéria. A modalidade – historicamente praticada por carniceiros devido ao papel ritualístico na cultura deste povo – sobrevive nos dias de hoje apenas como mais uma forma de animar a população de vilarejos em festivais, e servir de ganha pão para os mais corajosos. Apesar de continuar violento, dos antigos costumes, apenas a melodia dos tambores – que dita o ritmo do combate – e das cantorias foram herdados.

Nesta luta de três rounds não há luvas protegendo as mãos. A “Lança”, normalmente o braço dominante – e mais forte – é envolvido por pedaços de corda (algo semelhante aos tradicionais embates de Muay Thai), e fica constantemente “armado”, como uma flecha em um arco, enquanto o “Escudo”, a mão livre, serve de proteção, para impedir as investidas do oponente, dar tapas, socos, ou para segurá-lo, afim de tornar o ataque com a “Lança” mais certo.

O Dambe – hoje associado à festivais de colheita – já serviu de treinamento para guerras, costumava incorporar movimentos de wrestling, e cordas revestidas com resina e cacos de vidro ou qualquer outro material que pudesse potencializar o dano. Nas pernas, pesadas correntes costumavam ser enroladas e usadas tanto para o ataque quanto para a defesa, servindo de armadura. Lutas que terminavam com morte eram extremamente comuns, e com o passar das gerações regras foram incorporadas, como divisão de rounds e abolição de certos movimentos e acessórios (correntes e vidro, por exemplo).

ESTILO(S) BASE

Um personagem que decida praticar o Dambe tem acesso a todas as manobras especiais, assim como o mesmo valor inicial de Chi e Força de Vontade do estilo Boxe.

JOGO DO PAU - ESGRIMA LUSITANA

O Jogo do Pau, também chamado de Esgrima Lusitana, apesar da nascença humilde que teve, foi praticado pela nata do país. Passou de arma de rua a desporto de reis em poucos séculos. E agora transformou-se num fenómeno cultural, uma espécie de capoeira europeia, uma coreografia de guerra entre dois ou mais indivíduos. Poderá ser feito em um contra um, um contra dois, ou um contra uma boa dezena deles, dando ao praticante solitário oportunidade para mostrar a sua perícia no domínio da vara.

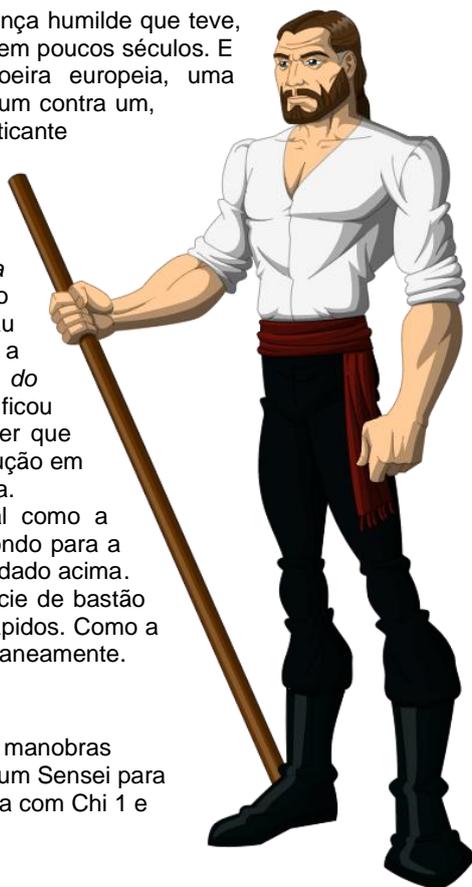
O uso de um varapau ou cajado, que pode chegar aos dois metros, vindo de castanheiro ou de freixo ou de marmeleiro ou de lodão, como instrumento de luta, tem aparentemente origem nortenha, nomeadamente dos arredores de Fafe (terá nascido aí o provérbio *justiça à moda de Fafe?*). Provavelmente também serrana, dado o uso primário desta vara ter sido feito por pastores ou por rapazes da província – um pau é sempre fácil de arranjar, mesmo nos sítios mais recônditos, com a vantagem de não ter custo, transformando-o numa espécie de *espada do pobre*. E chegou a ser tão parte do subconsciente das gentes que ficou moralmente assente que ninguém poderia atacar o outro com o que quer que seja se esse não tivesse um pau para se proteger. Seguiu-se a sua introdução em feiras e romarias, aí já numa perspectiva mais performativa e menos de rixa.

Pode-se, enfim, dizer que o Jogo do Pau está para Portugal como a Capoeira para o Brasil, ou o Karaté e o Judo para o Japão, ou o Taekwondo para a Coreia. Infelizmente, com um milésimo da promoção de qualquer exemplo dado acima.

O estilo é bastante agressivo e utiliza o cajado que é uma espécie de bastão como se fosse uma espada, usando movimentos bastante agressivos e rápidos. Como a maioria dos estilos armados, usa bastantes golpes de aparar e atacar simultaneamente.

ESTILO(S) BASE

Um personagem que decida praticar o Jogo do Pau tem acesso a todas as manobras especiais do estilo Kendô e Kenjutsu (Seguindo a mesma exigência de ter um Sensei para aprender as manobras do Kenjutsu). Um praticante de Jogo do Pau começa com Chi 1 e Força de Vontade 6.



KAMPFRINGEN



Ringen (ou Kampfringen) é uma forma alemã de Luta Livre (Wrestling). Kampfringen significa algo próximo de "Lutar Batalhas" onde kampf é o termo inicial alemão moderno para "guerra" ou Batalha e ringen significa luta. No contexto da escola alemã de artes marciais européias históricas durante a Idade Média tardia e o Renascimento alemão, Ringen refere-se ao combate desarmado em geral, incluindo técnicas de luta usadas como parte do espadachim.

Não há fontes conhecidas que descrevem conjuntos de regras medievais para a competição Ringen. No entanto, muitos estilos de wrestling populares na Europa são combatidos até que um oponente seja arremessado. A falta de movimentos detalhados de luta no solo de luta medieval suporta a teoria de que, tanto na competição quanto no combate, o arremesso era mais importante do que a luta no solo.

Enquanto a luta esportiva tinha regras fixas que proibem técnicas perigosas, geralmente começando a agarrar e terminando com um arremesso ou submissão, o kampfringen pode ser considerado um sistema de autodefesa desarmada, incluindo socos, imobilizações, ataques de cotovelos, estrangulamentos, cabeçadas e (de forma limitada) chutes.

A tradição alemã de Ringen foi eclipsada durante o século 17, já que a moderna compreensão barroca da nobreza impediu a participação das classes superiores em jogos de luta livre. Wrestling continuou a ser praticada entre as classes mais baixas, dando origem aos vários estilos tradicionais de luta livre.

Muitos manuais combinam esgrima e luta livre em um ramo especializado de Kampfringen chamado Ringen Am Schwert ("agarrar a espada"), projetado para ser usado durante o combate armado. Isso incluiu técnicas de imobilizações, desarmes, ataques armados, ataques de pomo e bloqueios articulados com armas. As técnicas de luta são particularmente importantes para a disciplina da luta blindada (Harnischfechten). Vários manuscritos detalham técnicas de luta para combate montado ou rossfecht.

ESTILO(S) BASE

Um personagem que decida praticar o Kampfringe tem acesso a todas as manobras especiais de Soco, Chute e Apresamento do estilo Stroheim e as manobras de Bloqueio, Esportes e Foco da Luta Livre. Um praticante de Kampfrigen começa com Chi 1 e Força de Vontade 6. .

KARATE ISSHIN-RYU

Isshin-ryu (em japonês: 一心流, Isshin-ryū) é um estilo de caratê criado por Tatsuo Shimabuku, cujo conjunto de técnicas pretende ser um apanhado dos estilos Shorin-ryū e Goju-ryū e da arte marcial Kōbudō, de Okinawa: treinam-se golpes de caratê (sem o uso de armas) e de Kōbudō (com armas). O nome do estilo quer dizer "fluxo de um coração".

Devido a sua origem este estilo de Caratê engloba também algumas técnicas de uso da armas tradicionais na ilha de Okinawa.

ESTILO(S) BASE

Um personagem que decida praticar o Isshin-Ryu tem acesso a todas as manobras especiais do estilo Kickboxing Ocidental. Remova as manobras Hyper Fist e Rekka Ken, adicione a lista Maka Wara (3), San He (3) e Toughskin (3). Um praticante de Isshin-ryu começa com Chi 2 e Força de Vontade 5.



KARATE SHITO-RYU



Shitō-ryū (em japonês: 糸東流, Shitō-ryū) é um estilo de Karate, criado (oficialmente) em 1931 por Kenwa Mabuni, que sintetizou os estilos, Shuri-te e Naha-te, no escopo de preservar as técnicas ensinadas à época pelos renomados mestres Ankō Itosu, do estilo de Shuri, e Kanryō Higaonna, do Naha-te, mantendo aquelas formas e variações dos kata por estes últimos ensinadas, no que resultou no maior repertório dos estilos de Karate. Ainda nesse fito, a denominação da linhagem foi dada em homenagem aos dois mestres, pois o repertório técnico do sistema orbita em torno dos sistemas desse dois grandes mestres de Karate, que representavam também as vertentes principais da arte marcial.

O estilo é um dos quatro oficialmente reconhecidos pela World Karate Federation. Outro momento importante da linhagem é o fato de formar outros grandes mestres, os quais acabaram por instituir suas próprias entidades, com características próprias, mas sempre conectadas à vertente principal, como as

escolas Shūkōkai ou Tani-Ha Shitō-ryū, Seishin-Kai ou Motobu-ha Shitō-ryū e Hayashi-ha Shitō-ryū, Keishin-kai ou Inoue-ha Shitō-ryū Keishin-kai, etc.

Os mestres de Shito-Ryu alegam que o estilo é o sistema mais extenso de Karate-dō que existe, que se distingue dos demais pelo grande número de kata, pela suavidade e versatilidade das técnicas de combate e pela inclusão de técnicas de solo (Ne-waza) e do uso de armas (Kobudō).

ESTILOS BASE

Um personagem que decida praticar o Karatê Shito-Ryu tem acesso a as manobras especiais de Soco, Chute, Esportes e Foco do estilo Karatê Shotokan e as manobras de Bloqueio e Apresamento do estilo Aikidō.

KARATE SHORIN-RYU

Shorin-ryu (小林流 ou 松林流 ou 少林流) é um dos mais antigos estilos de Karatê, originário de Okinawa. Shorin é a pronúncia japonesa da palavra chinesa Shaolin, que quer dizer "Pequeno Bosque", sendo assim, como Ryu significa estilo, Shorin-ryu seria o "Estilo do Pequeno Bosque".

As raízes do estilo Shorin-ryu se confundem com as raízes do próprio Karate e remontam ao fim do século XVIII, na ilha de Okinawa. Àquela época, a ilha era a sede do hoje extinto Reino de Ryukyu, que englobava todas as ilhas do Arquipélago de Ryukyu, hoje pertencentes ao Japão. De fato, um preciso estudo das origens do Karate não pode ser feito de forma dissociada do estudo da cultura de Ryukyu.

Shorin-ryu por ser o primeiro estilo criado, foi o estilo central para a criações de diferentes estilos como o Shotokan, graças a ele que temos o Karatê de hoje em dia.



ESTILOS BASE

Um personagem que decida praticar o Karatê Shorin-ryu tem acesso a todas as manobras especiais, assim como o mesmo valor inicial de Chi e Força de Vontade do estilo Karatê Shotokan.

KARATE WADO-RYU



Wado-Ryu (em japonês: 和道流, wadō-ryū)[a] é um estilo de karatê, criado pelo mestre japonês Hironori Otsuka, em 1932, no qual são mescladas técnicas do estilo Yoshin-ryu de jiu-jitsu à forma ensinada pelo mestre Gichin Funakoshi.

O Wado-Ryu difere de outros estilos de Karate (isto é, Shotokan) porque não enfatiza a luta de contato difícil. Em vez disso, ele se concentra em Taisabaki (mudança de corpo ou gerenciamento do corpo) para evitar ou minimizar o ataque de um oponente. Ele também tem uma postura mais curta do que o que é usado em outros estilos no Karate, e é ensinado na maioria das escolas a ser mais fluido, em movimentos e golpes.

O Wado-Ryu (caminho da paz) está simbolizado por uma pomba, símbolo universal de Harmonia e Paz.

O estilo Wado-Ryu é um dos quatro estilos de Karate principais reconhecidos pela WKF – World Karate Federation, Wado-Ryu, Shito-Ryu, Goju-Ryu e Shotokan.

ESTILOS BASE

Um personagem que decida praticar o Karatê Wado-Ryu tem acesso a as manobras especiais de Soco, Chute, Esportes e Foco do estilo Karatê Goju-Ryu e as manobras de Bloqueio e Apresamento do estilo Aikidō.

KICKBOXING INDOCHINES - AS ARTES MARCIAIS DO SUDESTE ASIÁTICO

As artes marciais indochinesas estão relacionadas umas com as outras e com as artes marciais chinesas e as indianas.

A sua característica mais eminente é o kickboxing indochinês. Assim, bastante próximos contudo divergentes ao pormenor, estes estilos de combate tiveram uma influência comum o que permitiu tal semelhança de combate e técnica.

Todas esses estilos de luta compartilham as manobras do Muay Thai. Bokator também compartilha as manobras do Muay Boran e deve-se usar a mesma regra deste estilo.

- **Pradal Serey** – Possível antecessor do Muay Thai, este estilo pertence ao Camboja.
- **Lethwei e Bokator** – Uma arte marcial tradicional da antiga Birmânia (Mianmar).
- **Muay Lao** – Estilo proveniente de Laos.
- **Tomoi** – Estilo do norte da Malásia, descendente do Muay Boran.

LETHWEI

O Lethwei é uma arte marcial desarmada birmanesa. É semelhante aos estilos relacionados de Kickboxing Indochineses, porém com a particularidade de permitir o uso da cabeça para golpear, entre outros.

O lethwei foi baseado em uma combinação das artes de boxe originárias da Índia e da China, conhecidas respectivamente como *mushti yuddha* e *shoupo*. Remonta ao século III, quando os monges pretendiam treinar e defender-se.

Tornou-se popular na Birmânia no começo do século XI, sob o reinado de *Anawratha*, e consistia de combates sem regras e desmesurada violência entre as tribos praticantes. As disputas eram realizadas para o entretenimento e eram populares em todas as camadas da sociedade. A participação era aberta a qualquer homem, seja rei ou plebeu. Na época, os jogos tiveram lugar em areiais, ao em vez de ringues. Os pugilistas lutavam sem equipamento de proteção, envolvendo apenas as suas mãos com cordas de cânhamo ou gaze. Não havia empates e nenhum sistema de pontuação, a luta seguia até que um dos participantes fosse nocauteado ou não pudesse mais continuar.

Atualmente, o governo de Mianmar (antiga Birmânia) tem feito algumas mudanças organizacionais para tornar o boxe birmanês mais comercializável internacionalmente. Há uma série de lutadores birmaneses que lutam profissionalmente na Tailândia com variados graus de sucesso.

MUAY LAO

Muay Lao é uma arte marcial tradicional do Laos e nordeste da Tailândia (na província de Sakon Nakhon). É uma denominação regional para o Kickboxing Indochinês. Como outras artes marciais indochinesas o lutador se utiliza de socos, chutes, joelhadas e cotoveladas.

PRADAL SEREY E BOKATOR

Pradal Serey também conhecido por Kun Khmer refere-se a uma arte marcial tradicional do Camboja. Um estilo de luta desarmada, o Pradal Serey foi originalmente utilizado com profunda ênfase para a defesa militar, empregue mais especificamente nos campos de batalha do que para a luta em si. Esta arte marcial milenar é agora um desporto nacional do Camboja. Apesar da sua técnica ter sido levemente alterada a fim de poder ser aplicada nas regras de combate modernas, o Pradal Serey continua a deter as suas características singulares e únicas que compõem este estilo.

Em Khmer, o termo Pradal Serey significa literalmente "luta livre", o que traduzindo mais especificamente pela palavra pradal indica "combate" e serey traduz-se como "livre". Apesar de ser bastante conhecida pelas suas técnicas de pernas, com movimentos específicos que se distinguem da maioria das outras artes marciais, o Pradal Serey é composto pela utilização de punhos, pernas, joelhos e cotovelos. O clinch é também usado como técnica de desgaste do adversário assim como ponto inicial para a projeção do mesmo ao chão. Comparada com outras formas de combate do sudeste asiático, esta arte marcial enfatiza intâncias de luta mais evasivas e astutas. O estilo cambojano tende a uma utilização mais frequente dos cotovelos quando comparado à arte similar empregue noutras regiões.

Assim como o Muay Boran está para o Muay Thai, o Bokator está para o Pradal Serey. Bokator, também designado por Labokkatao (em Khmer: ល្បីក្តាតោ) refere-se a uma arte marcial cambojana, que deu origem ao moderno desporto de combate, Pradal Serey, também conhecido como Kun Khmer. Possivelmente o mais antigo sistema de luta do Camboja, com cerca de 1000 anos, o Bokator é uma tradição khmer pouco conhecida mundialmente. Existe diversas semelhanças entre este tipo de luta com o Muay Boran da Tailândia, onde é identicamente dedicada a elaborada utilização de técnicas com uso eficaz de cotovelos e joelhos, de pernas com pontapés laterais onde diferenças mínimas do antigo Muay Boran são perceptíveis. A sua posição defensiva é uma das características do Bokator, apesar de idêntico com a do Muay Boran. Uma das técnicas conhecidas do Bokator é, por exemplo, a combinação da joelhada em salto com uma cotovelada descendente em simultâneo. As regras permitem o combate no chão, submissões, chutes com as canelas, ataques com os cotovelos e joelhos, mãos, pés, pernas e até com a cabeça. As armas são também utilizadas por esta arte marcial, tal como curtas varas de bambu. No entanto quando é utilizado armas, ambos os adversários devem-se encontrar em igualdade de circunstâncias.

TOMOI

O Tomoi é uma arte marcial de contato originária da Malásia. Este estilo de luta é praticado principalmente nos estados do norte como em Kedah, Trengganu e, especialmente, Kelantan. O estilo está intimamente relacionado com outros estilos de Kickboxing Indochineses. Os praticantes deste estilo de luta são chamados de *petomoi*.

A palavra "tomoi" é um cognato termo tailandês *muay dhoi*, referente ao pugilismo e socos no combate em geral. Esta antiga designação era o nome original de uma arte ancestral tailandesa do muay thai, actualmente denominada de Muay Boran (Boxe Antigo).

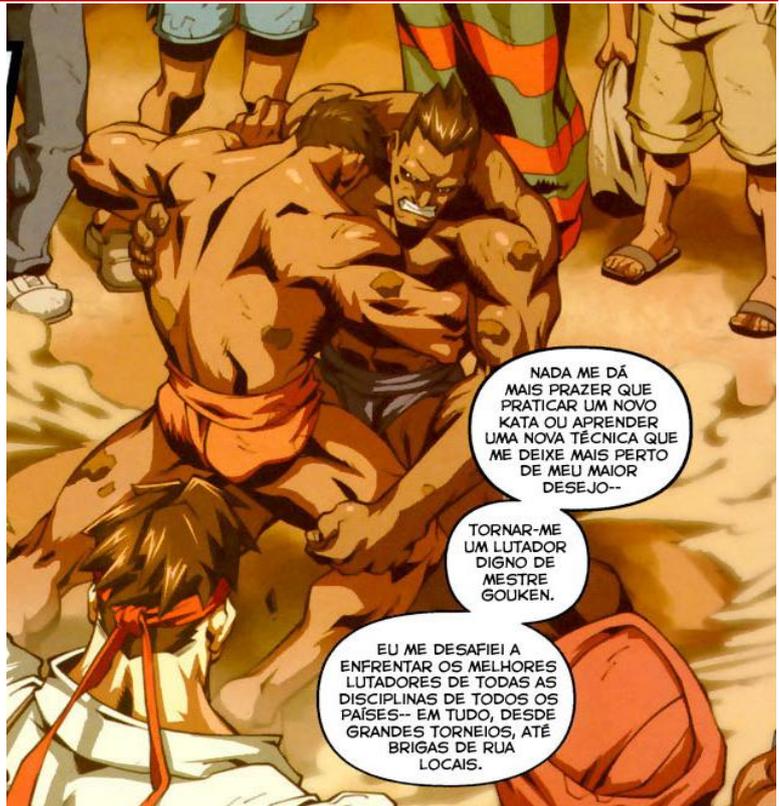
KUSHTI (PEHLWANI)

Pehlwani ou Kushti é uma forma de luta livre do subcontinente indiano. Foi desenvolvido no Império Mughal, combinando o malla-yuddha nativo com influências do persa varzesh-e bastani. As palavras Pehlwani e kushti derivam dos persas termos Pahlavani e Koshti respectivamente. É provável que a palavra derive da palavra iraniana "Pehalavi", que denota pessoas de ascendência iraniana.

Muitos praticantes do tradicional indiano malla-yuddha consideram sua arte a forma mais "pura" de luta indiana, mas a maioria dos sul-asiáticos não faz essa distinção clara e simplesmente vê kushti como descendente direto do antigo malla-yuddha, geralmente minimizando a influência estrangeira como inconsequente.

Um praticante desta arte marcial é referido como pehlwan enquanto os professores são conhecidos como ustad. Lutadores pertencem aos ginásios, chamados de akharas, onde os lutadores vivem sob regras estritas. A luta tradicional Indiana não é apenas um esporte, é uma subcultura antiga, onde os lutadores vivem e treinam juntos e seguem regras estritas sobre tudo o que podem comer e o que podem fazer em seu tempo livre. Beber, fumar e até mesmo sexo são vetados. O foco está em viver uma vida pura, construir a força e aperfeiçoar suas habilidades de luta.

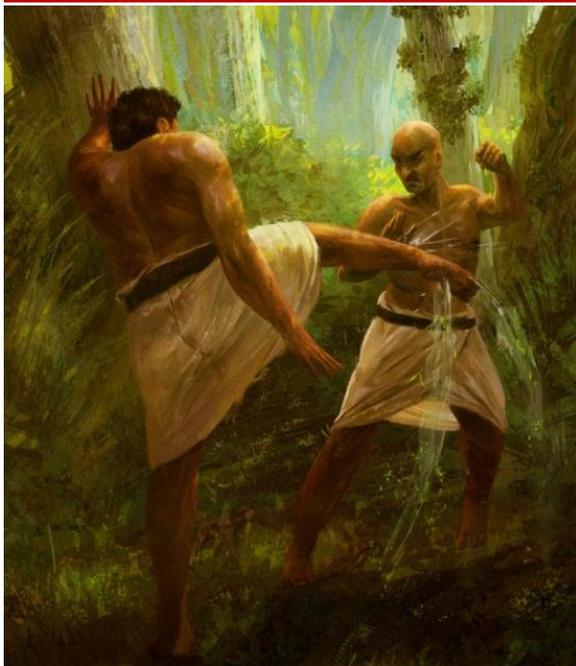
As lutas e treinamentos do estilo são praticados em um quadrado demarcado em um chão de argila e óleo. Lutadores também passam a mistura em seus corpos antes de lutar.



ESTILO(S) BASE

Um personagem que decida praticar o Kushti tem acesso a todas as manobras especiais, assim como o mesmo valor inicial de Chi e Força de Vontade do estilo Sanbo.

MUSHTI YUDDHA



Mushti yuddha é uma arte marcial desarmada originada em Varanasi (Benares), uma das cidades mais antigas do mundo e considerada a cidade mais sagrada do hinduísmo, situada no norte da Índia. O nome vem do sânscrito mushti (lit. punho, soco, pancada, batida) e yuddha (lit. luta, batalha, conflito). Semelhante aos estilos de kickboxing do sudeste asiático, ele faz uso de socos, chutes, joelhadas e cotoveladas, embora socos tendem a dominar. Boxeadores endurecem suas mãos e pés através de socos e chutes em objetos duros como tijolos ou pedras, e quebram cocos como um teste de força. Algum treinamento de energia interna também é incorporado. Competições já foram realizadas regularmente em Varanasi, mas acabaram sendo proibidas por causa das lutas que muitas vezes irromperam entre os defensores dos boxeadores. Lutas ilegais continuaram a ser organizadas, mas tornaram-se raras a partir da década de 1960.

ESTILO(S) BASE

Um personagem que decida praticar o Mushti Yuddha tem acesso a todas as manobras especiais, assim como o mesmo valor inicial de Chi e Força de Vontade do estilo Muay Boran, devendo preencher os mesmos pré-requisitos para possuir a arte.

NGOLO OU ENGOLO

A Dança da zebra ou N'Golo de origem do povo "Mucope" do sul da Angola, que ocorria durante a "Efundula" (festa da puberdade), onde os adolescentes formam uma roda; com uma dupla ao cetro desferindo coices e cabeçadas um no outro, até que um era derrubado no solo, essa luta é oriunda das observações dos negros, dos machos das zebras nas disputas das fêmeas, no período do cio, onde os machos lutam com mordidas, cabeçadas e coices. Ngolo é uma dança marcial que combina a música com a execução de movimentos que simulam uma luta, envolvendo tanto as mãos como os pés. Embora seja visualmente distinta da capoeira, a semelhança do conceito e as fortes ligações históricas entre Angola e o Brasil, mercê do fenômeno do tráfico de escravos, levam alguns investigadores a ponderar a hipótese de que o Ngolo seja a origem remota da capoeira.



ESTILO(S) BASE

Um personagem que decida praticar o N'golo tem acesso a todas as manobras especiais, assim como o mesmo valor inicial de Chi e Força de Vontade do estilo Capoeira.

PANANTUKAN - BOXE FILIPINO



Panantukan, ou ainda Suntuk, é o nome de uma arte marcial desenvolvida no centro das Filipinas na região de Visayas, a técnica de combate é também conhecida como Pangamot, ou ainda Mano-Mano, referindo-se a alguns de seus elementos como Boxe Filipino.

O nome original Suntuk, veio da palavra em Tagalog, suntuk que significa soco, ou ainda Boxe, ao longo em que Panantukan significa a *arte de bater com os punhos*.

O Panantukan não vem a ser nenhum tipo de esporte, suas técnicas não foram adaptadas para nenhum tipo de regra competitiva para segurança durante sua execução, desenvolvendo ao longo dos anos a reputação de luta de rua suja. Seus ataques acima da cintura consistem em cotoveladas, socos, cabeçadas e golpes baixos, é normalmente associado a outra técnica conhecida como Sikaran, que são os aspectos de chutes do Panantukan.

Outros pontos de ataque desta arte são os olhos, nariz, mandíbula, costelas, têmpora e na parte de trás da cabeça.

ESTILO(S) BASE

Um personagem que decida praticar o Panantukan tem acesso a todas as manobras especiais, assim como o mesmo valor inicial de Chi e Força de Vontade do estilo Krav Magá.

POMBO PORTUGUES - LUTA LUSITANA



O pombo português, também chamado de luta lusitana ou combate total português trata-se uma forma de combate completa: combina chaves, luta de chão, imobilizações, projeções, socos, chutes etc., o que faz dele uma espécie de MMA da Idade Média. Alguns afirmam que o Pombo é uma luta antiga de muitos séculos e o descendente "do antigo Pankration grego". Atualmente, a Luta Lusitana é praticada somente em Portugal e de maneira cada vez mais escassa.

ESTILO(S) BASE

Um personagem que decida praticar o Pombo Português (Luta Lusitana) tem acesso a todas as manobras especiais, assim como o mesmo valor inicial de Chi e Força de Vontade do estilo Pankration.

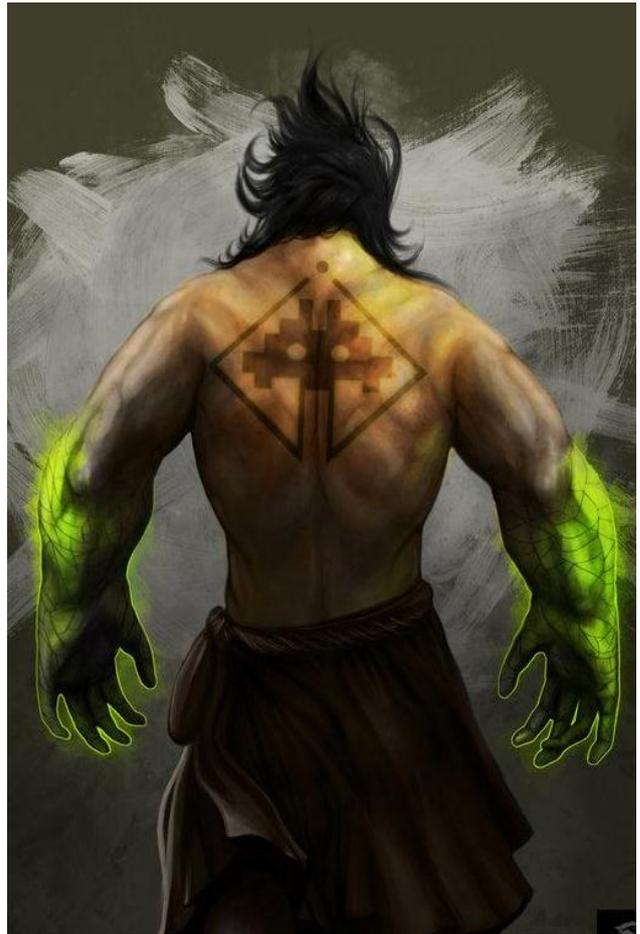
RUMI MAKI

Rumi Maki é a reconstrução das formas de luta do povo Inca. Na tradição peruana, rumi maki significa "mãos de pedra".

Na versão moderna do estilo, são dez níveis básicos que ensinam ataques com os punhos, cotovelos, cabeçadas, golpes, mão aberta, os ataques de perna, de bloqueio, neutralização, ataques em diferentes alturas, e as armas (estilingue, lança, arco e flecha, bastões, machados, entre outros). Nos cinco níveis superiores, é ensinado a filosofia da cosmogonia andina, os festivais e os aspectos espirituais dos rituais e cerimônias dos Andes. A religiosidade dos incas era marcada pela adoração de vários elementos da natureza, como o sol, a lua, o raio e a terra, por isso o estilo conta também com algumas manobras de foco especializadas nesses elementos e não é raro que alguns praticantes dessa arte desenvolvam o antecedente elemental.

Antes da era inca no Peru, uma série de culturas andinas (entre elas a Tiahuanaco, Mochica-Chimu) desenvolveram suas próprias formas de combate, e cada uma delas contribuiu com o seu conhecimento técnico para construir o Rumi Maki. Religião, mito e ritual contribuíram para o sistema de crenças pré-inca no Peru, como as provas de resistência física e mental para provar o estatuto como um guerreiro da tribo (na entrada da idade adulta), mostrando a sua resistência para continuar sua formação nas artes de combate.

A natureza combativa dessa arte marcial, normalmente é vista em prática durante as festividades dos países andinos (Argentina, Bolívia, Equador, Peru) e quase que exclusivamente como um elemento cultural. No entanto, dizem que um lutador peruano tem mostrado um estilo de luta incomum e vem vencendo alguns torneios iniciantes na América do Sul dentro do circuito Street Fighter.



ESTILO(S) BASE

Um personagem que decida praticar o Rumi Maki tem acesso a todas as manobras especiais, assim como o mesmo valor inicial de Chi e Força de Vontade do estilo Luta Livre Nativo Americana.

SHUAI JIAO



Shuai Jiao (chinês tradicional: 摔跤 ou 摔角) (método Pinyin: Shuāijiāo; Wade-Giles: Shuai-chiao), é uma antiga arte marcial chinesa popular com origem na China há mais de quatro mil anos criado por Jakus-Shu, derivada da luta corpo-a-corpo Chiao Ti (ou Jiao Di), que apresenta técnicas de projeções, quedas e imobilizações seguidos de golpes traumáticos. É um dos sistemas chinês da "arte da guerra" (kung fu ou wushu chinês tradicional: 武術). O termo também é empregado na China, representando práticas modernas de wrestling.

O Shuai Jiao surgiu do Chiao Ti, a antiga luta onde os guerreiros combatiam corpo-a-corpo com agarramento e quedas, também usavam um elmo com chifres que eram arremetidos contra o oponente. Como todos os sistemas de luta chinesa, era originariamente popular e seus combates não tinham regras específicas, levando eventualmente à morte.

Em 2697 a.C., ocorreu o primeiro registro da sua utilização militar, pelo Imperador Amarelo contra o exército do rebelde Chih Yiu, 2,697BC.

A partir do final do século XIX foram introduzidas regras para competição esportiva. Atualmente tornou-se um dos mais praticados desportos de combate em competições na China.

ESTILO(S) BASE

Um personagem que decida praticar o Shuai Jiao tem acesso a todas as manobras especiais do estilo Luta Livre Nativo Americana. Um praticante de Shuai Jiao começa com Chi 2 e Força de Vontade 5.

ESTILOS DE COMBATE COM ARMAS DE FOGO

O circuito Street Fighter não aceita abertamente o uso de armas de fogo, proibindo em todos os torneios o seu uso, por questões óbvias que ferem por completo o espírito das artes marciais. Porém o uso de armas de fogo fora dos torneios é algo que pode ser visto facilmente, mesmo entre Street Fighters.

Muitos Guerreiros Mundiais, principalmente os do estilo Forças Especiais ou afiliados à Interpol, receberam treinamento com Armas de Fogo por causa de seus empregos. Capangas e assassinos da Shadaloo ou outras organizações criminosas também são treinados utilizarem Armas de Fogo de maneira suja e cruel, seja para intimidar e coagir cidadãos de bem ou mesmo para assassinar alvos considerados inimigos da sua organização.

Seja como for, as Armas de Fogo desde que foram descobertas a muitos séculos atrás e até hoje são muito utilizadas em todo o mundo e seria ingênuo pensar que até mesmo poderosos Street Fighters não a utilizariam por algum motivo.

Assim como os estilos de luta, definem a forma como um lutador se porta na arena, sua filosofia, seus golpes e tudo mais, os estilos de combate com armas de fogo definem a forma como o atirador usa sua arma e qual tipo de arma ele utiliza.

Usando Estilos de Combate com Armas de Fogo

Um personagem que decida por utilizar Armas de Fogo e deseje adquirir certas manobras especiais com elas, deverá escolher um dos estilos abaixo e combiná-los com seu estilo de luta principal. Todos os estilos descritos abaixo são secundários, e tratados a parte. Eles não possuem Chi ou Força de Vontade inicial, e servem apenas para a aquisição de manobras especiais voltadas para Armas de Fogo.

Para que o personagem adquira um dos estilos abaixo deverá adquirir o antecedente Sub-Estilo. Cada ponto no antecedente dá direito a um Estilo de Combate com Armas de Fogo e esse ponto custa 3 pontos de bônus, se o personagem o adquirir no momento de criação do personagem ou 10 pontos de experiência, caso o adquira no meio do jogo.

Normalmente os jogadores poderão aprender apenas um estilo de combate com armas de fogo. Possuir mais de um estilo deve ser desencorajado pelo mestre, mas se mesmo assim ele permitir, o jogador poderá adquirir, pagando o nível em Sub-Estilo que se quer atingir vezes 10 em Pontos de Experiência (nível 2 = 20, nível 3 = 30 e assim por diante).

Para mais informações sobre Armas de Fogo, veja o capítulo: 7 (Duelistas), na seção de Armas de Fogo.



Os Estilos

COMMANDO

Treinamento com Armas de Fogo das Forças Armadas, como Marines, Boínas Verdes, Comandos, Navy Seals, Spetsnaz etc, como também as Forças Militares Policiais, seguranças e entusiastas de auto-defesa. Muito usado também por policias de elite como: SWAT, YAMAN, BOPE, CIGN etc. Não é obrigatório adotá-lo como Estilo se seu personagem pertencer a alguma dessas organizações; um sniper (atirador de elite) poderia adotar o Lonely Shooter por exemplo.

MANOBRAS ESPECIAIS COM ARMAS DE FOGO:

Bullseye's Aimed Shot (4), Cold Blood (2), Cop Killer (4), Disarming Shot (3), Diving Repeating Shots (3), Diving Shooter (1), Human Shield (3), Kneeled Position (1), Lying Prone (1), Moving Shooter (1), Moving Three Hits Burst (3), Peek-A-Boo (2), Pulled Carpet (1), Round of Fire (4), Slide Shooter (1), Three- Hits Burst (3), Wounded Leg (1), Wounded Shoulder (1).

GUERRILLA

Guerrilha (em espanhol: *guerrilla*, "pequena guerra") é um tipo de guerra não convencional no qual o principal estratagema é a ocultação e extrema mobilidade dos combatentes. Meio caminho entre o Commando e o Trooper, Guerrilla privilegia o ataque-relâmpago, a emboscada e a intimidação.

MANOBRAS ESPECIAIS COM ARMAS DE FOGO:

Bullseye's Aimed Shot (4), Cold Blood (3), Cop Killer (3), Covered Shot (1), Disarming Shot (3), Diving Repeating Shots (3), Diving Shooter (1), Human Shield (2), Kneeled Position (1), Lying Prone (1), Moving Shooter (1), Peek-A-Boo (2), Pulled Carpet (1), Round of Fire (4), Slide Shooter (1), Wounded Leg (2), Wounded Shoulder (1).

LOVELY SHOOTER

Estilo que requer paciência e precisão, é o preferido por caçadores, atiradores esportivos, snipers e alguns pistoleiros de aluguel.

MANOBRAS ESPECIAIS COM ARMAS DE FOGO:

Bullseye's Aimed Shot (3), Cold Blood (2), Cop Killer (4), Disarming Shot (2), Diving Repeating Shots (2), Diving Shooter (1), Kneeled Position (1), Lying Prone (1), Peek-a-Boo (1), Pulled Carpet (1), Round of Fire (4), Slide Shooter (1), Wounded Leg (1), Wounded Shoulder (1).

WILD WEST

Colts de seis tiros e Winchesters combinam com esse Estilo, possuído por cowboys, fazendeiros, performers de circos Far West e alguns nativo-americanos.

MANOBRAS ESPECIAIS COM ARMAS DE FOGO:

Bullseye's Aimed Shot (4), Cold Blood (3), Cop Killer (4), Covered Shot (1), Disarming Shot (2), Diving Repeating Shots (2), Diving Shooter (1), Kneeled Position (1), Lying Prone (1), Peek-A-Boo (1), Pulled Carpet (1), Round of Fire (3), Slide Shooter (1), Wounded Leg (2), Wounded Shoulder (1).



MANOBRAS DE QUALQUER ESTILO OU DE OUTROS ESTILOS

Muitas manobras especiais podem ser aprendidos por qualquer estilo – mas alguns estilos podem aprender alguns desses movimentos por um custo mais baixo. Algumas são manobras genéricas e fáceis de serem aprendidas, enquanto outras podem ser mais complexas, porém não se apegam a filosofia de um único estilo, podendo ser aprendidas por outros. Seja como for, essas manobras podem ser aprendidas sem a necessidade de um estilo específico (embora, geralmente seja mais caro dessa forma).

A seguir temos uma lista destas Manobras Especiais que estão disponíveis para qualquer um, divididas por Técnica. Todas elas estão descritas e detalhadas na Capítulo 2: Manobras Especiais e o custo em parênteses representa o custo para “Outros ou Qualquer estilo” que pode ser pago por qualquer estilo.

Soco

Air Fist (3)	Elbow Smash (2)	Overhead Punch (3)
Air Slice Punches (4)	Explosive Dive Bomb Punch (4)	Phoenix Smasher (5)
Alacier Wrist (4)	Flaming Rekka Ken (5)	Power Shockwave (4)
Axe Hand (3)	Flash Chop (5)	Power Uppercut (1)
Berserker Slash (5)	Flash Hit (5)	Punch Blast (4)
Boshi-Ken (4)	Flicker Jab (5)	Punch Down (5)
Buffalo Punch (2)	Flying Elbow and Grapple (2)	Punch Down Throw (4)
Bull Head (5)	Freezing Dragon Punch (5)	Ressen Ha (5)
Bull Horn (3)	Giant Palm Bomber (5)	Reverse Punch (3)
Burn Knuckle (5)	Guren Ken (3)	Rising Dragon Punch (5)
Cyclone Lariat (3)	Gut Punch (3)	Rising Hammer Fist (3)
Central Line Fists (3)	Hadou Punches (4)	Rising Uppercut (5)
Central Line Strike (5)	Hammer Punch (4)	Rising Wind Punch (3)
Change of Direction (5)	Hard Edge (3)	Ryuu-Sen Ken (5)
Dangerous Headbutt (3)	Haymaker (2)	Sanjuu No Kiwami (3)
Dashing Clothesline (4)	Head Butt (2)	Shikan-Ken (5)
Dempsey Roll (5)	Hurricane Punch (5)	Shockwave (4)
Devastator Uppercut (4)	Hyper Uppercut (4)	Slash Elbow (5)
Dive Bomb Punch (5)	Improved One Inch Punch (5)	Snake Strike (5)
Double Elbow (3)	Improved Shockwave (4)	Spinning Back Fist (2)
Double-Hit Punch (2)	Iron Fists (3)	Spinning Head Butt (5)
Double Punch (3)	Jumping Air Fist (2)	Spinning Knuckle (4)
Dragon's Dive (5)	Jumping Double-Hit Punch (2)	Split Punch (4)
Ducking Fierce (2)	Jumping Buffalo Punch (4)	Spring Punch (5)
Ducking Straight (3)	Justice Fist (5)	Storm Fists (5)
Ducking Sweep (3)	Knife Hand Chop (4)	Superman Punch (3)
Ducking Upper (3)	Knife Hand Strike (5)	Triple Strike (2)
Eagle Claw Strike (5)	Liver Blow (4)	Vertical Berserker (4)
Ear Pop (3)	Lung Punch (3)	Violent Slice Punches (4)
Elbow and Fist (3)	Lunging Punch (3)	Wicked Punch (4)
Elbow and Grapple (4)	Monkey Grab Punch (2)	Widowmaker (1)



CHUTE

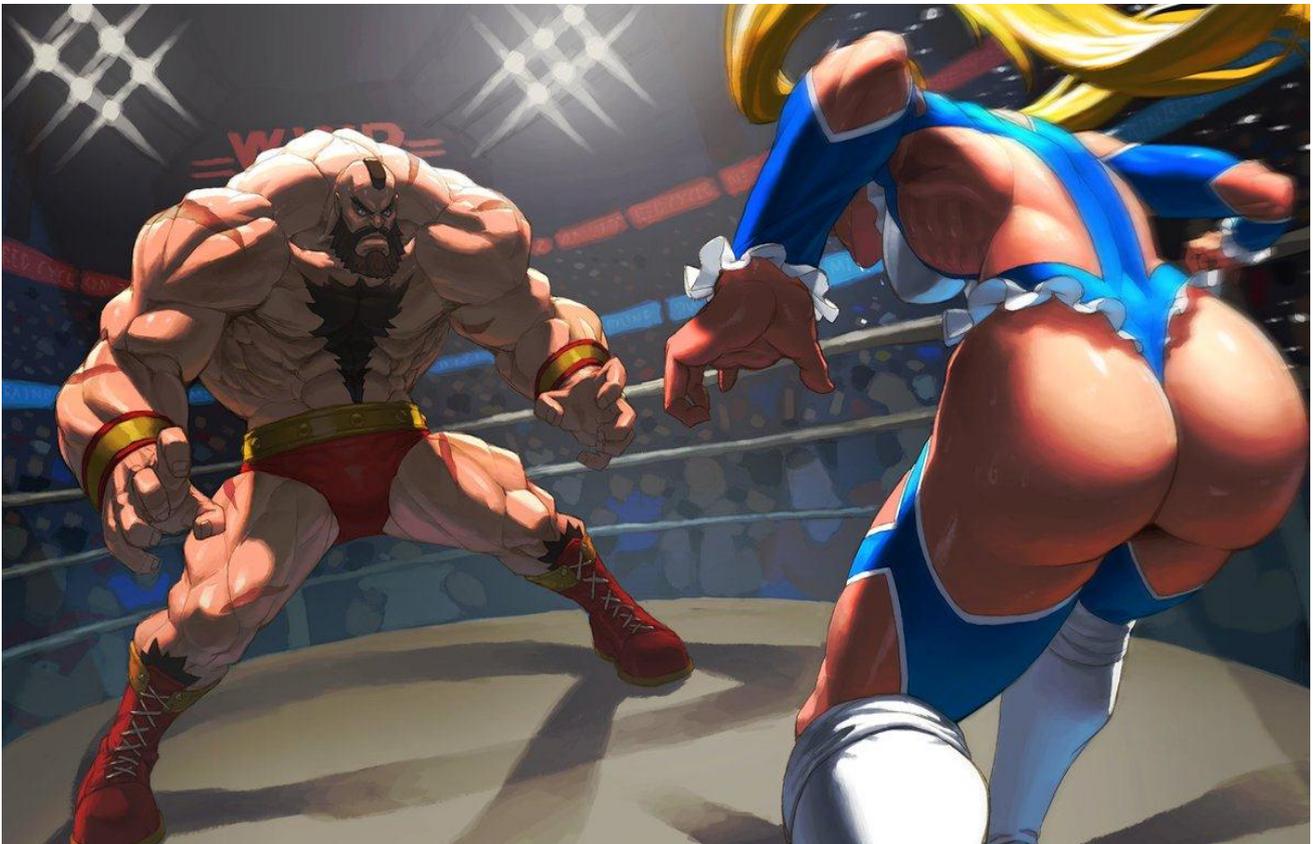
Air Slice Kicks (4)	Mallet Smash (3)
Backflip Kick (4)	Mirage Purification Kick (4)
Calamari Slide (3)	Moonsault Slash (4)
Cartwheel Kick (3)	Multi-Hit Jump Kick (4)
Crack Shoot (5)	Overhead Heel (5)
Crossed Chop (2)	Overhead Kick (4)
Deadly Knee (4)	Power Kick (5)
Dive Kick (4)	Power Knee (3)
Dirty Kick (3)	Power Strike (5)
Double Air Kick (4)	Projecting Kick (5)
Double Ax Kick (3)	Rainbow Kick (4)
Double-Hit Jump Kick (2)	Rainbow Knee Thrust (5)
Double-Hit Kick (2)	Rainbow Shoot (4)
Double-Hit Knee (2)	Rekuukyaku (4)
Double Kick (5)	Reverse Frontal Kick (3)
Earthquake (4)	Reverse Spin Kick (3)
Electric Earthquake (4)	Rising Lightning Leg (4)
Electric Flash Kick (4)	Roundabout Kick (4)
Flaming Backhand Kick (5)	Ruffian Kick (5)
Flash Kick (5)	Shadow Kick (5)
Flying Kick (5)	Shoot Kick (5)
Flying Knee Thrust (2)	Silver Revolution (5)
Flying Thrust Kick (5)	Slash Kick (5)
Foot Sweep (2)	Slide Kick (3)
Forward Backflip Kick (3)	Soccer Kick (2)
Forward Flip Knee (4)	Sonic Scythe (4)
Gordita Sobat (4)	Spinning Foot Sweep (2)
Handstand Kick (2)	Spinning Leap Kick (4)
Haru Ichiban (5)	Standing Sweep (2)
Heel Stamp (3)	Stomping Back Flip (3)
Horse Kick (4)	Tendom Smash (5)
Hyper Sweep (3)	Thunder Kick (4)
Improved Double-Hit Kick (3)	Tiger Kick (5)
Iron Legs (3)	Tornado Kick (5)
Jaguar Kick (5)	Triple Air Kick (5)
Ko-Sen Kyaku (5)	Triple Flying Kick (5)
Kujin Kyaku (5)	Upper Kick (2)
Kyoja (4)	Wheel Kick (2)
La Coup De Pied Bas (3)	Wounded Knee (3)

BLOQUEIO

Aggressive Block (4)	Interruptor (3)
Barrier Kick (4)	Iron Dummy (5)
Bullet Reflection (5)	Iron Muscle (5)
Counter Attack (3)	Kick Defense (1)
Counter-Knee (2)	Killing Stare (5)
Counterpressure (5)	Lion Heart (3)
Cross Counter (5)	Maka Wara (5)
Deflecting Grab (5)	Missile Reflection (2)
Deflecting Grab Kick (2)	Ni Huei (2)
Deflecting Kick (2)	Punch Defense (1)
Deflecting Punch (2)	Reversal Aerial Throw (4)
Disarm (3)	Reversal Ducking Throw (4)
Dragon Skin (5)	Reversal Throw (5)
Energy Reflection (4)	Steel Head (5)
Impact Sponge (3)	Weapon Block (5)
Improved Aggressive Block (4)	Weapon Guard (3)
Improved Deflecting Kick (5)	Wooden Dummy (3)
Improved Deflecting Punch (5)	

APRESENTAÇÃO

Active Tupon (3)	Giant Back Press (4)	Power Flip (4)
Acrobatic Leg Grab (5)	Grab Cracker (4)	Power Spinning Choke Throw (5)
Air Suplex (3)	Grappling Defense (5)	Power Tackle (4)
Air Spinning Pile Driver (3)	Ground and Pound (4)	Running Grab (3)
Air Throw (3)	Ground Grab Master (4)	Running Throw (3)
Ankle Slam (4)	Ground Throw (4)	Sado Maso (5)
Arm Breaker (5)	Hand Slap Hold (3)	Sean Tackle (2)
Arm Lock (4)	Hair Throw (3)	Shinkuu Nage (5)
Atomic Drop (3)	Head Bite (3)	Shoran Kyaku (5)
Back Roll Throw (2)	Head Butt Grab Attack (4)	Shoulder Attack (3)
Backflip Throw (5)	Head Butt Hold (3)	Shoulder Slam (3)
Bandit Chain (5)	Herculean Strenght (5)	Shoulder Throw (5)
Bear Hug (3)	Hold and Pull (4)	Sleeper (5)
Brain Cracker (2)	Hooligan Roll (3)	Snake Throw (4)
Capture Kick (2)	Hyper Hit Throw (5)	Soul Throw (2)
Capture Punch (2)	Ice Grab (3)	Sovietic Spine Breaker (5)
Chain Throw (3)	Imobilize (3)	Spine Breaker (5)
Chock Apress (5)	Improved Pin (4)	Spinnig Bear Crusher (4)
Choke Throw (3)	Jumping Neck Throw (5)	Spinning Choke Throw (5)
Cloud Tossler (4)	Killer Grab (5)	Spiral DDT (4)
Conductor (2)	Knee Basher (3)	Staff Grab (3)
Disengage (4)	Leaping Throw (4)	Staff Throw (2)
Elbow Crusher (3)	Leg Breaker (5)	Suplex (2)
Explosive Head Butt Attack (5)	Leg Lock (5)	Thigh Press (3)
Eye Rake (2)	Leg Trap (5)	Throw (1)
Face Drag (4)	Lion Killer (5)	Torax Throw (5)
Face Slam (5)	Monkey Grab Breaker (4)	Treacherous and Merciless Blade (2)
Fajita Buster (4)	Neck Choke (3)	Triple Threat (5)
Feet Hold Press (4)	Neck Crush (5)	Twisting Wind (2)
Fish Hook (4)	Paradise Hold (4)	Vacuum Grabs (5)
Flying Tackle (2)	Pile Driver (4)	Vaulting Kick (5)
Get Down (4)	Pin (5)	Vital Crush (4)



ESPORTES

Accelerated Jump (2)	Flaming Jumping Shoulder Butt (4)	Poli Heel Stomp (4)
Advanced Kippup (3)	Flaming Stance (3)	Power Charge (2)
Air Cannon Drill (3)	Flying Body Spear (4)	Power Dunk (3)
Air Smash (2)	Flying Body Spin (5)	Rear Crush (2)
Backflip (4)	Flying Head Butt (3)	Reverse Kippup (1)
Body Check (5)	Flying Heel Stomp (4)	Rolling Attack (5)
Breakfall (2)	Galactic Tornado (5)	Shadow Shoulder (3)
Combo Strike (5)	Greased Lightning (3)	Skullo Dash (3)
Dancing Punches (3)	Hozanto (4)	Slip Bobbing Swing (3)
Dashing Elbow (4)	Improved Wall Spring (3)	Spin (5)
Dashing Esquives (3)	Jump (1)	Spinning Body Attack (4)
Dashing Shoulder Crash (4)	Jumping Shoulder Butt (2)	Tech-hit (4)
Drunken Roll (4)	Kippup (1)	Tumbling Attack (5)
Escape (1)	Kuhadan (5)	Vertical Rolling Attack (4)
Esquives (3)	Kung Sao (3)	Wall Spring (2)
Fake Attack (2)	Light Feet (5)	Web Spin (5)
Falling Elbow (3)	Marseille Roll (3)	
Femina Wind (2)	Multi Hit Kippup (5)	

Foco

Absorb Chi (5)	Ground Fireball (5)	Regeneration (3)
Accuracy (3)	Ground Ice (3)	Rekka Gadoken (5)
Accurate Sense (2)	Hide Chi (2)	Repeating Fireball (4)
Acid Breath (4)	Hurricane Cutter (3)	Repeating Sonic Boom (4)
Acid Puke (3)	Hurricane Upper (4)	Resurrection (7)
Air Sonic Boom (3)	Hyper Lightning Fist (5)	Rising Fireball (4)
Alcohol Accompaniment (3)	Ice Blast (4)	Ryu En Bu (5)
Ancient Power (5)	Ice Clone (3)	Seraphic Wing (7)
Aura Strike (5)	Ice Coffin (4)	Sense Chi (1)
Bomb (3)	Ice Geyser (5)	Shock Treatment (4)
Bone Strike (5)	Ice Shower (5)	Shocking Gamma Wave (5)
Boomerang Hat (4)	Ice Stride (3)	Short Fireball (4)
Cham Cham Impact (4)	Ice Weapon (2)	Silence (4)
Chi Booster (5)	Improved Bomb (4)	Sonic Blade (3)
Chi Mirror (5)	Improved Chi Press (5)	Sonic Boom (4)
Chi Press (2)	Improved Cross Cutter (5)	Sonic Move (5)
Chi Weapon (4)	Improved Energy Blast (3)	Sonic Wave (4)
Chill Touch (5)	Improved Energy Fist (5)	Soul Satellite (4)
Clear Mind (5)	Improved Hide Chi (3)	Speed of Light (5)
Cobra Charm (4)	Improved Regeneration (5)	Stunning Scream (4)
Concentrated Fireball (5)	Improved Sense Chi (2)	Stunning Shout (4)
Criminal Upper (5)	Improved Short Fireball (4)	Super Move (4)
Critical Hit (4)	Kikou-Shou (5)	Super Thunder Clap (4)
Cross Cutter (4)	Lightning Fist (4)	Supersonic Scream (5)
Demonic Visions Technique (5)	Medusa Eyes (4)	Supreme Chi Kung Healing (5)
Electric Channeling (4)	Mesmerize (5)	Telepathy (3)
Energy Absorption (5)	Mind Reading (4)	Thunderbolt (5)
Energy Blast (4)	Musical Accompaniment (2)	Tornado Ripper (5)
Energy Fist (4)	Musical Influence (3)	Toughskin (4)
Energy Shield (5)	Net (4)	Triple Fireball (5)
Ex Move (3)	Perch (4)	True Ancient Power (4)
Fart Cloud (3)	Power Up (1)	Tumo (5)
Farsight (5)	Preemptive Strike (3)	Turbo Sonic Boom (4)
Fireball (5)	Psycho Ball (2)	Typhoon Explosion (5)
Flareblast (5)	Psycho Shield (3)	Typhoon Rage (4)
Flying Bomb (3)	Psychokinetic Channeling (5)	Vacuum Sonic Boom (5)
Flying Energy Fist (4)	Purification (5)	Versatile Short Fireball (5)
Flying Ice Blast (3)	Raida (5)	Wings of Angel (3)
Flying Lightning Fist (4)	Rainbow Wall (3)	Zen No Mind (4)
Great Wave (5)	Record (5)	

ARMAS BRANCAS

Berserker Barrage (5)	Flaming Killing Strike (4)	Snake Attack (4)
Blade Dance (4)	Flying Strike (3)	Speed Draw (1)
Blade Runner (5)	Focus Reflection (3)	Spin Slash (4)
Buffalo Strike (2)	Gokou Juuji (3)	Spinning Attack (2)
Burning Weapon (4)	Improved Deflecting Strike (5)	Spinning Staff Sweep (2)
Combination Strike (2)	Indefensible Strike (2)	Spinning Weapon (5)
Dark Spark (3)	Interrupt Strike (2)	Staff Sweep (3)
Dashing Low Strike (2)	Inverted Buffalo Strike (2)	Strikes Rain (5)
Dashing Strike (5)	Kaiten Kambu (4)	Stun Attack (4)
Dashing Upper Strike (2)	Killing Strike (4)	The Impaler (4)
Deadly Stabs (3)	Knuckle Breaker (4)	Throttle (3)
Deflecting Strike (2)	Lightning Strike (4)	Triple-Hit Strike (5)
Devastator Strike (4)	Lunging Rapier (3)	Turbo Spin Slash (4)
Double Dread Strike (3)	Moon Weapon Slash (5)	Typhoon Staff Leg (3)
Double Killing Strike (4)	Nerve Cluster Attack (3)	Upperslash (1)
Double Upperslash (2)	Onmyou Kousa (4)	Vertical Spin Slash (4)
Double-Hit Strike (2)	Perfect Cut (5)	Weapon Combo Kick (2)
Downward Slash (2)	Projectiles Reflection (3)	Weapon Defense (1)
Dragon's Claw (5)	Propellant Move (2)	Weapon Shockwave (4)
Ducking Slash (2)	Reverse Strike (3)	Yin-Yang Strike (5)
Energize Weapon (3)	Rise Staff Blow (4)	
Falcon Claw (4)	Running Killing Strike (5)	

ARRMESSO

Airbone Raining Penknives (2)
 Double Toss (2)
 Flying Weapon Bomb (3)
 Kunai Dagger (4)
 Meteor Shower (5)
 Raining Penknives (5)
 Steel Hail (5)
 Triple Toss (4)
 Weapon Bomb (3)
 Wind Razors (5)

ANSATSUKEN

Ansatsuken (5)

MANOBRAS SEM CLASSIFICACAO

Dirty Fighting (2)
 Taunt Attack (1)
 Moving Taunt (1)

MANOBRAS COM ARMAS DE FOGO

Bullseye's Aimed Shot (5)	Moving Shooter (2)
Cold Blood (4)	Moving Three Hits Burst (5)
Cop Killer (5)	Peek-A-Boo (3)
Covered Shot (2)	Pulled Carpet (2)
Covered Aimed Shot (1)	Round of Fire (5)
Disarming Shot (4)	Slide Shooter (2)
Diving Repeating Shots (4)	Three- Hits Burst (4)
Diving Shooter (2)	Wave Burst (3)
Human Shield (4)	Wounded Leg (3)
Kneeled Position (2)	Wounded Shoulder (2)
Lying Prone (2)	

